

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA – UNB

DRIELE ANDRADE BREVES

OBJETIFICAÇÃO X EMPODERAMENTO

A representação feminina nas trilogias *Atelier* e *Dragon Age*

Brasília - DF

2017

DRIELE ANDRADE BREVES

OBJTIFICACAÇÃO X EMPODERAMENTO

A representação feminina nas trilogias *Atelier* e *Dragon Age*

Esse trabalho tem como objetivo demonstrar duas das formas como as mulheres são tratadas nos jogos virtuais, chamando a atenção para o fato de que, ainda hoje, existem empresas que optam por fazê-lo de forma degradante e fetichista, embora outras prefiram uma abordagem mais emancipadora.

Brasília, 11 de Dezembro de 2017.

Brasília - DF

2017

DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todas as mulheres que, como eu, consomem, gostam e se divertem com *videogames*, e precisam lidar diariamente não apenas com assédio, mas também com o nosso gênero sendo tão mal representado nos jogos virtuais, nos lembrando, a cada dia, de que essa é uma área onde não somos bem-vindas, exceto na condição de enfeites e “iscas” para o público masculino heterossexual cisgênero.

Dedico, também, à equipe da *BioWare* e da *EA Games*, que, através da franquia *Dragon Age*, trouxeram para as mulheres jogadoras uma pequena luz no fim desse tenebroso túnel de machismo no mundo dos jogos virtuais.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a todas as minhas amizades que, perto ou longe, sempre me deram forças para seguir em frente nesse curso, que foi uma aventura cheia de altos e baixos. Agradecimento especial à minha amiga de longa data Cintia, que, mesmo morando no Rio de Janeiro, sempre me deu forças para seguir em frente. Também gostaria de agradecer aos colegas de curso Douglas e Guilherme que, entre muitas outras coisas, tornaram a minha graduação muito mais divertida, doce e leve. Um agradecimento especial também vai para outra amiga de longa data, Natalie, que sempre esteve ao meu lado dando força para seguir em frente e oferecendo uma agradabilíssima companhia para espairar nos raros momentos de calma ao longo da graduação.

Agradeço também à equipe docente, por todo o conhecimento transmitido e, claro, todo o apoio nos momentos de necessidade, especialmente à Rachel Lourenço, Cláudio Correia, Cláudio Braga, Jana Beraldo, Willian Biserra, Guilherme Borges e, principalmente, à minha professora e orientadora Cintia Schwantes.

Agradeço também minha família pelo suporte durante esses quatro anos e meio de graduação.

E, principalmente, agradeço a mim mesma pela força e determinação em concluir esse curso maravilhoso apesar de todas as dificuldades que encontrei no caminho.

EPÍGRAFE

Videogames sempre foram, são e provavelmente sempre serão parte de quem eu sou, e eles, mais do que apenas um *hobby*, tem um valor sentimental grande para mim, sendo inclusive homenageados na minha pele em forma de tatuagem – na perna, pois eles sempre me levam adiante. A Driele, que hoje fala, estuda e trabalha com inglês há anos, adquiriu e aprimorou o domínio desse idioma através das inúmeras gerações de consoles que possuiu, e confortavelmente pode afirmar que, se ela conquistou qualquer coisa, foi graças aos *videogames*. Mesmo a determinação de enfrentar uma dupla diplomação com Tradução veio da vontade de trabalhar com tradução de *videogames* no futuro.

Porém, como mulher, feminista, militante e emancipada, não posso fechar os olhos para o machismo presente nos jogos, ainda considerados domínio masculino. Fica óbvio para quem tem um olhar mais atento que a mensagem que querem passar é a de que não somos bem-vindas no meio dos “caras”, e que, se quisermos ter o direito de nos divertir jogando, é preciso fazer vista grossa para todas as troças que fazem contra o gênero feminino. Há jogos que só é possível gostar se tivermos o sangue muito frio; outros, trazem um pouco de calor e felicidade aos nossos corações de jogadora, com mulheres que nos inspiram por não serem meros enfeites ou vítimas a serem resgatadas, mas sim as heroínas de suas próprias histórias.

Dessa forma, e para ilustrar bem essas duas abordagens tão contrastantes entre si, veremos como duas franquias famosas representam as mulheres, para que cada pessoa que leia esse trabalho tire suas próprias conclusões quanto à forma como as mulheres são tratadas nos *videogames*.

“Eu sou feminista. Tenho sido uma mulher por um longo tempo. Seria estupidez não estar do meu próprio lado”.

(Maya Angelou)

RESUMO

Esse trabalho discute a imagem da mulher nos *videogames* através da comparação entre as abordagens adotadas por duas franquias famosas em suas representações de personagens femininas: uma emancipadora (*Dragon Age*) e outra, muito mais frequente, que é a degradante (*Atelier – Saga Arland*), para expor o machismo presente nos pequenos detalhes de como são retratadas as personagens femininas em uma das franquias em relação aos pequenos detalhes que dão um caráter mais empoderador às mulheres na outra. Embora os jogos sejam bem diferentes entre si em aspectos estéticos, é importante ressaltar que a escolha por cada tipo de gráfico não foi feita aleatoriamente, pois atende à imagem que cada empresa desenvolvedora queria imputar à sua franquia, e, portanto, não impossibilita a comparação entre ambas. O trabalho foca nas personagens femininas, suas histórias, personalidades, habilidades e aparência física, para exemplificar qual a imagem que os desenvolvedores provavelmente quiseram passar do gênero feminino.

PALAVRAS-CHAVE: Empoderamento, feminismo, machismo, *videogame*, comparação, personagens femininas, mulheres, fetiche, franquia, representatividade, abordagem.

ABSTRACT

This paper discusses the picture of women in videogames by contrasting the approaches chosen by two famous franchises regarding their representation of female characters: a liberating one (*Dragon Age*) and another, much more recurrent, which is derogatory (*Atelier - Saga Arland*), to bare the sexism present in the small details of how women are portrayed in one of the franchises compared to the small details which give a more empowering character to the women of the other one. Although the games differ greatly regarding aesthetic aspects, it is important to highlight that the graphic choice was not made randomly, as it meets the image each development group wished to bestow upon their franchise, and, thus, does not impair comparison. The paper focuses on female characters, their backgrounds, personalities, abilities and physical appearance, as to exemplify what manner of picture the developers likely wanted to convey of the female genre.

KEY WORDS: Empowerment, feminism, sexism, videogame, comparison, female characters, women, fetish, franchise, representation, approach.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Na fileira de cima, da esquerda para a direita: Rorona, Astrid, Esty, Cory, Tiffani, Liona, Pamela e Hom (Feminina). Na fileira de baixo, na mesma ordem, Sterk, Gio, Meredith, Iksy, Hagel, Tantris, Cole e Hom (Masculino)	15
Figura 2 – À esquerda, Cory se pergunta se Rorona é “simples? Ou só puramente burra?”. À direita, Cory repreende Astrid por dar o ateliê à Rorona porque ela é “muito legal, desastrada, burra e enclausurada para comandar um ateliê”	18
Figura 3 – Rorona não acredita quando Sterk afirma que ela foi muito bem na avaliação, e insiste em dizer que ela “não é tão boa assim”. Sterk diz que ela precisa ser mais confiante e ter mais orgulho de si mesma. ..	18
Figura 4 – Vários momentos em que Astrid assedia Rorona. Primeiro, ela pergunta se Rorona está enjoada de dividir a cama com ela, ou Rorona está zangada pelo que Astrid fez com ela enquanto ela dormia. Ela diz que isso é uma brincadeira e convida Rorona para dormir em sua cama, o que ela recusa.	19
Figura 5 – Astrid cria um homúnculo para ajudar Rorona, que diz que é incapaz de dar ordens a uma “criancinha”. Astrid afirma que a aparência de Hom é sua “preferência pessoal”, e que Rorona não precisa se preocupar.	20
Figura 6 – As garotas na praia.....	20
Figura 7 – O homem mais velho fantasia sobre cuidar de Tiffani “em sua cama” enquanto ela estava doente. Ele afirma que sua fragilidade é uma das várias coisas que ele gosta nela.	23
Figura 8 – Vários homens casados na loja de Tiffani. Um deles finge estar observando mercadorias para observá-la. Outro está excitado com os objetos que ela tocou para colocar nas prateleiras. Do lado de fora, suas esposas lamentam que eles passem tanto tempo lá.	23
Figura 9 – Rorona surpreende o pai entre o grupo de assediadores. Ela o entrega à mãe e, quando o surpreende pela segunda vez, o relembra como a mãe ficou magoada. Ele se “defende” dizendo que faz isso porque “Tiffani é jovem, bonita e, principalmente, viúva. Rorona não entende.	24
Figura 10 – A partir da primeira fileira e da esquerda para a direita: Totori, Ceci, Mel, Pamela, Tiffani, Cory, Mimi, Filly, Rorona, Chim (Feminina), Piana, Pilca, Gisela, Gino, Peter, Gerhard, Guid, Sterk, Iksy, Hagel, Marc e Chim (Masculino)	28
Figura 11 – À esquerda, Mel tenta proteger Ceci. À direita, Zarya.	32
Figura 12 – À esquerda, Gino defende Totori. No centro, o troféu “Defensor Cavalheiresco”, a recompensado evento. À direita, Rorona, arrependida, diz “eu sei que você me pediu para fazer isso, mas eu tive que enganar a Totori e fazer um monstro ataca-la”	38
Figura 13 – As personagens estão claramente desconfortáveis.	40
Figura 14 – O Guardião ataca Totori e Sterk.	41
Figura 15 – Da esquerda para a direita, fileira de cima: Meruru, Totori, Keina, Filly, Hanna, Mimi, Esty, Pamela, Astrid e Rorona. Na fileira de baixo, mesma ordem: Rufus, Dessier, Lias, Hagel, Peter, Gino, Gio, Sterk e Homs (ambos gêneros).....	43
Figura 16 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita, Meruru quer ser a líder e pede a todos que a sigam, inclusive seu guarda-costas. Na fileira de baixo, ela afirma que não gosta de ser chamada de princesa, que quer se tornar a melhor alquimista do mundo e que não tem medo de monstros.	45
Figura 17 – Meruru “relembra” Lias de que, quando brincavam de lutar, ela sempre ganhava. Depois, diz que, embora sempre tivesse tido Keina para brincar, ela preferia as brincadeiras “de menino”, como correr. Em seguida, diz a Rufus que “seu forte” é ser muito energética.	45
Figura 18 – Keina posa com as roupas de Meruru de forma desnecessariamente sensual.	46
Figura 19 – À esquerda, Hanna bebe demais e ataca Meruru enquanto Esty ri. À direita, protagoniza a primeira cena de nudez da trilogia.	47
Figura 20 – À esquerda, Mimi dá à Totori um colar que ela mesma fez. À direita, o troféu.	48

Figura 21 – Meruru diz a Esty que ela é sua mulher ideal, que consegue fazer tudo sozinha, como cuidar de sua vida pessoal e lutar sozinha. Esty então diz que “para seu próprio bem” Meruru não deve ser assim, pois os homens preferem mulheres vulneráveis.	49
Figura 22 – Astrid conta que fez Rorona beber a poção porque “não era interessante uma Rorona na casa dos 30”, e que a queria em sua “idade favorita” de novo. Mas diz que Rorona se tornou uma “garotinha burra”, e que não aguentava ter que cuidar dela.	50
Figura 23 – O banho nas termas.	52
Figura 24 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita, Sephiroth (Final Fantasy), Sebastian Michaelis (Black Butler) e o músico Gackt. Na fileira de baixo, mesma ordem, Geralt (The Witcher), Tony Stark (Guardians of the Galaxy) e o músico Gustavo Lima.	55
Figura 25 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita. Morrigan, Flemeth, Leliana, Wynne e Anora. Na fileira de baixo, mesma ordem, Alistair, Sten, Zevran, Oghren e Anders.	66
Figura 26 – Dois pesos, duas medidas.	72
Figura 27 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita: F!Hawke, Leandra, Aveline, Isabela, Merrill e Meredith. Na fileira de baixo, mesma ordem: M!Hawke, Varric, Anders, Fenris, Orsino e Cassandra.	80
Figura 28 – Imagem 28 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita: Cassandra, Leliana, Josephine, Giselle, Harding, Sera, Dagna, Vivienne. Na fileira de baixo, mesma ordem: Varric, Solas, Cullen, Blackwall, Krem, Iron Bull, Cole e Dorian.	93
Figura 29 – Da esquerda para a direita, os demônios do Desejo, Preguiça, Fome e Orgulho. Apenas Desejo possui uma forma humanoide, Preguiça é um urso com espinhos e os demais não possuem forma definida.	105

SUMÁRIO

1.	Introdução	13
2.	<i>Atelier Rorona – The Alchemist of Arland</i> (Ateliê Rorona – A Alquimsita de Arland).....	15
2.1	Personagens.....	15
2.1.1	Rorolina “Rorona” Frixell.....	15
2.1.2	Astrid Zexis.....	18
2.1.3	Esty Dee	21
2.1.4	Cordelia “Cory” von Feuerbach.....	21
2.1.5	Tiffani Hildebrand.....	22
2.1.6	Lionela “Liona” Heinze	24
2.1.7	Pamela Ibis	25
2.1.8	Hom (feminina).....	25
2.1.9	Sterkenburg “Sterk” Cranach	25
2.1.10	Ludwig Giovanni “Gio” Arland.....	26
2.1.11	Meredith Alcock.....	26
2.1.12	Iksel “Iksy” Jahnn	26
2.1.13	Hagel Boldness.....	26
2.1.14	Tristan “Tantris” Alcock	26
2.1.15	Cole Dueller	27
2.1.16	Hom (Masculino)	27
3.	<i>Atelier Totori – The Adventurer of Arland</i> (Ateliê Totori – A Aventureira de Arland).....	27
3.1	Personagens.....	27
3.1.1	Totooria “Totori” Helmold.....	28
3.1.2	Cecilia “Ceci” Helmold.....	30
3.1.3	Melvia “Mel” Siebel.....	31
3.1.4	Pamela Ibis, Tiffani Hildebrand e Cordelia von Feuerbach	32
3.1.5	Mimi Houllier von Schwarzlang.....	32

3.1.6	Filly Dee.....	33
3.1.7	Rorolina “Rorona” Frixell.....	33
3.1.8	Chim (feminina).....	34
3.1.9	Piana, Pilca e Gisela Helmold.....	34
3.1.10	Gino Knab.....	36
3.1.11	Peter Rietz.....	38
3.1.12	Gerhard Konev.....	40
3.1.13	Guid Helmold.....	41
3.1.14	Sterkenburg “Sterk” Cranach.....	41
3.1.15	Iksel Jahnn e Hagel Boldness.....	42
3.1.16	Marc McBrine.....	42
3.1.17	Chim (masculino).....	42
4.	<i>Atelier Meruru – The Apprentice of Arland (Ateliê Meruru – A Aprendiz de Arland)</i>	42
4.1	Personagens.....	43
4.1.1	Merurulince “Meruru” Rede Arls.....	43
4.1.2	Totooria “Totori” Helmold.....	45
4.1.3	Keina Swaya.....	46
4.1.4	Filly Dee.....	47
4.1.5	Hanna Olses.....	47
4.1.6	Mimi Houllier von Schwarzlang.....	48
4.1.7	Esty Dee.....	48
4.1.8	Pamela Ibis.....	49
4.1.9	Astrid Zexis, Rorolina “Rorona” Frixell e Homs.....	50
4.1.10	Rufus Falken.....	51
4.1.11	Dessier Hahlsner Arls.....	51
4.1.12	Lias Falken.....	51
4.1.13	Hagel Boldness.....	51

4.1.14	Peter Rietz	52
4.1.15	Gino Knab	53
4.1.16	Ludwig Giovanni Arland	53
4.1.17	Sterkenburg Cranach	53
5.	Considerações finais acerca das personagens	53
6.	<i>Dragon Age: Origins (DAO)</i>	55
6.2	Religião em <i>Dragon Age</i>	57
6.3	Elfos em <i>Dragon Age</i>	61
6.4	Magia em <i>Dragon Age</i>	62
6.5	Personagens	64
6.5.1	Personagem Jogável (PJ)	64
6.5.2	Morrigan	67
6.5.3	Flemeth	68
6.5.4	Leliana	68
6.5.5	Wynne	69
6.5.6	Anora	70
6.5.7	Alistair	75
6.5.8	Sten	75
6.5.9	Zevran	75
6.5.10	Oghren	76
6.5.11	Anders	76
7.	Outras mulheres em <i>DAO</i>	77
8.	<i>Dragon Age 2 (DA2)</i>	79
8.1	Personagens	80
8.1.1	F!Hawke	80
8.1.2	Leandra	81
8.1.3	Aveline	82

8.1.4	Isabela	83
8.1.5	Merrill	84
8.1.6	Meredith	85
8.1.7	M!Hawke.....	86
8.1.8	Varric.....	86
8.1.9	Anders	87
8.1.10	Fenris.....	89
8.1.11	Orsino.....	90
8.1.12	Cassandra	90
9.	<i>Dragon Age: Inquisition (DAI)</i>	91
9.1.1	Cassandra	93
9.1.2	Leliana.....	95
9.1.3	Josephine.....	96
9.1.4	Madre Giselle	96
9.1.5	Harding.....	97
9.1.6	Sera.....	97
9.1.7	Dagna	98
9.1.8	Vivienne	98
9.1.9	Varric.....	99
9.1.10	Solas	100
9.1.11	Cullen	100
9.1.12	Blackwall.....	101
9.1.13	Cremisius.....	102
9.1.14	<i>Iron Bull</i>	102
9.1.15	Cole	103
9.1.16	Dorian.....	104
10.	Conclusão.....	105

1. Introdução

Apesar de, no imaginário popular, os consoles ainda serem vistos como aquele dispositivo que ficava no quarto do menino da casa, com jogos simples e músicas repetitivas, intelectuais como Murray já em 2003 comparavam os jogos, por exemplo, ao cinema e à literatura, com gráficos que desafiam a realidade e linhas de ação tão intrincadas que muitos se tornaram livros, adaptações para o cinema, *Netflix* e animês, e estão aos poucos se estabelecendo como umas das principais expressões culturais da contemporaneidade (Scarpi, 2016), superando até mesmo a indústria do cinema e da música *juntas* (Guedes & Melo, 2017).

O perfil de quem joga também mudou: sua idade média é de 35 anos. 65% das casas possuem um dispositivo apropriado para jogos e pelo menos 48% possuem um dispositivo *exclusivo* para *videogames* (*Big Fish Games*, 2017). Com isso, é impossível continuar afirmando que o hábito de jogar seja unicamente masculino. Com efeito, 41% das pessoas que jogam são mulheres. No Brasil, o número de pessoas que jogam se divide entre 52,6% de mulheres e 47,4% de homens (*IGN Brasil*, 2016).

Portanto, seria razoável esperar que as empresas desenvolvedoras estivessem mais cientes de que a tradicional hiperssexualização (Heintz-Knowles & Henderson, 2001, p. 15) de mulheres nos jogos não seria mais tão bem aceita como antigamente. Para a compreensão desse estudo, ressalto que o termo “hiperssexualização” não deve ser confundido com aquele usado em contexto clínico para designar condições como a ninfomania e similares, mas sim como uma situação em que personagens são demonstradas de forma excessivamente sexual (Downs & Smith, 2009), como características físicas desproporcionais e roupas muito reveladoras e/ou inadequadas às tarefas que as personagens devem executar, além de um comportamento lascivo.

No entanto, tais fatores ainda são sumariamente ignorados pelas equipes responsáveis pelo desenvolvimento de jogos eletrônicos. O trabalho a seguir contrastará duas trilogias em que a presença de mulheres é abundante e fundamental para a história, embora a primeira atenda à tradicional fetichização feminina enquanto a segunda mostra que é

possível fazer um jogo com personagens femininas formidáveis e ainda assim “atrair” o público masculino.

Porém, vale ressaltar que homens adultos já são os maiores consumidores desse produto (*Entertainment Software Association*, 2004), de forma que não deveria ser tão crucial “atrair” justamente aqueles que já são a principal fonte de renda desse mercado. Mesmo de um ponto de vista puramente financeiro, a estratégia de objetificar mulheres resulta em prejuízo para as empresas, pois repele uma significativa parcela da população de se tornar consumidora também. Estudos mostram que mulheres e meninas tem menos inclinação para os jogos devido à dificuldade de acesso (Emory & Gridina, 2000) e à reprimenda social e familiar por fazerem uso de “entretenimento para homens” (Etaugh & Liss, 1992); mesmo assim, algumas mulheres e meninas conseguem superar essa barreira, apenas para ver o gênero feminino sendo representado como hiperssexualizado, fraco, dependente, submisso e incapaz (Dietz, 1998; Dickermann, Christensen & Kerl-McClain, 2008; Dill & Thill, 2007 e Downs & Smith, 2009). Não é surpresa que elas não apenas sejam menos inclinadas a jogar, como também sintam menos prazer quando jogam e prefiram evitar jogos com competição e interação (Lucas & Sherry, 2004).

Até então, a atenção que as empresas têm dado às suas consumidoras resultou em consoles e controles cor-de-rosa e jogos com temática como moda e encontros (Bennett & Bruner 2000; Jenson & de Castell 2007; Ogletree & Drake 2007). Naturalmente essa estratégia falhou, pois são justamente as mulheres e meninas que não seguem nem gostam dos padrões de gênero impostos pela sociedade que jogam *videogames*, logo, um console rosa mais *repele* as jogadoras do que as atrai (Ogletree & Drake 2007). De fato, o que realmente atrai as mulheres para os jogos são as narrativas fortes e bem construídas, além de personagens femininas cuja representatividade não seja negativa (Phillips, 2005), uma conclusão deveras óbvia para qualquer um que enxergue meninas e mulheres como seres humanos, da mesma forma como enxergam os homens: para além de estereótipos.

É importante ressaltar que não apenas as mulheres são representadas de forma estereotipada: como constatado pelo estudo de Dill & Thill (2007), enquanto mulheres são visualmente representadas com uma aparência “magra curvilínea” (Harrison, 2003, que designa uma mulher de proporções irreais, com a cintura muito fina, mas com os quadris e os seios muito volumosos) e funcionalmente como “donzelas em perigo”, homens tendem a ser representados com características de “hipermasculinidade” (Scharrer, 2005), que

designa tanto uma aparência que exagera nos conceitos de “macho” (como barba, peito e braços excessivamente musculosos) quanto um comportamento agressivo e apreço por violência e perigo.

Essas características são prejudiciais para ambos os gêneros, pois afetam a autoestima dos homens e os encorajam a encarar com mais naturalidade crimes como assédio sexual e até mesmo o estupro (Ward, 2002), pois eles passam a enxergar mulheres como sua propriedade. Isso se torna cada vez mais preocupante, especialmente se levarmos em consideração que muitas crianças e adolescente têm acesso a jogos. O objetivo desse estudo é elucidar duas formas, uma nociva e outra empoderadora, para mostrar que nem tudo são más notícias e encorajar outras mulheres a jogar.

2. *Atelier Rorona – The Alchemist of Arland* (Ateliê Rorona – A Alquimsita de Arland)

2.1 Personagens

Nesse jogo não há personagens femininas em posições de poder, nem com ocupações relevantes.



Figura 1: Na fileira de cima, da esquerda para a direita: Rorona, Astrid, Esty, Cory, Tiffani, Liona, Pamela e Hom (Feminina). Na fileira de baixo, na mesma ordem, Sterk, Gio, Meredith, Iksy, Hagel, Tantris, Cole e Hom (Masculino).

2.1.1 Rorolina “Rorona” Frixell

A protagonista do jogo segue um arquétipo comum da ficção japonesa, conhecido como *dereedere* (amável e carinhosa, sempre disposta a ajudar e sem medo de mostrar seus sentimentos). Na trama, depois de Astrid curar seus pais de uma doença que teria sido fatal, Rorona se muda para seu ateliê e começa a servi-la como ajudante e “aprendiz”, pois sua família não tinha dinheiro para pagar pelo tratamento. Mas Astrid nunca lhe ensinou nada; ao invés disso, ela trata Rorona como se fosse sua criada, responsável por todo o trabalho doméstico do ateliê onde as duas vivem e trabalham.

Rorona tem 14 anos, mas, como praticamente todas as personagens femininas da ficção japonesa, sua voz e comportamento são muito infantis, e ela é descrita como não tendo nenhum talento. Ao contrário, a imagem dela que veiculada é a de uma menina desastrada, desmemoriada, extremamente insegura e burra. Ela não sabe nada de alquimia e constantemente não compreende o que lhe é dito ou mesmo o que está acontecendo bem diante de seus olhos, sendo frequentemente necessário que as outras personagens lhe expliquem de forma simples e direta o que está havendo. Isso é problemático, especialmente se levarmos em consideração que a partir dos quatro anos de idade há crianças que jogam e passam uma média de uma hora por dia jogando, com meninas diante da tela por 53 minutos e meninos, 68 (*Kaiser Family Foundation*, 2002).

De acordo com a Teoria Social Cognitiva (Bandura, 2002), existem quatro processos que regem o aprendizado por observação, a saber: **atenção** (que determina quais as informações e ações observadas a pessoa consegue extrair de seu ambiente de aprendizado, sendo que, quanto mais atraente for o modelo, mais as pessoas vão considera-lo influente sobre suas ações), **retenção** (o ato de reestruturar os modelos observados na própria memória, como uma série de regras; esse aspecto é particularmente relevante pois, em *videogames*, estamos em contato com as personagens todo o tempo, fixando o padrão de comportamento cada vez mais como regra), **produção** (quando a pessoa aplica o conjunto de regras comportamentais adquirido através de atenção e retenção à vida real. Isso tem consequências graves. Por exemplo, uma longa e repetida exposição a mulheres sendo retratadas com roupas muito indecorosas e um comportamento submisso e menos inteligente pode levar os jogadores masculinos a encarar mulheres como inferiores e seus corpos como propriedade, como aponta a pesquisa de Frederickson & Roberts, de 1997) e, por fim, **motivação** (a habilidade de uma

pessoa moldar seu comportamento de acordo com a estrutura social em que se enquadra, que pode ser reforçada caso outras pessoas apresentem esse mesmo comportamento e/ou se a pessoa for recompensada por ele. No caso de *videogames*, o cerne de qualquer jogo é a recompensa oferecida a cada pequena ou grande conquista, por isso devemos atentar para *como e pelo que* estamos recompensando a pessoa jogando).

Em concordância com a teoria de Bandura, a Teoria de Cultivação de Gerbner (1999) afirma que as mídias de massa servem a três funções principais: mostrar como as coisas funcionam, descrever o que as coisas são e o que fazer com elas. Crianças e adolescentes (e até mesmo adultos) que são constantemente bombardeados com informações de que abuso sexual contra mulheres é normal e até divertido, quase nunca passível de punição (ao contrário, há recompensas), podem vir a acreditar que não há realmente nenhum problema em usar as mulheres e seus corpos como bem entendem, já que isso é o “normal” da nossa sociedade. Também é possível que mulheres e homens, quando expostos a imagens de seus respectivos gêneros de forma estereotipada, passem a ter uma visão depreciativa de sua própria imagem, e também do gênero oposto (Kendrick & Gutierrez, 1980), além de comportamentos nocivos como distúrbios alimentares nas mulheres, musculação compulsiva nos homens e queda de autoestima para ambos (Dohnt & Tiggemann, 2006; Tiggemann & McGill, 2004; Thomsen et al, 2002; Smolak & Stein, 2006), em busca da aparência que a mídia prega como ideal para cada gênero.

Com relação ao comportamento e à representação das mulheres, as imagens abaixo mostram apenas uma fração das inúmeras menções à suposta burrice de Rorona. É preocupante termos a protagonista do jogo paulatinamente representada como burra (sendo chamada assim até por sua melhor amiga), insegura, incapaz e submissa à sua mestra, pois isso pode ter consequências na forma como mulheres e homens percebem o sexo feminino, levando as mulheres a uma condição de baixa autoestima (Polce-Lynch *et al*, 2001) e os homens a percebê-las como inferiores.

Os jogos dessa série foram classificados pela *Entertainment Software Rating Board* (ESRB, órgão responsável pela classificação indicativa dos jogos) como apropriados para um público a partir dos 12 anos de idade, de modo que há a exposição de pré-adolescentes a cenas e falas de cunho sexual (não consentido em todos os casos) repetidamente ao longo dos três jogos da saga Arland, mas é justamente nesse primeiro (que também é o mais fácil, logo, o que teoricamente seria mais acessível às pessoas mais

jovens) que os piores eventos de assédio sexual e objetificação da protagonista (sem contar as ofensas em relação à sua inteligência) são mais graves, principalmente porque Rorona não estava de acordo com nenhuma das situações de cunho sexual nas quais foi envolvida: pelo contrário, ela sempre deixa claro seu desconforto, mas o jogo faz comédia com isso também. E, como as personagens abusadoras nunca sofrem qualquer tipo de punição (nem sequer uma repreensão verbal), a situação se agrava, pois passa a ideia de que abusar de mulheres é engraçado e divertido.



Figura 2 – À esquerda, Cory se pergunta se Rorona é “simples? Ou só puramente burra?”. À direita, Cory repreende Astrid por dar o ateliê à Rorona porque ela é “muito legal, desastrada, burra e enclausurada para comandar um ateliê.”

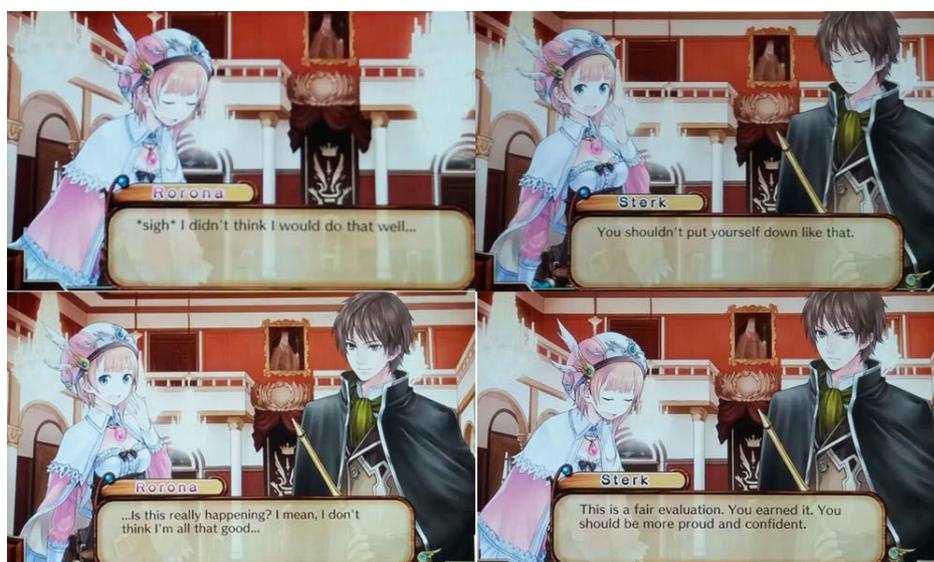


Figura 3 – Rorona não acredita quando Sterk afirma que ela foi muito bem na avaliação, e insiste em dizer que ela “não é tão boa assim”. Sterk diz que ela precisa ser mais confiante e ter mais orgulho de si mesma.

2.1.2 Astrid Zexis

A mestra de Rorona é uma pária em Arland, odiada pelo povo do reino por ser sempre rude, sarcástica, preguiçosa e arrogante. É descrita constantemente como sendo um gênio, o que seria uma boa chance de representatividade feminina, exceto pelo fato de que ela não faz praticamente nada durante o jogo, passando os dias inteiros dormindo, lendo ou maltratando as pessoas à sua volta. Em termos de arquétipo, Astrid é uma combinação de *kamidere* (*kami* = Deus, ou seja, uma personagem arrogante, orgulhosa e com um complexo de divindade, que se põe acima de tudo e todos) e *sadodere* (*sado* = sadomasoquismo, o tipo de personagem sádico que gosta de brincar com os sentimentos e limites dos outros, inclusive sexualmente falando). Fica claro que Astrid teve um romance com Sterk no passado, e em uma de suas falas ele diz que ela “o forçou” uma vez antes de terminar o namoro com ele. Ele não diz a que exatamente ela o forçou, mas dado o grande ressentimento que Sterk nutre por ela e o comportamento que ela exhibe, um abuso sexual é o mais plausível. Em um evento mais adiante no jogo, Sterk se fere gravemente e ela “brinca”, dizendo que se divertiu com o corpo dele enquanto ele estava inconsciente.

Astrid tem 26 anos, com atitudes pedófilas e, pelo menos, bissexuais (considerando o caso que ela teve com Sterk), e faz inúmeras insinuações de cunho sexual à Rorona (que mora com ela há alguns anos e ainda tem apenas 14), que sempre se mostra incomodada com os assédios. Como em todas as outras cenas de assédio no jogo, o tom é de brincadeira, fomentando a ideia de que abuso contra mulheres é engraçado, temática extremamente frequente na ficção japonesa como animê e mangá.



Figura 4 – Vários momentos em que Astrid assedia Rorona. Primeiro, ela pergunta se Rorona está enjoada de dividir a cama com ela, ou Rorona está zangada pelo que Astrid fez com ela enquanto ela dormia. Ela diz que isso é uma brincadeira e convida Rorona para dormir em sua cama, o que ela recusa.



Figura 5 – Astrid cria um homúnculo para ajudar Rorona, que diz que é incapaz de dar ordens a uma “criancinha”. Astrid afirma que a aparência de Hom é sua “preferência pessoal”, e que Rorona não precisa se preocupar.



Figura 6 – As garotas na praia.

Consideremos a imagem acima, do jogo *Atelier Rorona*. Há muitos problemas nela. Primeiro, chamo a atenção para o traje de Cory, que, como seu corpo, é bem infantil (ela tem 13 anos), e ela está incomodada com o abraço da personagem Pamela, por isso pede para ela a largar, mas Pamela não o faz. Rorona está desgostosa com a situação, pois ficou claro para ela que o objetivo de Astrid não era ajudá-la, mas sim ver a ela e às suas amigas em roupas de banho (no jogo, Astrid prometera lhe ajudar a conseguir um item do qual ela precisava, mas, ao invés disso, ela reúne todas as meninas na praia e as obriga a usar os trajes de banho que ela mesma confeccionou).

A presença de Liona também é inverossímil, pois a personagem é extremamente tímida, tem dificuldade até para falar com outras pessoas, então, viajar para a praia e usar um biquíni tão revelador entre pessoas que não conhece bem não faz sentido. Hom, que já sabemos ter uma aparência de criança por causa das “preferências” de Astrid, também está em roupa de banho. E o fato de haver apenas personagens femininas nessa cena não surpreende – esse tipo de abordagem é conhecida como *fanservice*, termo usado para

designar coisas que são feitas puramente com o intuito de agradar aos fetiches do público-alvo, em geral, homens heterossexuais cisgêneros. Este é outro fator praticamente onipresente em obras de ficção japonesa, e também é muito comum em *videogames*. Várias pesquisas, como as de Dill & Thill (2007) e Downs & Smith (2009) já constataram, por meio de extensa amostragem, que mulheres são largamente mais propensas a serem retratadas com roupas excessivamente reveladoras e/ou inapropriadas para a função que exercem. O corpo feminino também é usado como estratégia de *marketing*, como apontado pela pesquisa de Dickerman, Christensen & Kerl-McClain (2008), e como deleite visual para o público-alvo repetidamente, contribuindo para a ideia de que mulheres são objetos sexuais à disposição dos homens. Em outro momento, Astrid afirma que 60% da razão dela ter escolhido Rorona como aprendiz foi por ela ser “fofa” (com uma expressão pervertida), e os outros 40% foi por ela ser “burra”.

2.1.3 Esty Dee

A recepcionista no castelo, e é com ela que Rorona consegue algumas missões. Esty tem 26 anos, e é uma personagem meiga e educada. Ela tem um complexo com sua idade, mesmo que não tenha nem 30 anos, e com o fato de ainda ser solteira “nessa idade”. Fora isso e sua amizade com Astrid e Tiffani (que não é saudável, como veremos adiante), não tem muita relevância. Ela fala de forma muito meiga e com uma voz tão baixa que é surpreendente que as outras personagens consigam ouvi-la.

2.1.4 Cordelia “Cory” von Feuerbach

Cory é amiga de infância de Rorona. Tem 13 anos, mas baixa estatura, e um grande complexo quanto a isso. É de uma família nobre, mas não liga muito para seu título. Cory não tem muita expressividade, sendo o tipo de personagem que se encaixa no arquétipo *tsundere A* (*tsun* = explosivo, brusco). A principal característica desse tipo de personagem é a dificuldade em expressar seus sentimentos. *Tsundere* são tímidas, tentam disfarçar quando estão felizes ou fazem coisas boas, e querem sempre ser reconhecidas como sendo frias e “duronas”. É um arquétipo tão clichê e tão vastamente utilizado que é como se nem tivessem se dado ao trabalho de pensar sobre a criação dela, pois praticamente toda obra

de ficção japonesa possui pelo menos uma. Ela não tem um papel na trama, não possui emprego nem personalidade própria, já que a forma como se comporta depende exclusivamente se há alguém por perto. Cory praticamente só fala gritando e explode facilmente, características comuns do arquétipo.

2.1.5 Tiffani Hildebrand

Tiffani tem 23 anos, comanda uma loja de variedades e já é viúva há algum tempo. É apresentada como sendo meiga, adorável, sempre de bom humor, delicada e prestativa, e sua voz é baixa, suave e pausada. Porém, é constantemente vítima do assédio das personagens não jogáveis masculinas (e afirma ser grata por isso, pois sua “popularidade” faz com que sua loja esteja “sempre lotada”, o que preocupantemente reforça a ideia de que algumas mulheres de fato apreciam assédio, especialmente quando há dinheiro envolvido), em mais uma tentativa de comédia, inclusive do pai (casado) de Rorona. Além disso, há um evento em que ela, bêbada, ataca Rorona, que pede diversas vezes para que Tiffani pare de tocá-la e para que alguém a ajude, mas ninguém faz nada. No outro dia, Rorona precisa falar com Tiffani, e está envergonhada de encontrá-la depois do ocorrido. Porém Tiffani não se lembra de nada, apenas diz que sabe que bebeu muito, e quando acordou, Esty (com quem ela estava bebendo antes e que na noite anterior fugira de seus avanços) estava dormindo ao lado dela e parecia ter chorado, mas ela não sabia porquê. E, embora Rorona queira perguntar à Esty o que aconteceu, o jogo não nos dá essa opção, de modo que fica a cargo da imaginação de quem joga decidir qual o motivo do choro. A insistência com a qual o jogo força interações homossexuais entre mulheres heterossexuais e assédios contra as personagens femininas é estarecedora e deprimente. Além disso, as mensagens que ficam são: 1) Abusar sexualmente de uma mulher é engraçado e ninguém vai sofrer consequência alguma por isso; 2) Quando presenciar uma cena de abuso sexual contra uma mulher, nada precisa ser feito, pois “dá muito trabalho” e “é assim que as coisas são”, mesmo que a mulher peça por ajuda.

[Vídeo 1 – Tiffani ataca Rorona]

[Vídeo 2 – Rorona constrangida]



Figura 7 – O homem mais velho fantasia sobre cuidar de Tiffani “em sua cama” enquanto ela estava doente. Ele afirma que sua fragilidade é uma das várias coisas que ele gosta nela.



Figura 8 – Vários homens casados na loja de Tiffani. Um deles finge estar observando mercadorias para observá-la. Outro está excitado com os objetos que ela tocou para colocar nas prateleiras. Do lado de fora, suas esposas lamentam que eles passem tanto tempo lá.



Figura 9 – Rorona surpreende o pai entre o grupo de assediadores. Ela o entrega à mãe e, quando o surpreende pela segunda vez, o relembra como a mãe ficou magoada. Ele se “defende” dizendo que faz isso porque “Tiffani é jovem, bonita e, principalmente, viúva. Rorona não entende.

2.1.6 Lionela “Liona” Heinze

Liona se encaixa no arquétipo *dandere* (*dan = danmari*, silencioso), uma personagem também muito típica: extremamente tímida, calada e reservada. Normalmente são isoladas, mas quando alguém consegue “penetrar sua casca”, elas acabam se mostrando adoráveis, prestativas e doces. É o caso da Liona. Surpreendentemente, ela é uma artista itinerante, que viaja pelo mundo fazendo apresentações de dança e marionetes. Liona fala muito baixo, sempre com a voz trêmula, se desculpa por tudo, chora com facilidade e não consegue sobreviver sem suas marionetes que, por serem encantadas, podem falar, pensar e se mover como seres vivos. Nada disso, porém, impediu que a empresa lhe desse essa aparência, nem de colocá-la no evento da praia, nem de fazer seus seios balançarem de uma forma que realmente só é possível dentro da ficção japonesa. No caso, não condeno o fato de a personagem ser tímida – apenas atento para o fato de que essa timidez só serve a um propósito de fetiche, afinal, ela só aparece quando convém, para que a personagem aja de forma “fofa” e assim entretenha o público-alvo.

[Vídeo 3 – Liona imóvel com os seios balançando]

2.1.7 Pamela Ibis

Pamela, como Esty, não se encaixa num arquétipo, e não tem muita expressividade nem personalidade. Ela comanda uma loja de itens mágicos e praticamente só existe para que haja mais uma personagem feminina e mais uma loja onde possamos comprar itens.

2.1.8 Hom (feminina)

“Hom” é o nome dado à/ao homúnculo que Astrid criou para ajudar Rorona. Pode ser uma garota ou um garoto (a escolha é de quem joga), mas, de qualquer forma, tem a aparência de uma criança e um estilo de vestimenta conhecido como *lolita* (mais um fetiche atendido). Hom se encaixa no arquétipo *kuudere* (*kuu* = vazio), personagens frias, distantes, que raramente demonstram sentimento. Hom é muito servil, e não é surpreendente que Astrid tenha gerado um ser tão submisso com uma aparência de criança (como ela mesma admite) e vestida dessa forma. Digo que essa escolha de visual é puramente fetichista porque parte do trabalho de Hom é coletar itens para Rorona, o que requer que ela ou ele viaje longas distâncias por desertos, florestas, montanhas, e esse tipo de roupa definitivamente não é apropriada para isso. Inclusive, como mostrado pela pesquisa de Downs & Smith, a maioria das personagens cujas vestimentas são muito sexuais e/ou inapropriadas para sua função são mulheres: no primeiro caso, 41% das personagens femininas analisadas possuíam roupas provocantes, enquanto que o mesmo acontecia a apenas 11% das personagens masculinas; no segundo caso, 16% das personagens femininas possuíam roupas inapropriadas para sua função, porém apenas 2% das personagens masculinas sofriam com essa mesma variável.

2.1.9 Sterkenburg “Sterk” Cranach

Sterk é muito gentil e prestativo. Ele é um cavaleiro do reino de Arland, que sonhava em ser como aqueles que via nos livros de fantasia, e se sente frustrado pelo seu trabalho ser mais burocrático do que glamoroso. Como seu sonho sempre foi “proteger uma donzela indefesa”, é com muita satisfação que ele trabalha como guarda-costas de Rorona. Sterk é extremamente poderoso, sua força é praticamente indispensável durante a trilogia.

2.1.10 Ludwig Giovanni “Gio” Arland

O rei de Arland tem 46 anos e é a única pessoa mais forte que Sterk. Ele não se importa com seu título, e sua principal diversão é se disfarçar de “G Mascarado” para combater o crime com as próprias mãos ou se misturar ao povo. À Rorona, ele se apresenta apenas como um “aposentado chamado Gio”, e ela só descobre sua verdadeira identidade quando Sterk a revela num momento de fúria. Gio é muito cavalheiro e educado, fala baixo e tranquilamente e nunca perde a calma.

2.1.11 Meredith Alcock

O ministro de Arland tem 48 anos e é ele quem efetivamente comanda o reino. Ele deseja que o ateliê seja fechado para construir algumas fábricas no lugar.

2.1.12 Iksel “Iksy” Jahnn

Outro amigo de infância de Rorona, Iksel é um jovem cozinheiro de 15 anos já no comando de um restaurante (que também vende itens úteis à Rorona) e também sai para lutar com a protagonista. É um sujeito divertido e temperamental, muito competitivo quando o assunto é comida, embora algumas vezes menospreze a protagonista.

2.1.13 Hagel Boldness

Hagel tem 39 anos, e é tanto o ferreiro quanto o dono da forja onde Rorona e seus companheiros obtêm armas e armaduras. Ele é um sujeito expansivo, barulhento e divertido, e tem um enorme complexo quanto ao fato de ser careca.

2.1.14 Tristan “Tantris” Alcock

Tantris é um músico itinerante que ganha a vida com sua arte. Gosta de flertar com todas as mulheres que vê e não leva nada a sério. Mais tarde, descobrimos que seu verdadeiro nome é Tristan. Ele é filho de Meredith, que o chamou justamente para sabotar

o ateliê e atrapalhar a vida de Rorona o máximo que puder. Tantris fugira de casa pois não queria cumprir o desejo de seu pai de ser seu sucessor, mas faz um acordo com ele: se Meredith deixar Rorona em paz, ele aceita assumir sua posição como ministro.

2.1.15 Cole Dueller

Esse com certeza é um nome falso, já que “Dueller” é um trocadilho com “*dealer*” (ou “aquele que negocia”), e “cole” é a moeda do jogo. Cole é um daqueles garotos inacreditáveis: tem apenas oito anos, mas viaja o mundo inteiro sozinho, para lugares muito perigosos, coletando itens raros para vender. É extremamente maduro e hábil com os negócios, e não gosta de manter nenhum tipo de amizade ou relacionamento com ninguém além de compra e venda. Além de tudo, ele cuida do pai doente, mas não demonstra nenhuma fraqueza ou medo.

Isso é preocupante, pois, enquanto as meninas sempre são mostradas como muito inseguras, imaturas e dependentes, os meninos são mostrados como sendo justamente o contrário disso. Há uma cena em que Cole ensina Rorona como apropriadamente gastar seu dinheiro, dando a entender que, mesmo quando muito mais jovens, meninos são mais inteligentes e mais maduros que meninas, capazes de se cuidarem sozinhos e até mesmo das meninas, que são tão dependentes deles. As razões e consequências desse tipo de representação envolvem fatores que extrapolam o mundo dos videogames, e que perpetuam a ideia de que o gênero feminino é inferior ao masculino.

2.1.16 Hom (Masculino)

O papel e comportamento do Hom masculino são exatamente iguais aos da Hom feminina. Até as expressões e falas são as mesmas.

3. *Atelier Totori – The Adventurer of Arland* (Ateliê Totori – A Aventureira de Arland)

3.1 Personagens

Embora ainda não tenhamos mulheres exercendo poder, algumas personagens femininas de *Atelier Totori* possuem um pouco mais de profundidade do que as do jogo anterior. Todos os estereótipos femininos se repetem, alguns até com mais intensidade.

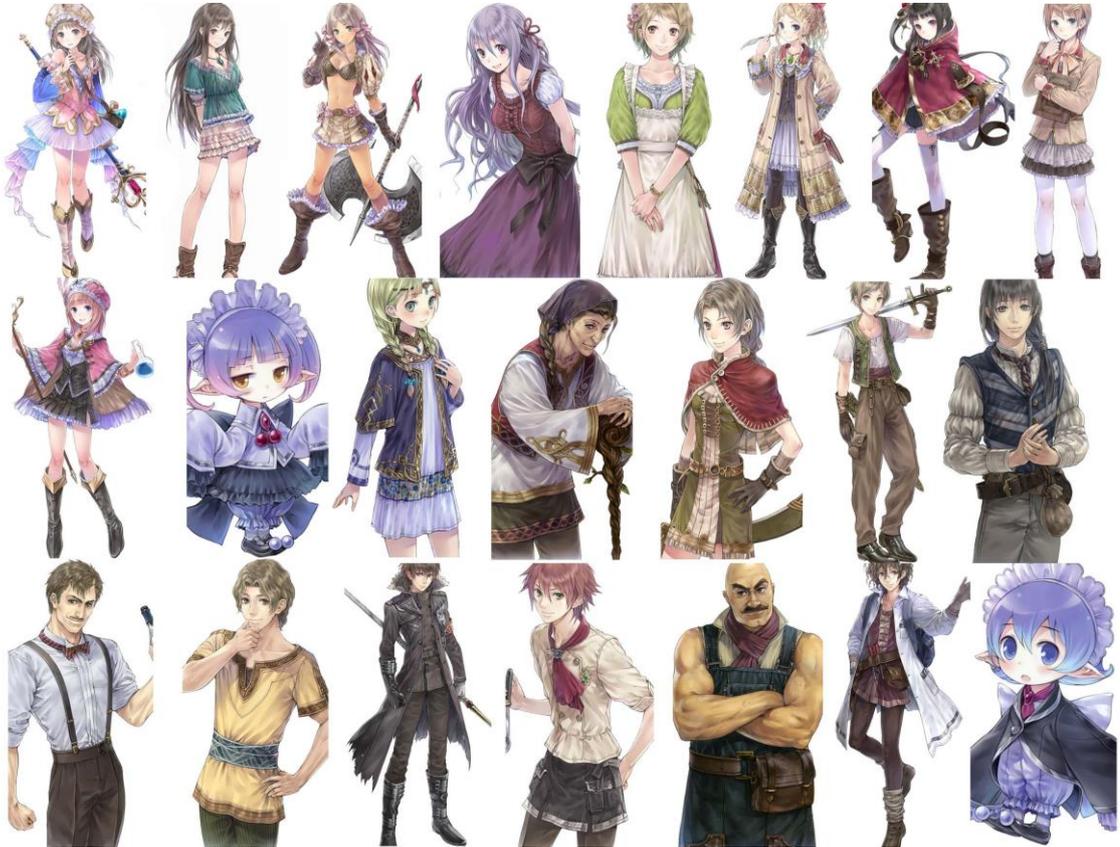


Figura 10 – A partir da primeira fileira e da esquerda para a direita: Totori, Ceci, Mel, Pamela, Tiffani, Cory, Mimi, Filly, Rorona, Chim (Feminina), Piana, Pilca, Gisela, Gino, Peter, Gerhard, Guid, Sterk, Iksy, Hagel, Marc e Chim (Masculino).

3.1.1 Tootoria “Totori” Helmold

Totori é uma adolescente de 13 anos, cujo sonho é tornar-se uma Aventureira para reencontrar a mãe (que não vê há anos) e trazê-la de volta para casa. Ela é ainda mais insegura do que Rorona era no começo do seu jogo, tem muito medo de tudo, péssimo preparo físico e é muito ingênua. Ela se considera burra (e os outros personagens estão constantemente dizendo que ela não é inteligente) e incapaz de fazer qualquer coisa. Um dos menus do jogo, chamado “Memorando da Totori” tem como cabeçalho a frase “É melhor eu anotar aqui tudo o que eu preciso lembrar. Você sabe como eu sou esquecida”.

Esse menu serve apenas para conferirmos alguns dados relevantes, mas a equipe responsável achou que seria “engraçado” ressaltar o fato de que ela é “esquecida”. Isso pode, como já vimos extensamente com as explicações anteriores, reforçar a ideia de que mulheres são tanto física quanto intelectualmente inferiores aos homens, especialmente porque logo no começo a protagonista é acompanhada por Gino, e a comparação é inevitável (a menina fraca, burra e indefesa x o menino forte, sagaz e protetor).

Essa comparação é problemática, pois, como afirmam Downs & Smith (2009), *gamers* podem aprender sobre os papéis e estereótipos de gênero (diariamente reforçados por todas as mídias e pela sociedade em geral) e replicá-los em seu dia-a-dia. Logo, se as mulheres são apenas representadas como incapazes e eternamente necessitando da ajuda de homens (que, por sua vez, são representados como heróis valentes capazes de resolver problemas), essa crença vai se enraizar na mente das pessoas e perpetuar a ideia de que mulheres são, sim, inferiores. E não apenas isso: as pesquisas de Downs & Smith (2009), Hentz-Knowles & Henderson (2001) e Dill & Till (2007), Beasley & Standley (2002) *et al*, mostraram que:

1) As mulheres são pouco representadas em *videogames*: mais de 70% dos personagens são homens (é mais provável que haja um jogo com uma criatura não-humana como protagonista do que uma mulher);

2) Quando representadas, as mulheres frequentemente possuem proporções corporais irreais e roupas que mal cobrem este corpo, sendo frequentemente inadequadas para as tarefas desempenhadas pela personagem;

3) O número de personagens femininas heroínas é ínfimo, pois as mulheres são quase sempre representadas como “donzelas em perigo”, “visões de beleza” ou obstáculos, mas quase nunca como agentes da história.

A paixão de Totori por alquimia começou quando Rorona, agora uma mulher adulta, apareceu em sua casa e lhe ensinou esse ofício; e, como ela antes não tinha nenhum talento, viu na alquimia algo que conseguiria fazer sozinha, e bem, e isso a encheu de esperança, felicidade e autoestima: a alquimia tornara-se um meio de reencontrar sua mãe. Totori nutre por Rorona muita admiração e gratidão. Ela também é uma *deredere*.

3.1.2 Cecilia “Ceci” Helmold

A irmã da protagonista tem 18 anos e uma vida aparentemente tediosa: constantemente diz que seus hobbies são cozinhar e limpar a casa, duas atividades que faz praticamente sozinha, pois o pai não faz nada e Totori só a ajuda muito raramente. Ceci é absoluta e impetuosamente contra a ideia de sua irmã seguir os passos da mãe e se tornar uma Aventureira, pois tem certeza que a mãe está morta, e não quer perder também a irmã mais nova. Mas ela acaba optando pelo que é melhor para Totori do que para ela, e até paga a passagem para Arland para que ela e Gino obtenham suas licenças, além de fazer a comida para a longa viagem.

[Vídeo 4 – Dilema]

Porém, quando avançamos no jogo, Mel (a melhor amiga de Ceci) conta a Totori que ela própria se tornou uma Aventureira porque se inspirou em Gisela (a mãe das irmãs). Ceci também a admirava, e queria tornar-se uma Aventureira como a mãe, e essa era a brincadeira favorita das amigas na infância. Mas um dia pedaços do barco de Gisela apareceram na praia de Alanya, e, como o folclore da vila inclui um monstro chamado Flauschtraut, que afunda qualquer navio que se afasta demais da costa, todos assumem que Gisela morreu. Quando deram a notícia à jovem Totori, ela chorou por uma semana inteira sem parar, e, quando parou, não se lembrava de Gisela.

Desde então, Ceci assumiu para si o lugar da mãe, cuidando da irmã e do trabalho doméstico e desistindo do seu sonho de tornar-se uma Aventureira por Totori (de quem toda a vila escondia a verdade sobre Gisela a pedido de Ceci e seu pai). Dependendo do nível de amizade com Mel, podemos levar Ceci em algumas aventuras, e ela, apesar de insegura a princípio, diverte-se muito. No fim, elas são atacadas por monstros poderosos, e, embora sejam resgatadas por Sterk e um grupo de Aventureiros, Ceci entende que algumas aventuras são demais para ela, e decide não mais acompanhar a amiga e a irmã (apesar de que é possível comprar um conteúdo adicional e ter Ceci como uma personagem jogável).

Ressalto não ser a favor da romantização de sacrifício pessoal, mas acho Ceci uma personagem admirável porque ela fez o que tinha que fazer num momento de necessidade, foi madura e conseguiu criar muito bem a irmã. E, no fim, sempre fez tudo por amor a ela. Também acho que a mensagem que ela ajuda passar é de muita relevância: Ceci desistiu

de seu sonho de infância porque sabia que não poderia contar com o pai para criar Totori adequadamente, ou mesmo da casa, e é justamente a apatia masculina que mais causa sobrecarga às mulheres do mundo real. Talvez, se Ceci pudesse contar com o apoio do pai, ela não tivesse que ter aberto mão de si mesma tantas vezes.

3.1.3 Melvia “Mel” Siebel

A melhor amiga de Ceci também tem 18 anos e sua principal característica é sua força absurdamente fora do normal. Mel é espontânea e divertida, embora sua aparência seja usada para atender aos gostos do público-alvo. Não apenas seu corpo segue o padrão “magra curvilínea” (Harrison, 2003), como seu ataque especial faz questão de deixar sua calcinha à mostra, e até mesmo Totori diz que sua roupa “não parece adequada para uma Aventureira”. A desculpa que o jogo dá vem na resposta de Mel, que diz que sua roupa é “fácil de se movimentar e seca rápido”, então ela pode “pular na água quando quiser”. Quando perguntada se a roupa não a protegia muito pouco, ela diz que “não preciso me proteger se matar o inimigo primeiro”, corroborando a ideia da inadequação de vestimenta e proporções irreais do corpo feminino. Inclusive, no evento em que Ceci e Mel são atacadas por monstros, ela se queixa de estar perdendo muito sangue, e praticamente todos os ferimentos que ela tem poderiam ter sido evitados se ela usasse algo mais apropriado para uma guerreira que viaja o mundo derrotando monstros poderosos.

A aparência física de Mel também não condiz com a realidade, especialmente em comparação com uma outra personagem forte, a russa Zarya, do jogo *Overwatch*: ambas são conhecidas por serem mulheres cuja principal característica é a força física, mas apenas uma tem tanto um físico condizente quanto uma roupa própria para batalha. Além disso, qualquer movimento de Mel mostra seus seios balançando exatamente como é com Liona.

[Vídeo 5 – Ataque especial da Melvia]



Figura 11 – À esquerda, Mel tenta proteger Ceci. À direita, Zarya.

Mel tem lados positivos: ela é muito decidida, não tem medo de nada e adora proteger os mais fracos. Não tem vergonha de beber e é uma grande amiga de Ceci. Além disso, sua maior inspiração é outra mulher forte, Gisela. Ela é uma mulher livre e forte. Mas há também o lado ruim: Mel é a protagonista de todas as cenas de assédio/abuso sexual desse jogo. Em uma das cenas, ela literalmente está dizendo a Mimi (que tem 14 anos) que ela tem nádegas muito avantajadas, o que pode ser “fofinho” enquanto ela é jovem, mas que, após algum tempo sendo Aventureira, os músculos do corpo ficam muito rígidos, e ela *oferece uma massagem* para evitar que isso aconteça, reforçando a ideia de que não tem problema molestar e/ou constranger adolescentes.

[Vídeo 6 – Assédio Melvia]

3.1.4 Pamela Ibis, Tiffani Hildebrand e Cordelia von Feuerbach

Tiffani continua sendo assediada pelos seus clientes, mas agora reclama de estar “velha” o tempo todo (ela tem no máximo 32 anos). Cory começou a trabalhar no “castelo” de Arland (agora a sede da Guilda dos Aventureiros) e Pamela mudou sua loja para Alanya porque queria ficar perto do mar.

3.1.5 Mimi Houllier von Schwarzlang

Mimi é praticamente a mesma personagem que Cory. A personalidade das duas é idêntica e ambas são aristocratas. A diferença é que o título de Mimi foi herdado, e não comprado, e ela se sente superior por isso. Isso dá a ela um pouco do arquétipo *himedere* (*hime* = princesa), pois ela exige ser tratada com toda a pompa que uma pessoa nobre merece, e se porta como se fosse da realeza. Inclusive, mesmo não precisando, ela quer que Sterk a “proteja” porque ele é um “cavaleiro” renomado, e ela acha isso glamoroso (e, na verdade, Sterk também fica muito satisfeito com a ideia de proteger a herdeira de uma família poderosa). Seu objetivo é tornar-se uma grande Aventureira para espalhar o nome de sua família. No início, ela não gosta de Totori, mas depois acabam se tornando amigas e Mimi se torna muito grata a ela por isso. Ela também gosta muito de Ceci.

3.1.6 Filly Dee

Filly é a irmã mais nova de Esty e exerce o papel dela neste jogo. Sua idade não é revelada, e sua principal característica é ser extremamente tímida e amedrontada. Ela seria como Liona, mas há uma grande diferença: Filly tem uma enorme tara, que não faz nenhuma questão de esconder, por “romances proibidos”, especialmente lésbicos. Sua principal diversão é fantasiar sobre as pessoas à sua volta. Não se sabe sua real preferência sexual, mas é provável que ela seja lésbica, até porque, em determinada parte do jogo, ela só aceita participar de certo evento porque haveria outras “mulheres jovens e bonitas” com ela, e a única vez em que ela menciona a possibilidade de estar com um homem é em *Atelier Meruru*, quando diz que adoraria viver um romance proibido com um príncipe cuja família não aceitasse o relacionamento deles. Ela tem pavor de conversar com outros seres humanos, especialmente os sérios como Sterk, e foi forçada por Esty a tomar seu lugar como recepcionista quando sua irmã decidiu partir em busca de um marido, após perceber que ainda estava solteira aos 35 anos, e decidiu abandonar o emprego que amava para remediar a situação, pois já estava “velha demais” para continuar sem um marido. Filly e Esty não se dão bem, pois Esty sempre quis que Filly fosse mais independente, e acabou sendo mais rígida com a irmã do que ela suportou, ao ponto de Filly até torcer para que Esty nunca encontre um marido para que não volte para casa.

3.1.7 Rorolina “Rorona” Frixell

O retorno de Rorona não se deu da forma como esperávamos. Como ela terminou o próprio jogo como uma alquimista mais madura, inteligente e muito habilidosa, era de se supor que a idade e a experiência ressaltassem ainda mais essas características. Ao invés disso, ela está se comportando como uma parva. Agora com 23 anos, Rorona está mais infantil do que antes, mais desastrada e mais descuidada. Ela decidiu viajar o mundo em busca de Astrid, e aproveita suas viagens para ensinar alquimia às pessoas por onde passa. Seria uma jornada interessante, mas ela é conduzida de forma a fazê-la parecer idiota. Ela encontrou Totori quando se perdeu em uma de suas viagens e desmaiou de fome em frente à casa da família Helmold, dizendo estar “muito faminta para conseguir se mexer”. Ela foi acolhida e alimentada, e resolveu ensinar alquimia à Totori em troca da ajuda. Porém, a empresa desenvolvedora fez questão de mostra-la falhando na síntese e explodindo a casa, que precisou inclusive ser reconstruída. Além disso, quando a reencontramos no jogo, ela é literalmente pescada por Guid. Quando se recupera, explica que caiu em um rio em Arland e foi parar em Alanya. A viagem entre as cidades, de carruagem, leva 21 dias. Seu comportamento está muito mais infantilizado, chegando a fazer birra por motivos frívolos e chorar com facilidade, muito diferente do que era no final de seu jogo.

3.1.8 Chim (feminina)

“Chim” é o nome que Rorona dá aos homúnculos que cria para ajudar Totori com a alquimia (é a mistura de “*child*” com “Hom”, ou “Hom criança”), e a função no jogo é a mesma de Hom.

3.1.9 Piana, Pilca e Gisela Helmold

Para melhor compreensão, as três serão apresentadas juntas, pois elas aparecem ao mesmo tempo quando descobrimos a verdade sobre o desaparecimento de Gisela Helmold. Na parte final do jogo, o paradeiro de Gisela nos é revelado: ela enfrentou o Flauschtraut, mas seu navio foi avariado e ela precisou fugir da luta para sobreviver. Com muita dificuldade, conseguiu chegar a uma ilha isolada e foi recebida por Piana, que a levou até Pilca. A Aventureira foi tratada e permitida a continuar na ilha até consertar seu

navio. Conhecemos Gisela como sendo uma mulher forte e destemida, divertida e com uma personalidade abrasiva, porém sincera e espontânea, muito apaixonada pelo seu marido e “coruja” com suas filhas apesar de que, durante todo o jogo, todas as personagens a descrevem como sendo uma pessoa difícil, que causava muitos problemas como Aventureira. Mas todos a admiravam, e ela acabou se tornando uma lenda, praticamente a primeira, mais forte e mais talentosa Aventureira que jamais existiu. E ela tinha ciência de seu poder e de sua fama, e vivia para fazer valer esse título. Derrotar o Flauschtraut era mais uma das missões que ela se impusera para provar a si mesma e a todos os demais que a Grande Gisela Helmold era, de fato, invencível.

Porém, terremotos começaram a acontecer com frequência na ilha. Pilca então advertiu Gisela de que ela precisaria sair imediatamente. Sem gostar de ser expulsa de forma tão repentina, ela demanda ao menos uma explicação, e é quando Pilca revela a verdade tenebrosa sobre a vila: em uma torre, não muito longe de lá, está selado um poderosíssimo demônio. Várias nações tentaram destruí-lo sem sucesso, e o máximo que puderam fazer foi selá-lo. Mas nenhuma magia é forte o bastante para mantê-lo aprisionado para sempre, então, para evitar uma destruição generalizada, periodicamente meninas bebês são abandonadas naquela vila mais próxima à torre para servirem de sacrifício; assim, quando o demônio se libertar, ele poderá devorá-las e deixar as outras vilas em paz. Não se sabe quando isso vai acontecer, mas os terremotos são indício de que será logo, pois são causados pelo demônio à medida em que ele se fortalece, e por isso Gisela deve partir.

Inconformada com o fato de mulheres e meninas servirem de sacrifício para alimentar um demônio, Gisela diz que elas deveriam simplesmente fugir. Pilca se recusa, dizendo que lá todas são mulheres, e que não seriam capazes de sobreviver sozinhas. Gisela diz que ser mulher não tem nada a ver com isso, que ela é mulher e é capaz de cruzar países tranquilamente. Pilca insiste que elas não são como Gisela, e mesmo se fossem, outras tomariam o lugar das que fugissem. Diante do derrotismo de Pilca, Gisela decide que a solução é destruir o demônio, mas é mortalmente ferida, e mesmo que não tenha conseguido derrotá-lo, ela lacrou-o novamente, dando mais uma chance àquelas mulheres. Seu último desejo é ser colocada no navio em que chegara à vila para morrer onde pudesse sentir o homem que amava. Seu desejo é atendido, e ela é colocada fraca, mas ainda com vida, no navio construído por Guid, e o navio é lançado ao mar.

Quando Totori enfrenta e derrota o Flauschtraut, ela chega à mesma vila que Gisela. Quando elas descobrem que Totori viera de Alanya, elas lhe contam a verdade sobre sua mãe. Totori fica desolada, e decide voltar para casa e contar a verdade para sua família. Quando volta à Alanya, descobre que Piana se escondera em seu navio, porque, se ficasse na vila, seria devorada pelo demônio. Comovida, a família de Totori acaba adotando-a, mas Totori decide voltar à vila para avisar Pilca que Piana estava bem. Mas Totori, como sua mãe, não se conforma com o fato de que todas aquelas mulheres sejam tratadas como meras oferendas, e decide eliminar o demônio, tarefa que ela consegue cumprir, livrando para sempre a “Vila Sem Nome” de sua ameaça.

Em relação a essas três personagens, friso a importância de Gisela, que, mesmo seguindo o padrão “magra curvilínea” e não possuindo uma roupa adequada a uma guerreira e viajante tão formidável, é um símbolo do que as feministas vêm há muito repetindo: empoderar uma mulher não significa que esta mulher está proibida de ter e amar sua família. Gisela era uma mulher incrível, muito apaixonada pelo marido e dedicada às filhas, mas nem por isso ela abandonou sua paixão e seu trabalho.

3.1.10 Gino Knab

Gino é apresentado como um garotinho de 14 anos fofo e sonhador, um pouco lento (embora *ninguém* o chame de burro, como é feito com as personagens femininas), mas muito determinado a se tornar um grande Aventureiro. Ele tem uma enorme admiração por Sterk e não descansa até que este decide tornar-se seu mestre, o que só acontece quando Gino diz que quer ser forte para “proteger a Totori”. Esse argumento é o único capaz de convencer o até então relutante Sterk a tomar, pela primeira vez, um aprendiz para si, e o treinamento de Gino começa.

Porém, há dois eventos problemáticos em relação a isso. No primeiro, Gino percebe que Totori está mais forte que ele, e, inconformado, decide não viajar mais com ela, “para treinar”. Ele fica um bom tempo desaparecido, e um dia surpreende Totori em seu ateliê, *bate nela* e se vangloria de que agora é mais forte que ela de novo. Isso é realmente preocupante, pois não apenas reforça a ideia de que homens são e *precisam ser* mais fortes que as mulheres (do contrário, é humilhante), como também naturaliza a violência contra

a mulher. Gino literalmente agride sua “amiga” para mostrar que é mais forte que ela, e absolutamente nada acontece. Totori apenas se pergunta o porquê dele ter feito isso.

Segundo Bandura (2002) e Gerbner (1999), isso é como uma validação de normalidade da violência masculina contra as mulheres, pois não apenas reforça os quatro processos cognitivos mencionados por Bandura como valida o que Gerbner já declarara: a violência contra a mulher não apenas é normal, como também é uma forma eficaz de fazer os homens se sentirem melhor consigo mesmos, e punições normalmente não acontecem. Ao contrário: existe uma recompensa para isso. No jogo, a recompensa é que Gino volta dois níveis mais forte, um aumento considerável se levarmos em conta que é muito difícil subir níveis nesse tipo de jogo, logo, isso nos poupa muito tempo e esforço.

O jogo segue e se o nível de Totori ultrapassar o de Gino, ele fica novamente inconformado e a desafia para um duelo. Se Totori ganha, ele começa a chorar e novamente desaparece. Sterk fica preocupado e vai cuidar dele. Dias depois, Totori está chateada, sem entender o motivo de seu amigo de infância não querer mais falar com ela, enquanto pelas suas costas Sterk tenta consolar Gino, dizendo saber como ele se sente, pois uma vez ele também fora derrotado pela garota que ele deveria proteger, e na frente de uma multidão, já que a luta deles era um evento para todo o reino. Para que ele se sinta melhor, Sterk promete lhe ensinar um “golpe secreto”. Mas, na verdade, ele pede a Rorona que o ajude com um plano, e *Totori é deliberadamente colocada em perigo para que Gino a salve e se sinta melhor consigo mesmo*: Rorona atrai Totori para uma floresta, com a desculpa de conversarem para ela se sentir melhor, mas a leva até onde um monstro poderoso vive e a larga lá. O lugar é próximo de onde Sterk estava treinando Gino, e quando ambos ouvem os gritos de Totori, Sterk diz a ele para salvá-la com seu “golpe novo”.

E assim Gino o faz: ele vai resgatar sua “amiga”, inclusive ganhando um troféu por isso, parabenizando o heroísmo de Gino. Quando Rorona conta a Sterk que se sente mal pelo que fez, Sterk a tranquiliza dizendo que “esse era o único jeito de Gino se sentir melhor”. Depois disso, Totori lhe agradece por tê-la salvo e Gino volta a ser “amigo” dela.

Esse evento é ainda pior do que o anterior porque não apenas a situação é mais grave (Totori poderia ter morrido caso Gino não tivesse sido capaz de derrotar o monstro. Além disso, o jogo simplesmente não dá a opção de Totori lutar para salvar a si mesma, é obrigatório que seja Gino a salvá-la) como também as recompensas são maiores: além do

aumento de nível da personagem, ganhamos um ataque especial novo e (literalmente) um troféu chamado “defensor cavalheiresco”, que fica na galeria de recompensas do sistema do console.

Ter dois adultos conspirando para que uma adolescente seja colocada em risco real de vida apenas para que um jovem rapaz não precise suportar a “humilhação” de ser mais fraco que uma menina e proporcionar à pessoa que joga uma enorme recompensa por esse fato deixa poucas dúvidas de por que tantas pessoas aceitam com tanta naturalidade as violências cometidas contra as mulheres.



Figura 12 – À esquerda, Gino defende Totori. No centro, o troféu “Defensor Cavalheiresco”, a recompensado evento. À direita, Rorona, arrependida, diz “eu sei que você me pediu para fazer isso, mas eu tive que enganar a Totori e fazer um monstro ataca-la.”

3.1.11 Peter Rietz

O personagem de 21 anos é amigo de infância de Mel e Ceci, além de condutor da carruagem que faz o trajeto de Alanya – Arland – Alanya. Ele é preguiçoso, assustadiço, facilmente intimidável e tem uma queda por Ceci. Sua única participação relevante no jogo ocorre quando ele pede à Totori que reúna “oito mulheres jovens e bonitas” para o Festival Anual de Pesca de Alanya, que, no fim, revela-se um campeonato de roupas de banho, onde nada surpreendentemente só há personagens femininas participando. À exceção de Mel e Pamela, nenhuma das oito personagens está satisfeita de participar, mas é claro que todas estão participando (afinal, aparentemente, quando uma mulher é obrigada a fazer algo que não gosta/quer, tudo fica mais divertido).

Durante o evento, ele entrevista as participantes, e as falas são todas problemáticas, mas a pior é a de Cory: se ela vencer (a pessoa jogando pode escolher a vencedora), ele diz a ela que isso aconteceu porque “talvez alguns homens gostem assim”. Como Cory tem um corpo bem infantil, é fácil entender o que ele quis dizer. Além disso, Cory, que

tem 22 anos, usa um maiô de criança e isso, aliado ao fato de que seu corpo também não se desenvolveu, evidencia que eles querem passar a impressão de que ela é uma criança, ao menos visualmente. Já Ceci, que tem 18 anos, veste a roupa mais comportada da competição, provavelmente porque ela se comporta de forma maternal.

É difícil enfatizar suficientemente o absurdo que é submeter adolescentes a uma exposição de roupas de banho para as personagens do jogo (no começo do evento, Peter agradece a presença da plateia, e há apenas homens presentes) e para a pessoa que está jogando, e ainda permitir que esta escolha a vencedora, dando a entender que é perfeitamente aceitável cobiçar um corpo sendo retratado como infantil e ainda escolher o seu favorito entre uma seleção de oito. O jogo não força ninguém a participar, mas a não participação nos faz perder o acesso à carruagem que leva para Arland por um tempo muito longo, o que prejudica enormemente a pessoa que joga (pois mais do que triplica o tempo necessário para as constantes viagens). Em um jogo de gerenciamento de tempo, em que tudo tem um prazo e o prazo influencia no desenvolver do jogo, essa é uma punição alta para quem decide não participar: uma viagem de Alanya para Arland de carruagem leva nove dias; sem ela, leva 21, e pode levar mais, pois indo a pé há a chance ataques de monstros, e as lutas, participando ou não, também consomem tempo. E é preciso levar em consideração também a viagem de volta, logo, uma viagem que levaria 18 dias de carruagem acaba levando muito mais do que um mês caso a carruagem não esteja disponível. Dessa forma, não apenas há a recompensa para esse evento (que também dá um troféu), como *há a punição para que decide não participar*.

Há também a questão do consentimento: exceto Mel e Pamela, nenhuma personagem estava de acordo com sua própria participação. Mimi apenas resolveu sorrir e disfarçar a sua insatisfação para manter uma postura refinada diante da plateia, já que as outras personagens estavam protestando (até porque elas não haviam sido avisadas que teriam que se vestir assim). Não é preciso recorrer a nenhuma grande pesquisa ou teoria para entender o absurdo dessa cena, que literalmente forçou seis mulheres a se expor em roupas mínimas para uma multidão de homens que, através de aplauso, escolhem a mais atraente, não importando se ela aparenta estar ou não feliz com a atenção recebida. Forçar mulheres a fazerem o que não querem é um dos tipos mais aclamados de *fanservice*, e, quanto mais infeliz ela parecer, melhor.



Figura 13 – As personagens estão claramente desconfortáveis.

3.1.12 Gerhard Konev

Gerhard é apresentado como um homem charmoso e maduro, grande amigo de Guid e dono bar de Alanya. Seu negócio está quase falindo, por isso ele tem a ideia de contratar Ceci para trabalhar lá e “atrair” clientes. Como isso não funciona, ele nos pede que usemos alquimia para bolar *drinks* especiais para o bar, a fim de que eles atraiam consumidores. No fim de todas as missões, ele ainda está à beira de falir e nos pede que pesquemos uma criatura lendária conhecida como “Guardião”, para fazer um *drink* com ela. Durante a pescaria, descobrimos que o Guardião não é exatamente um peixe, mas sim um polvo. Creio que isso não é por acaso: quem conhece *hentai* (pornografia explícita japonesa) está perfeitamente ciente de que um dos estilos mais frequentes desse tipo de pornografia são as imagens com polvos (ou algo parecido com um) que aparecem estuprando as personagens com os tentáculos (sempre vários por vez), dando origem inclusive a um *meme* no qual a legenda *I have seen enough hentai to know where this is going* (“Eu já vi *hentai* o bastante para saber no que isso vai dar”, em tradução livre) era colocada em toda e qualquer imagem que tivesse algo ou alguém interagindo com um polvo ou uma criatura parecida, ou ainda com algo que lembrasse tentáculos.

A cena abaixo parece uma “brincadeira” com esse tipo tão comum de pornografia, porém, enquanto Sterk apenas mostra o ombro, Totori está sendo erguida do chão para deixar sua calcinha à mostra, além de estar imobilizada pelas pernas e um dos tentáculos estar apontando para suas nádegas, e ela parece muito mais assustada que Sterk. Comparativamente, Totori está em uma posição de muito mais desvantagem, o perigo que ela está passando é bem maior e o medo é muito mais evidente nela do que em Sterk. Seria muito ingênuo achar que todos esses fatores não passam de coincidências, especialmente depois de tudo que já foi visto, citado e explanado. O mais grave é que Totori é uma adolescente (na verdade, nesse ponto do jogo ela já está mais velha, mas como a aparência da personagem não muda, é seguro dizer que a equipe desenvolvedora preferiu expor uma menina de 13 anos a esse constrangimento) e está protagonizando uma cena que faz clara referência a um tipo muito recorrente de estupro na pornografia fictícia.



Figura 14 – *O Guardião ataca Totori e Sterk.*

3.1.13 Guid Helmold

O pai de Ceci e Totori e marido de Gisela é uma personagem tão insignificante que constantemente ninguém nota que ele está presente. Aparentemente, a morte de Gisela tirou dele a vontade de viver, o que não justifica ele ter deixado toda a responsabilidade para com a casa e Totori nos ombros de Ceci.

3.1.14 Sterkenburg “Sterk” Cranach

Agora com 34 anos, Sterk está mais amargurado do que nunca. Após Gio ter transformado o reino de Arland em uma República, renunciado ao próprio cargo de rei e extinto a cavalaria, Sterk perdeu-se. Se antes ele era apenas um jovem decepcionado com o fato de a cavalaria ser mais burocrática do que fantástica, agora ele se tornou impaciente, mal-humorado e esquivo, e mais do que nunca sente necessidade de encontrar alguém para proteger. Ele chega a lamentar que Totori consiga se defender bem sozinha em determinado momento.

3.1.15 Iksel Jahnn e Hagel Boldness

Não tiveram alterações.

3.1.16 Marc McBrine

O jovem cientista de 22 anos é um dos personagens mais cativantes da série. Ele é talentoso com máquinas e um grande inventor, mas também é gentil e divertido, ainda que um pouco excêntrico para caber no estilo “cientista louco”. Ele é muito bom com crianças e gosta de pregar peças em Totori. Marc é muito convencido (diferente de todas as personagens femininas, que tendem à auto depreciação), a ponto de pedir para que o chamemos de “O Gênio Extraordinariamente Excepcional Super Cientista Professor McBrine”. Marc é muito importante para o jogo porque é ele quem faz as melhorias necessárias tanto na carruagem de Peter quanto no navio de Guid para que a duração dos trajetos de ida e volta até Arland e à Vila Sem Nome seja reduzida quase que pela metade. Quando luta, ele utiliza robôs que ele mesmo constrói ao invés de força bruta.

3.1.17 Chim (masculino)

Exatamente o mesmo personagem que a Chim feminina.

4. *Atelier Meruru – The Apprentice of Arland* (Ateliê Meruru – A Aprendiz de Arland)

4.1 Personagens

Nesse jogo, as personagens femininas estão um pouco mais bem representadas. Ainda que todos os estereótipos se repitam, Meruru tem todas as qualidades que normalmente são associadas aos homens dessa série: não é submissa nem insegura. Ela é ciente de que não sabe tudo, mas também não se considera burra, e acredita não apenas na própria habilidade como alquimista como também na sua capacidade de comandar o reino do qual é a princesa.



Figura 15 – Da esquerda para a direita, fileira de cima: Meruru, Totori, Keina, Filly, Hanna, Mimi, Esty, Pamela, Astrid e Rorona. Na fileira de baixo, mesma ordem: Rufus, Dessier, Lias, Hagel, Peter, Gino, Gio, Sterk e Homs (ambos gêneros).

4.1.1 Meruruline “Meruru” Rede Arls

Meruru é destemida, segura de si e muito decidida. Ela não abaixa a cabeça para ninguém, mas isso não significa que ela seja arrogante ou presunçosa: ela sempre ouve o que os mais velhos têm a dizer, inclusive uma das coisas que ela mais gosta é receber os conselhos de seu tio Gio (de quem ela é muito mais próxima do que de seu próprio pai), porém, Meruru é ciente de que tem talento para a alquimia e segura de que seus poderes e sua determinação são suficientes para atingir qualquer objetivo que ela tenha em mente.

A diferença entre Rorona, Totori e Meruru são evidentes já na abertura do jogo: enquanto a primeira coisa que os anteriores mostraram foi Rorona e Totori falhando em uma síntese e causando uma explosão, e, mais tarde, ambas saltitando alegremente pelas

planícies verdejantes durante suas viagens, Meruru é mostrada à frente de todos os seus companheiros, lutando contra uma espécie de dragão de lava que habita um vulcão que ameaça destruir Arls.

Além disso, nada a intimida: a resposta que ela dá a todos os desafios que lhe são impostos é “eu consigo”, e, se for perigoso, “eu não tenho medo”. Isso é muito diferente das duas outras protagonistas, cujo comportamento inseguro e autodepreciativo chegava a ser, por vezes, até irritante. Até sua expressão corporal é diferente das demais: enquanto as outras são muito discretas e comedidas, Meruru corre, pula, fala alto, move muito os braços, usa gírias e alguns xingamentos, coisas simples, mas que as demais protagonistas nunca fizeram.

Além disso, o fato de Meruru ser uma princesa é crucial e relevante para todo mundo – exceto para ela própria. As únicas pessoas que se referem a ela como “princesa” são Rufus e Sterk – Rufus, porque é mordomo dela, e Sterk, pela sua preferência pessoal e sua satisfação em finalmente ter uma princesa que “depende” dele. Os demais, por pedido dela, a chamam pelo nome.

Sua determinação é tamanha que quando seu pai a proíbe de praticar alquimia, ela se revolta, decide parar de falar com ele e se “refugia” no ateliê de Totori até que seu pai mude de ideia. É quando Rufus, seu mentor e mordomo da família real, vê uma chance de conciliar o desejo de Dessier (pai de Meruru) de que a filha aja como uma princesa que se importa com o reino, e o de Meruru de se tornar alquimista: ela deve usar alquimia para engrandecer Arls, e torna-lo um reino de respeito perante as nações maiores para que a fusão com a república de Arland seja um sucesso. Após o prazo de três anos, caso Meruru consiga atingir as metas que lhe são impostas, ela poderá se tornar alquimista. Caso contrário, ela terá de se portar apenas como uma princesa até Arls se tornar uma república, e estará proibida de praticar alquimia para sempre.

Mas desde o começo Meruru não fica insegura ou ansiosa quanto a isso, e, para ela, é só uma questão de tempo até que ela possa realmente se tornar uma alquimista, pois tem plena certeza de que vai conseguir dar conta de todo e qualquer desafio que o pai e Rufus lhe imponham, mesmo que se trate de derrotar o *Airshatter*, o dragão de lava que aparece na abertura do jogo, que habita o vulcão próximo ao seu reino e que é o último adversário que enfrentamos. Para isso, ela precisa inventar um novo tipo de bomba, capaz de resfriar

a lava em volta dele e, com isso, enfraquece-lo o suficiente para que possa ser derrotado, e assim o faz.



Figura 16 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita, Meruru quer ser a líder e pede a todos que a sigam, inclusive seu guarda-costas. Na fileira de baixo, ela afirma que não gosta de ser chamada de princesa, que quer se tornar a melhor alquimista do mundo e que não tem medo de monstros.



Figura 17 – Meruru “relembra” Lias de que, quando brincavam de lutar, ela sempre ganhava. Depois, diz que, embora sempre tivesse tido Keina para brincar, ela preferia as brincadeiras “de menino”, como correr. Em seguida, diz a Rufus que “seu forte” é ser muito energética.

4.1.2 Tootoria “Totori” Helmold

Agora com 19 anos, Totori foi enviada à Arls como substituta de Rorona, já que esta estava envolvida em alguma espécie de compromisso que não poderia abandonar. Inicialmente, Totori deveria apenas ser a alquimista oficial de Arls, mas por insistência de

Meruru acaba se tornando sua professora. Nesse jogo, ela está muito mais madura, calma e segura de si, e se tornou uma excelente professora. Ela não deixa Meruru à própria sorte, mas também não a leva pela mão, deixando sua aluna tomar as rédeas do próprio aprendizado e auxiliando quando necessário. Totori abandonou sua carreira de Aventureira e se dedica exclusivamente à alquimia. Mais tarde, ela também pode ser recrutada para lutar ao lado de Meruru. Alguns de seus golpes deixam sua calcinha à mostra, exatamente como foi com Mel no jogo anterior.

4.1.3 Keina Swaya

Keina tem 14 anos e é a governanta do castelo e a criada pessoal de Meruru, a servindo desde que ambas eram crianças. Ela faz absolutamente tudo por Meruru, chegando a dizer que até sua percepção de tempo está alinhada à rotina da princesa, de forma que ela consegue prever quando Meruru precisará de algo. Meruru constantemente diz que Keina é como sua irmã, mas nem por isso ela impede Keina de ser sua criada. Provavelmente Meruru era muito nova quando “recebeu” Keina, por isso, talvez não tenha entendido bem o que significava sua relação com ela, e se acostumou a isso.

O fato é que Keina entende, e apesar de saber que sua função é servir Meruru, ela realmente gosta da princesa e a tem como sua melhor amiga. Ela é uma personagem muito recatada, até mesmo pelas roupas que usa, por isso, talvez, a equipe desenvolvedora tenha sentido a necessidade de expô-la de forma provocante usando as roupas de Meruru (até mesmo porque a própria princesa não usa essa roupa sem algo por baixo da saia) em um ângulo e com uma expressão que não cabem na cena.



Figura 18 – Keina posa com as roupas de Meruru de forma desnecessariamente sensual.

4.1.4 Filly Dee

Filly foi convocada para exercer o mesmo papel do jogo anterior. Ela agora está mais segura de si e mais pervertida, constantemente fantasiando sobre Meruru e Keina. Ela e Esty ainda não se dão bem, e Filly gosta de humilhar sua irmã por ela estar “velha”, enquanto ela própria ainda tem “vinte e alguma coisa”, como ela mesma diz.

4.1.5 Hanna Olses

Hanna é uma grande amiga de Meruru e uma vendedora autossuficiente. Ela é quem sai para coletar os itens que vende, e por isso teve de aprender a lutar para se defender (mesmo que sua roupa definitivamente não seja apropriada para uma viajante que tem que percorrer longas distâncias carregando muito peso e enfrentando monstros).

Hanna também é protagonista de algumas cenas de *fanservice*, como quando Meruru, em uma de suas andanças, a surpreende tomando banho em um lago. Em outro evento, Meruru vai ao bar e ela está bêbada, e por isso abraça e beija a princesa contra a vontade dela. É impossível não reparar a insistência da franquia em mostrar personagens femininas assediando umas às outras por causa da bebida, enquanto que as personagens masculinas, quando bêbadas, fazem amizade e se divertem, às vezes até expondo um lado mais vulnerável e sensível. Já as mulheres, toda vez que bebem, cometem assédio sexual contra outra mulher, enquanto as pessoas em volta riem da situação. Novamente, uma punição não ocorre, as personagens atacadas sequer mencionam o fato às personagens que as atacaram, seguindo suas vidas como se nada tivesse acontecido. Comprando um conteúdo adicional, é possível recrutar Hanna para lutar ao lado de Meruru.



Figura 19 – À esquerda, Hanna bebe demais e ataca Meruru enquanto Esty ri. À direita, protagoniza a primeira cena de nudez da trilogia.

4.1.6 Mimi Houllier von Schwarzlang

Mimi, agora com 20 anos, é uma das Aventureiras vindas de Arland para ajudar Meruru em suas missões. Ela está mais madura, refinada, gentil e mais forte do que nunca. Mas ainda não sabe lidar bem com seus sentimentos, e é por isso que temos uma série de eventos em que Mimi precisa pedir ajuda à Meruru para ser sincera com Totori. Apesar de não ser explícito no jogo, Mimi fala coisas como “sem sua ajuda eu jamais teria conseguido me abrir para a Totori”, ou “é graças a você [Meruru] que eu fui capaz de revelar meus sentimentos pela Totori”, entre outras, que dão a entender que há um romance tentando se desenvolver entre as duas personagens. Com efeito, ao final desses eventos, recebemos um troféu chamado “Amizade, Amor”, e uma imagem muito delicada das duas personagens juntas.

É reconfortante vermos que, em meio a tantos abusos sexuais e fetichização de relacionamentos “lésbicos”, o jogo finalmente apresente um relacionamento saudável entre duas personagens, que não é fruto de bebida ou assédio, mas sim do que sentem de fato uma pela outra. Nessa cena, Mimi dá à Totori um colar que ela mesma confeccionara como forma de agradecer por sua amizade. Totori chora de emoção, diz sentir o mesmo por ela e recebemos o referido troféu.



Figura 20 – À esquerda, Mimi dá à Totori um colar que ela mesma fez. À direita, o troféu.

4.1.7 Esty Dee

Esty voltou com uma função bem diferente: ela agora é uma poderosa guarda-costas de Gio e nas horas vagas trabalha como espiã e também como escolta de Meruru. Aos 40

anos, Esty constantemente se mostra infeliz com o fato de ainda não ser casada, chegando a decidir desfazer uma amizade de longa data apenas porque sua amiga, da mesma idade, vai se casar. Além disso, há vários momentos em que ela ameaça a vida de sua irmã e de Meruru por causa de eventos relacionados à sua idade. Se a tentativa era fazer comédia, acredito ser problemático mostrar uma mulher ameaçando matar a sua própria irmã mais nova porque ela brincou com sua idade.

Mas em minha opinião o pior acontece no final do jogo, quando Meruru vai agradecer a ela pela ajuda e Esty a aconselha a não procurar ser uma mulher forte, já que isso afasta os homens. Sua preocupação com a idade e a aparência é tanta que ela diz odiar ser tão forte porque isso a deixou “musculosa”, e ela fica desesperada para descobrir a identidade de um “admirador secreto” que Hana mencionara (e que nem era real), além de sempre dizer “eu ainda sou jovem, não sou?” quando sobe um nível. Esse é mais um exemplo de representatividade negativa, pois de nada adianta termos uma mulher forte e destemida se ela própria diz odiar a sua força, já que isso diminuiu suas chances de um homem gostar dela.



Figura 21 – Meruru diz a Esty que ela é sua mulher ideal, que consegue fazer tudo sozinha, como cuidar de sua vida pessoal e lutar sozinha. Esty então diz que “para seu próprio bem” Meruru não deve ser assim, pois os homens preferem mulheres vulneráveis.

4.1.8 Pamela Ibis

O papel de Pamela é exatamente o mesmo que em todos os jogos anteriores.

4.1.9 Astrid Zexis, Rorolina “Rorona” Frixell e Homs

Como essas personagens aparecem ao mesmo tempo, falarei delas juntas. É nesse evento que descobrimos porque Rorona não pôde atender ao chamado de Arls para ser sua alquimista oficial: por causa de seu fetiche em adolescentes, Astrid deu a ela uma poção da juventude, cujo objetivo era fazer com que ela voltasse a ter 14 anos. A própria Astrid tomara a poção antes para testar os efeitos, que nela foram muito satisfatórios, mas Rorona passou a ter oito anos ao invés de 14. Porém, Astrid não quis cuidar dela agora que Rorona tornara-se uma criança, e decidiu abandoná-la com Totori e Meruru para que elas achem a solução enquanto ela própria pode aproveitar sua vida de sossego, estudo e pesquisa, sem ter que se preocupar em “ficar de babá”.

Com o retorno de Astrid, novamente temos graves situações de abuso sexual implícito e explícito. Há um evento em que ela força Meruru a beber uma poção cujo efeito colateral faz com que ela fique um dia inteiro sem conseguir se mexer, e, no dia seguinte, Meruru apenas diz “Ontem foi horrível. A Astrid é muito assustadora”, mas nada mais é explicado ou mostrado. Também há um evento em que Astrid tenta tomar Keina para si, dizendo que ela tem todo o direito de usá-la como quiser, já que ela é a serva da “aprendiz da aprendiz de sua aprendiz”. Meruru a desafia, dizendo que ela não tem liberdade para fazer tudo o que quer e que Keina, muito além de sua “serva”, é sua melhor amiga, e Astrid não tem permissão de tocá-la. Astrid sai rindo, e Meruru diz que suas “brincadeiras” constantemente vão longe demais.

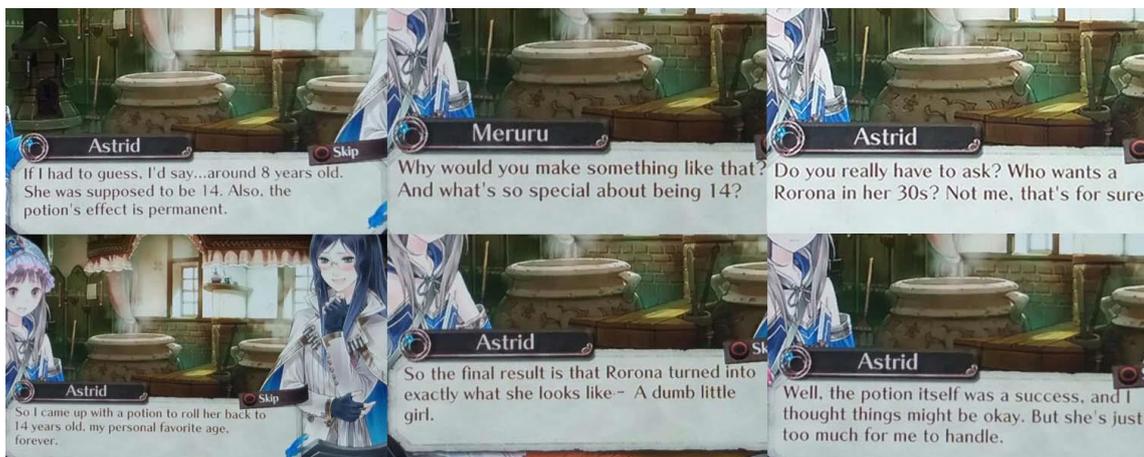


Figura 22 – Astrid conta que fez Rorona beber a poção porque “não era interessante uma Rorona na casa dos 30”, e que a queria em sua “idade favorita” de novo. Mas diz que Rorona se tornou uma “garotinha burra”, e que não aguentava ter que cuidar dela.

4.1.10 Rufus Falken

O mordomo de 25 anos é outro daqueles personagens formidáveis tão comuns na ficção japonesa. Ele faz tudo: administra o reino, supervisiona o trabalho dos outros empregados, coordena a agenda de todos – desde as governantas até o próprio rei – e é o responsável por desenvolver o plano de crescimento de Arls que Meruru deve cumprir. Ele é um homem frio, o típico arquétipo *kuudere*, que nunca sorri e muito duro com Meruru e especialmente com seu irmão mais novo, já que espera muito dele. Comprando um conteúdo adicional para o jogo, é possível recrutar Rufus para lutar ao lado de Meruru.

4.1.11 Dessier Hahlsner Arls

O pai de Meruru tem 50 anos e é o rei de Arls. Nada se sabe sobre a mãe de Meruru, mas sabemos mais para o fim do jogo que a irmã de Dessier, Sofra, era muito parecida com Meruru: odiava a vida de realeza e decidiu se tornar uma alquimista aventureira, sendo escoltada tanto pelo próprio Dessier quanto por seu outro irmão, Gio. Ela acabou morrendo por causa da alquimia, e Dessier passou a dedicar-se inteiramente à vida de rei e adoraria que Meruru fizesse o mesmo, mas ele acaba cedendo a todos os seus pedidos.

4.1.12 Lias Falken

Lias tem 16 anos e é o irmão mais novo de Rufus. Inicialmente, trabalha como vigia dos portões do castelo, mas Rufus o designa para ser escolta de Meruru. No começo, Lias a detesta abertamente, e tem muito ciúme e mágoa do irmão a tratar com mais preocupação do que a ele próprio. O sonho de Lias é ser reconhecido por Rufus e ganhar seu inatingível respeito, mas a dificuldade de alcançar seu altíssimo patamar de aprovação o tornou muito amargo e infeliz, e normalmente é em Meruru que ele desconta esses sentimentos. Ele se sente inferior ao irmão em todas as formas, e sofre por isso.

4.1.13 Hagel Boldness

Hagel, assim como Pamela, está de volta fazendo o que sempre fez.

4.1.14 Peter Rietz

Se a pessoa jogando for muito determinada, o papel de Peter é fundamental no jogo. Senão, ele é apenas mais um figurante. A diferença se dá pelo fato de que Peter decide abandonar a vida de condutor de carruagem e perseguir o sonho de enriquecer sendo dono de uma estação de águas termais. Os eventos que são necessários para a criação dessa estação são muito complicados e difíceis de atingir, mas, se conseguirmos, ganhamos dois troféus: o primeiro, Banho das Garotas (*Girl's Bath*, no original), mostra uma cena longa das personagens femininas nuas enquanto tomam banho nas termas. Esse evento é relativamente fácil de conseguir, basta derrotarmos o *Airshatter* e retornarmos ao vulcão, e lá Meruru encontra as águas termais, onde toma banho com todas as suas amigas.

Inconformado em ter perdido a chance de ver todas as belas garotas de Arls tomarem banho, Peter decide ao menos enriquecer com seu plano original e, com a ajuda de Rufus e Meruru, drena as águas vulcânicas para dentro da cidade de Arls e a transforma em uma espécie de cidade turística, usando as termas para atrair visitantes do mundo inteiro. Essa parte da drenagem leva a um segundo evento, inédito até agora, chamado Banho dos Garotos (*Boy's Bath*, no original), onde podemos ver as personagens masculinas (exceto Hom) nuas também enquanto tomam banho nas termas. A cena com eles é mais curta e menos detalhada, e muito mais difícil de conseguir (pois demanda a confecção de itens demorados e complicados, e só é possível começar a pensar neles quando faltam apenas alguns meses para o fim do jogo), mas é um dos finais possíveis.

Não considero essa cena tão problemática quanto as outras por um motivo: todas as personagens, tanto as masculinas quanto as femininas, estavam de acordo com a ida às termas – ninguém foi forçado a ir. Além disso, mesmo a nudez tem um contexto, pois, culturalmente falando, é um hábito japonês ir às termas dessa forma. A minha única crítica é que essa trilogia foi classificada como adequada para um público a partir de doze anos de idade, mesmo com as inúmeras cenas de assédio, *fanservice* e, agora, nudez.



Figura 23 – O banho nas termas.

4.1.15 Gino Knab

Agora com 20 anos, Gino é mais um personagem enviado de Arland para ajudar Meruru. Seu papel não é muito relevante, pois, diferente de Mimi, sua personalidade não mudou.

4.1.16 Ludwig Giovanni Arland

Aos 60 anos, Gio ganha um pouco mais de relevância como um “rei” muito competente e que constantemente dá ótimos conselhos à sua sobrinha, mesmo que ela em breve também deixará de ser uma princesa. Meruru o respeita muito, e se espelha muito mais nele do que no próprio pai, de quem nunca recebeu um conselho sobre como governar um povo e/ou incentivos para seguir seus sonhos.

4.1.17 Sterkenburg Cranach

De gentil cavaleiro a machista amargurado, Sterk se tornou um personagem de chacota. O autodenominado cavaleiro, agora com 39 anos, ainda não superou a dissolução da monarquia e da cavalaria de Arland, e quando é enviado para Arls para proteger Meruru, tem a sensação de que seu maior sonho – proteger uma princesa indefesa – finalmente fora atendido. Só que Meruru não é uma “princesa indefesa”, e nem lhe agradam os exageros de Sterk, tanto é que ela pede a Rufus para dizer a ele para manear. Sterk não chega a desenvolver com Meruru um relacionamento de amizade como tivera com Rorona e Totori, pois, para ele, o importante é apenas ser seu fiel cavaleiro. Ele é protagonista de várias cenas cômicas, especialmente discutindo fervorosamente com o inabalável Rufus sobre coisas estúpidas (como por exemplo, se pombos-correios deveriam ser brancos ou pretos), fracassando ao tentar criar uma cavalaria em Arls, cuidando de Rorona como se fosse sua filha (e não levando o menor jeito com a criança), ou ainda bêbado, se divertindo com Rufus na taverna. Também está com problemas com a idade.

5. Considerações finais acerca das personagens

Uma coisa que percebemos em todas as personagens – femininas e masculinas – é que a aparência delas é muito delicada (com a exceção de Hagel). As mulheres seguem um padrão de hiperfeminidade (Scharrer, 2004), exaltando características como a dependência, a submissão e uma aparência frágil e delicada. A contrapartida seria a hipermasculinidade, que exalta a agressividade e perigo, além de um corpo exageradamente musculoso e uma aparência de “cara mau”, como barba, cicatrizes e outras marcas que evidenciam envolvimento com situações de violência anteriores (Dickermann, Christensen & Kerl-MacClain, 2008). Esse contraste é conhecido como “masculinidade hegemônica” (Connell & Messerschmidt, 2013), termo utilizado para designar um determinado padrão de comportamento opressor e dominante.

De acordo com os autores, a masculinidade hegemônica (MH) ocupa a mais alta posição na hierarquia das várias masculinidades existentes, mesmo que apenas uma minoria de homens a pratique integralmente. Ela acabou se tornando sinônimo de características negativas (agressividade, baixo intelecto, desprezo por outros homens “menos másculos” e especialmente pelas mulheres, apreço pelo perigo e desdém para com o bem estar alheio, etc). Os autores discorrem que a MH não é necessariamente uma prática, mas um modelo a ser aspirado para que se mantenha a dominância dos homens sobre as mulheres, por isso é tão importante que ela seja enfatizada na mídia pois, como ressaltam Cowan (2002) e Crawford & Unger (2004), estímulos visuais são mais facilmente armazenados e recuperados da memória e muito mais eficientes do que qualquer texto para evocar e perpetuar os estereótipos de gênero.

No entanto, a MH não existe por si só: modelos de masculinidade são construídos em antagonismo a algum modelo de feminilidade. Os autores comentam que “qualquer estratégia de manutenção de poder é mais comumente envolvida na desumanização de outros grupos e num correspondente definhamento da empatia” (p. 271), de forma que, para que se perpetue a ideia de que homens são provedores, protetores, mais inteligentes e mais capazes de resolver problemas, é imprescindível que se perpetue a ideia de que mulheres que são dependentes, indefesas, mais burras e mais incapazes de resolverem problemas, e que necessitam desses homens para suprir suas necessidades.

Mas nós não temos, ao menos no quesito visual, muitas características de MH nos homens da série *Atelier*. Isso acontece porque o padrão de beleza masculina japonês, país desenvolvedor dessa série, não inclui os traços da MH. Uma pesquisa rápida por qualquer

busca por “homem japonês bonito” revela um padrão de beleza muito andrógino, com homens com traços delicados e por vezes até femininos. A palidez também é apreciada. A imagem a seguir contrasta personagens que possuem características semelhantes e são aclamadas pela beleza que ostentam: a fileira de cima ilustra o padrão de beleza japonês, com uma personagem de jogo com cabelo branco e longo, outra de HQ, com o cabelo preto e curto, e um cantor considerado atraente por suas fãs; na fileira de baixo, o padrão de beleza americano, representado por uma personagem de jogo com cabelo branco e longo (embora o jogo seja polonês), outra de HQ, com o cabelo preto e curto, e um cantor considerado atraente por suas fãs. Mesmo que as características sejam as mesmas, o resultado é muito diferente nos dois padrões.



Figura 24 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita, Sephiroth (Final Fantasy), Sebastian Michaelis (Black Butler) e o músico Gackt. Na fileira de baixo, mesma ordem, Geralt (The Witcher), Tony Stark (Guardians of the Galaxy) e o músico Gustavo Lima.

6. *Dragon Age: Origins (DAO)*

Dragon Age é uma trilogia muito diferente de *Atelier*. Nela, a personagem tinha um objetivo X, e a narrativa, bem linear, se desenrolava à medida em que ela o perseguia. Outras personagens, a maioria muito rasa (isso é, as que têm uma personalidade estática e

não se desenvolvem ao longo do jogo), a auxiliavam a cumpri-lo; na trilogia *Dragon Age*, o foco é nas personagens, seus conflitos, suas personalidades e relacionamentos interpessoais, enfim, seu desenvolvimento como “pessoas”. Grosso modo, enquanto em *Atelier* as personagens são instrumentos da narrativa, em *Dragon Age* a narrativa funciona como o pano de fundo que fornece o material para que as personagens se desenvolvam.

Essa é uma estratégia que foca na interação entre a pessoa que joga e as personagens que controla, fazendo com que haja envolvimento entre ambas as partes (Bizzocchi, 2008), inclusive em relação a tomadas de decisões que envolvem dilemas éticos e morais. Nesse jogo, há um sistema de “aprovação”: dependendo da forma como você conduz um diálogo (se de forma grosseira e egoísta ou gentil e empática, por exemplo) e quais decisões você toma diante de um dilema (isso vai prejudicar ou ajudar alguém?), as personagens podem *aprovar* ou *desaprovar* sua liderança e sua companhia. Uma alta aprovação diz que a personagem é sua amiga (e conseqüentemente pode se abrir e/ou se apaixonar por você), e a mesma situação pode ter diferentes resultados para algumas personagens: por exemplo, concordar em ajudar uma pessoa pode fazer com que uma personagem empática aprove seu comportamento ao mesmo tempo em que uma personagem mais egoísta pode achar que você desperdiça o tempo do grupo ajudando todo mundo que encontra e desaprovar a sua presteza. Essas personagens frequentemente discutem entre si também, aprovando e desaprovando umas às outras sem que possamos interferir ou interagir com elas, ou mediar os conflitos.

Para assegurar que essa conexão entre pessoa e personagem ocorra, o desenvolvedor David Freeman enfatiza a importância das emoções da pessoa em relação às personagens através de empatia (Freeman 2004, p.32). Ainda segundo ele, porém, essa conexão só é possível se a personagem é *profunda* (com base em sua complexidade psicológica e emocional) e *interessante* (referente à sua originalidade. Ambas variáveis estavam ausentes na maioria das personagens da série *Atelier*). Uma característica fundamental da profundidade é o aspecto psicológico da personagem, ou seja, a forma como ela se desenvolve como “pessoa”. À medida que as personagens vão construindo suas amizades, elas aos poucos revelam seus segredos, e traços de personalidade antes escondidos, vulnerabilidades e medos. Esse é o gancho para que a empatia seja construída.

Além disso, dependendo de como conduzimos a narrativa – cuja progressão depende das nossas escolhas – a protagonista e a PJ (Personagem Jogável, a que controlamos)

podem ou não ser a mesma. A forma como criamos nossa PJ é diferenciada também: você escolhe o gênero, a raça (humana, élfica, anã ou *qunari*) e a aparência. Em *DAO*, apenas as três primeiras estão disponíveis, e há seis opções de início diferentes (as “origens”) que afetam todo o restante do jogo, inclusive o final e a forma como outras personagens tratarão a PJ no decorrer do jogo propriamente dito.

Para melhor compreensão, é necessário entendermos três pontos cruciais para o enredo de *Dragon Age*: religião, a situação dos elfos e a dos magos.

6.2 Religião em *Dragon Age*

A religião principal da trilogia é monoteísta e se organiza em torno de duas figuras principais: o Artífice (*Maker*) e Andraste, sua profetisa e esposa, que dá nome à religião. Segundo a doutrina andrastiana, o Artífice abandonara toda Sua criação porque a humanidade começara a adorar os deuses falsos do cruel império de Tervinter, uma terra governada por magos sombrios (*magisters*) e onde a corrupção, magia negra e escravidão eram a lei. Andraste fora capturada criança e vendida como escrava no *Imperium*, mas quando adulta conseguiu fugir e voltar para a sua terra. Lá, se casou com Maferath, um senhor de guerra. Mas Andraste todos os dias cantava para o Artífice, pedindo para que ele salvasse seus conterrâneos que continuavam escravizados em Tervinter; comovido por seu pedido e encantado por sua voz, Ele veio até ela e disse que ajudaria a humanidade desde que esta voltasse sua adoração para Ele novamente. Andraste contou a Maferath tudo o que o Artífice lhe revelara, reuniu um exército com a ajuda do marido e começou o que ficou conhecido como Marcha Exaltada (*Exalted March*), indo de cidade em cidade e pregando o Canto da Luz (*Chant of Light*), a doutrina do Artífice.

A cada cidade conquistada (e convertida), mais seguidores ela reunia. O próprio Artífice ajudou na guerra contra os *magisters*, usando fogo, pragas, fome e inundações para derrota-los. Com o tempo, Maferath sentiu inveja do carisma e da liderança da esposa, pois percebeu que as pessoas o seguiam por devoção a Andraste, e não a ele. Isso feriu seu orgulho; além disso, ela se dedicava cada vez mais ao Artífice, e ele decidiu vingar-se: em troca de receber para si as terras que Andraste já conquistara, Maferath mancomunou com o *Archon* (o “imperador” de Tervinter) para emboscá-la. Andraste foi

capturada e queimada viva na praça de Minrathous, a capital de Tervinter. Mas vê-la morrer aos poucos comoveu o *Archon*, que lhe deu uma morte rápida com sua espada.

Após essa traição, o Artífice decidiu abandonar de vez a raça humana e levou Andraste para viver com Ele na Cidade Dourada (*Golden City*), onde ela até hoje clama para que Ele dê mais uma chance para a humanidade. Dizem que quando o Canto da Luz for espalhado aos quatro cantos do mundo o Artífice voltará. Em homenagem a Andraste, os mortos são cremados e os cargos de poder da religião todos femininos.

Considero relevante darmos a devida atenção à forma como o jogo trata a religião e suas figuras sagradas. Em nosso mundo, a presença de religiões patriarcais trouxe gravíssimas consequências para a vida das mulheres, que vão desde pequenas violências e humilhações diárias até o feminicídio, tudo com o aval destas religiões que estabeleceram que o lugar da mulher é abaixo do homem. Um bom exemplo é o de Eva, que foi criada a partir de um homem, e por isso considerada inferior a ele, de forma que esta lhe deve obediência e servidão (embora, deixando metáforas de lado, todos os humanos nasçam de uma mulher). Além disso, foi ela que trouxe o pecado para o mundo, e, por ser mulher, desde Eva, todas as mulheres são consideradas naturalmente más, pecadoras e inferiores pelos cristãos (Calabrese, 1998). Algumas variações do budismo possuem freiras que “se consideram homens”, pois, apesar de concordarem com suas escrituras sagradas que dizem que mulheres são inferiores, elas não se identificam como mulheres. Mulheres, em variações budistas e muçulmanas, precisam estar em ambientes separados dos homens ou atrás deles, para que não “os distraiam sexualmente” (Balzer, 2007) A consequência disso é que até hoje as mulheres sofrem com esse *status* de inferioridade, sendo preteridas em todos os campos da sociedade e em toda decisão que precisa ser tomada por alguém com poder (Seguino, 2010). Não apenas isso: como a maioria das religiões vê a mulher como impura, luxuriosa, invejosa e ambiciosa (num mau sentido), é preciso que elas, a todo o momento, tentem provar o contrário (Balzer, 2007).

Prova disso é a própria Santíssima Trindade cristã, composta por Pai, Filho e *Espírito Santo*: o espírito, cuja única função foi avisar Maria que esta gestaria o filho de Deus, *tem mais importância que a própria Maria*. Embora os católicos deem a ela relativa importância, não é o bastante para transformar a Trindade em Pai, Mãe e Filho (muito menos Mãe, Pai e Filho), ou Pai, Filho e Mãe: mãe esta que é virgem; ou seja, para os cristãos, uma mulher não pode perder sua “pureza” nem para gestar o próprio filho. O

sacerdócio dentro do cristianismo é praticado exclusivamente por homens, desde os menores padres em suas capelas até a figura do Papa (e embora protestantes tenham a figura da pastora, eles reduzem a condição de Maria a praticamente nada) e as mulheres são consideradas inferiores e luxuriosas em sua doutrina.

Isso piora ainda mais a situação feminina, pois, em instituições hierárquicas, como a Igreja, é a visão de mundo e os valores daquele que ocupa o topo da hierarquia que vão ditar a forma como os demais pensam e agem. Uma consequência direta disso é o que Balzer chama de “auto-sexismo”, um estado em que as mulheres acabam se percebendo e se aceitando como inferiores, se curvando a esse “fato” e passando-o adiante às suas filhas e filhos. Isso é muito grave, pois tem efeitos para muito além da religião em si (Kardam, 2005 e Norris & Inglehard, 2003). Infelizmente, vemos isso acontecer diariamente aqui no Brasil, onde os esforços cristãos (da bancada evangélica e grupos independentes diversos) constantemente barram qualquer iniciativa de tentar diminuir a desigualdade econômica e social entre homens e mulheres. Em outubro de 2017, uma palestra de Judith Butler, autora feminista, sofreu inúmeros protestos e pedidos de cancelamento, e um boneco com sua imagem foi queimado sob gritos de “queime a bruxa”. Quando partiu do país, a filósofa foi agredida no aeroporto. O motivo seria a sua suposta “pregação de ideologia de gênero” que ameaça “acabar com a família tradicional cristã”.

De uma forma geral, países muito religiosos tendem a ser mais conservadores e, com isso, valorizar homens em detrimento de mulheres em todos os aspectos e camadas da sociedade, como comprovado pelo estudo de Seguino (2010), que analisou um massivo questionário aplicado entre 1981 e 2008, do qual participaram mais de 300 mil pessoas do mundo inteiro (*World Values Survey, WVS*). Inquestionavelmente, pessoas mais religiosas tinham uma visão muito sexista do mundo, desprezando os direitos das mulheres assim como a ideia de que elas são tão capazes quanto os homens. Além disso, homens, mesmo quando eles próprios não são religiosos, não apenas se beneficiam como perpetuam os valores e dogmas das religiões dominantes que, quase invariavelmente, são muito sexistas e patriarcais. Esses valores já estão impregnados em nossa cultura. A inferioridade feminina que é inferida de discursos religiosos em geral acaba sendo reforçada pela sociedade (Tomita, 2004) e é tão naturalizada que ninguém vê com estranheza a submissão feminina: ao contrário, ela não apenas é tida como natural, mas também desejável e precisa ser encorajada e mantida (Citeli & Nunes, 2010).

Quando um discurso religioso ensina as mulheres a serem submissas e passivas, ele contribui para que a igualdade entre os gêneros nunca seja alcançada, e dá aval para que um homem cometa violência contra as mulheres “sob seu comando” (como filhas e esposas), pois a religião molda a vida e a dinâmica social de muitas pessoas. Suponha que um homem agrida sua esposa e ela recorra ao seu porto-seguro, que é a religião, em busca de ajuda, e a figura de autoridade (padre, pastor) ou outras mulheres afirmam que nada pode ser feito, pois “a vida é assim”. Essa mulher, que também sempre fora socializada para pensar dessa forma, vai acreditar que causou e mereceu a agressão, e tentar moldar seu comportamento para que esta não ocorra novamente (Ströher, 2009; Bergesch, 2006, p 112 e Krob & Steffen, 2015). O comportamento das igrejas em relação à violência contra a mulher é o de que isso é natural, e nada é feito para mudar isso (Cavalcante & Soares, 2009). Se a igreja, em geral, não está preocupada nem em ao menos manter suas fieis vivas e seguras, não podemos esperar que ela se interesse em investir esforços para melhorar a condição das mulheres e minimizar as desigualdades e as violências de gênero. E, de fato, elas não estão (Seguino, 2010).

DAO nos apresenta uma versão diferente de religião: a figura mais importante parece ser a do Artífice, o deus que tudo criou, mas a religião tem o nome de Andraste. A representante mais importante da religião Andrastiana é a Divina (*Divine*), algo que seria equivalente ao Papa e uma posição que só pode ser ocupada por uma mulher; abaixo da Divina, vem a Grande Clériga (*Grand Cleric*), que é a líder das inúmeras chantrias (*chantries*, as “igrejas” onde se celebra o culto andrastiano) de uma região e a maior autoridade religiosa de lá; abaixo desta, há a Madre Venerada (*Revered Mother*), e cada uma é responsável por uma chantria específica. Abaixo das Madres Veneradas há as Irmãs e os Irmãos (*Sisters e Brothers*), que podem ser de qualquer gênero. Um Irmão, como uma freira, pode viver para a religião, mas nunca poderá ser ordenado. Homens que buscam uma posição de poder dentro de sua religião podem se tornar Templários, e a pessoa no comando destes é conhecida como Comandante-Cavaleiro (*Knight Commander*). Esse cargo (assim como o de um Templário) também pode ser ocupado por uma mulher. Em todo o mundo de *Dragon Age*, Thedas, ambos os gêneros são geralmente considerados equivalentes, de forma que mulheres e homens são tratados com relativa igualdade. As exceções são o Império de Tervinter e os *qunari*.

Ainda segundo o andrastianismo, a realidade se divide entre o mundo dos vivos e o Imaterial (*Fade*), o mundo dos sonhos, onde vivem espíritos bons (Justiça, Valor, Bondade, Fé, etc) e demônios (Preguiça, Desejo, Fome, Cólera, etc). Apenas magos podem entrar conscientemente no Imaterial (e acidentalmente encontrar um desses espíritos, em geral demônios). Também é possível que um demônio seja *atraído* para um mago; por exemplo, alguém que está passando fome pode atrair este demônio, que lhe oferecerá saciedade em troca de algo.

Em geral, esses acordos terminam em possessões e os magos se transformam em Abominações (*Abominations*), criaturas horrendas e terrivelmente poderosas. Para evitar isso, os Templários testam os aprendizes em que confiam num ritual conhecido como *Harrowing*, em que o aprendiz é enviado ao Imaterial e precisa confrontar um demônio para provar que consegue resistir às tentações que eles oferecem. Caso consiga, é promovido a mago e pode continuar seus estudos. Quem falha é assassinado no ato. Magos que os Templários consideram “perigosos” ou “incapazes” são submetidos ao Rito de Tranquilidade (falaremos dele adiante) independente de quaisquer outros fatores.

6.3 Elfos em *Dragon Age*

A situação dos elfos em *DA* é uma alegoria à dos negros do mundo real. Os elfos foram um povo muito próspero, com sua cultura ancestral e suas terras abundantes, até que uma determinada característica física (suas orelhas) fez com que outra raça (a humana) os considerassem inferiores e se sentisse no direito de escravizá-los. Após muitos séculos de escravidão, que resultou na perda da maior parte de sua cultura (história, língua, costumes, religião), os elfos foram libertados e passaram a viver em comunidades isoladas longe das cidades, onde tentaram resgatar sua cultura perdida e se reerguer como povo. Porém, eles não aceitaram conversão à religião do dominador (andrastiana) nem permitiram a construção de chatrias. Isso enfureceu as autoridades andrastianas, que ordenaram uma Marcha Exaltada contra a sociedade élfica. O resultado dessa vez foi ainda mais catastrófico do que os anos de escravidão, e o Estado élfico foi reduzido a pó. Assim, a maior parte dos elfos amargamente aceitou se curvar aos humanos e foi viver em suas cidades como cidadãos de segunda classe.

Porém, sem acesso às mesmas oportunidades da raça dominante, a comunidade élfica se viu obrigada a viver em favelas (*alienages*) próximas às cidades humanas, e sua principal ocupação, devido ao preconceito e à falta de oportunidades e estudo, são as funções serviçais, pelas quais recebem um salário até mais baixo do que recebem humanos na mesma função. Em geral, elfos são confundidos com serviçais o tempo todo, vigiados por guardas e a maioria dos humanos não aprecia sua presença em lugares públicos. Relacionamentos entre elfos e humanos são raros, pois há muita tensão entre as duas raças. Elfos ainda são vistos como inferiores e constantemente sofrem com os abusos cometidos pelos humanos, que quase nunca sofrem punição legal. Elfos às vezes são mandados para prisões ou até mortos mesmo sem qualquer prova contra eles. Como se isso não bastasse, o pouco que restou de sua cultura, sua antiga linguagem e religião (considerada errada, pois não é andrastiana) é visto com desdém e depreciado pelos humanos, que inclusive têm um termo pejorativo para se referir a eles, baseado naquela característica física que primeiro causou sua escravidão (no caso, “orelha de faca”, *knife ear*). Elfos da cidade se converteram ao andrastianismo.

A escravidão, embora seja teoricamente proibida, é sabidamente praticada em vários lugares, especialmente em Tervinter, e fora de lá muitos elfos, sem ter como se sustentar ou onde morar, acabam aceitando trabalhar em troca de moradia e comida. Elfos que se submeteram aos humanos são denominados Elfos da Cidade (*City Elves*), mas há grupos que ainda preservam suas tradições, e querem manter vivo o pouco que restou de sua cultura. Esses grupos são chamados de Elfos do Vale (*Dalish Elves*) e vivem em acampamentos nômades, mudando-se sempre que o acampamento é descoberto. Sua relação com os humanos é tensa, de modo cada lado quer matar qualquer representante do outro à primeira vista. Elfos do Vale tem uma gíria pejorativa para se referirem aos humanos (*shemlens*) e cultuam seus Criadores (*Creators*), não obedecem às leis humanas e seu líder é o Mantenedor (*Keeper*), podendo este ser homem ou mulher. Elfos da Cidade também têm um líder comunitário, o/a *Hahren*, Ancião/Anciã.

6.4 Magia em *Dragon Age*

A magia é uma alegoria para a homossexualidade. A sociedade de *DA* é fortemente organizada em torno de uma religião monoteísta que condena veementemente o uso de

magia. Pessoas insistem em perguntar umas às outras quando foi que elas “viraram” magas, e não se conformam quando a resposta é “eu não ‘virei’ mago, eu nasci assim, o que acontece é que a magia aparece antes em algumas pessoas e mais tarde em outras; ninguém escolhe, até porque, se pudéssemos escolher, a maioria não escolheria essa vida”.

O preconceito contra a magia é tão grande que às vezes a menor suspeita de sua manifestação faz com que famílias expulsem suas crianças de casa (pois, em geral, ela se revela cedo) ou então as espanquem/matem. Magos são constantemente espancados ou mortos, de modo que as famílias que possuem pessoas assim ou as mantêm em segredo ou as mandam para longe. Em geral, a magia é motivo de grande tristeza e sofrimento para quem a possui e muitas pessoas recorrem a um método que tira delas sua alegria de viver, seus sonhos, seus sentimentos, chamado Rito da Tranquilidade (*Rite of Tranquility*), que corta permanentemente o acesso da pessoa ao Imaterial (e conseqüentemente a tudo que é subjetivo, como emoções) porque já não suportam mais a dor de ser diferentes, até porque a própria religião é tão contrária a essa prática que possui uma passagem exclusivamente condenando as pessoas que a praticam, inclusive as culpando por certas tragédias.

Quando a magia se manifesta em alguém, as pessoas que sobrevivem à própria família são mandadas para o Círculo dos Magos (*Circle of Magi*), prisões-escolas onde aprendem a controlar seus poderes, de onde nunca podem sair e onde a vigilância (e os abusos) por parte dos Templários são permanentes, o que faz com que muitas pessoas encarem sua magia como uma maldição. Ademais, ir para o Círculo não é uma opção, e a lei determina que qualquer pessoa pega fora dele seja considerada foragida (ou apóstata, *apostate*) e punida. O lugar também serve como refúgio, pois muitos magos não têm lar e a população em geral não teria pudor em assassinar um mago que fosse visto na rua, mesmo que sejam apenas crianças. Os Círculos têm duas figuras de autoridade: o líder dos Templários (Comandante Cavaleiro, *Knight Commander*) e o dos Magos (Primeiro Feiticeiro, *First Enchanter*), cargos que podem ser ocupados por homens e mulheres. O trabalho de cada um é, em geral, garantir que os magos não saiam do controle, e estudem apenas o suficiente para não sucumbirem à própria arte.

Há muitos motivos para esse preconceito. Primeiro, há Tervinter, uma terra dominada por *magisters*, magos com poder político (Tervinter foi inspirada no império romano, e os *magisters* seriam os senadores, e o *Archon* o imperador) que dominaram e escravizaram a maior parte de Thedas no passado e até hoje tem a crueldade como política; há ainda o

fato de que magos têm acesso ao Imaterial através de sua magia, que pode fazer com que eles encontrem/atraiam e cedam aos demônios que lá habitam; por fim, há a própria doutrina andrastiana que diz que os magos foram os responsáveis pela maior catástrofe do planeta. Segundo o Canto da Luz, um grupo de *magisters* decidiu invadir e tomar a Cidade Dourada, maculando-a com pecado, e o Artífice os baniu de volta ao mundo dos mortais. Eles voltaram como os primeiros *darkspawn* e se multiplicaram. Ainda segundo o Canto, o Artífice prendera, dormentes, os deuses falsos de Tervinter (que eram dragões) no subsolo. Os *magisters*, agora *darkspawns*, procuraram e despertaram um desses deuses, que se tornou um *archdemon* e liderou o exército de monstros contra a humanidade, quase a levando à extinção.

Essa foi a primeira *Blight*. Para conter essa onda de devastação, foi criada a ordem dos *Grey Wardens*, guerreiros que são imunes à *taint* – um tipo de “veneno” que os *darkspawn* usam para contaminar as pessoas e transformá-las em *darkspawn* também. Graças à sua imunidade, os *Wardens* foram capazes de conter a *Blight* e desde então se mantêm vigilantes. Até hoje, houve quatro *Blights*, e *DAO* começa quando a quinta se inicia. Independente da personagem que escolhermos, ela será uma *Warden*, e o jogo começa com um gancho para que nossa personagem seja recrutada.

6.5 Personagens

6.5.1 Personagem Jogável (PJ)

Para criarmos nossa PJ, podemos customizar seu nome e sua aparência. Existem seis possibilidades de Origem, cada uma de com uma história emocionalmente envolvente para que nossa personagem se torne *Warden*:

- Raça humana/nobre: Independente do gênero, A PJ será a única sobrevivente da família Cousland, cujos membros foram traídos e assassinados por um antigo amigo da família, Rendon Howe. Durante a chacina, a PJ sobrevive com a ajuda da mãe Eleanor (uma arqueira muito hábil), mas seu pai, Bryce, está muito ferido para sobreviver a uma fuga. Eleanor decide ficar ao lado dele e matar quantos invasores puder para dar tempo para que a PJ fuja antes de morrer protegendo seu marido.

Duncan, *Grey Warden* veterano e líder da ordem em Ferelden (o país em que o jogo se passa), auxilia a PJ em troca de seu recrutamento;

- Raça humana/magia: Independente do gênero, A PJ viverá na torre do Círculo, donde um de seus amigos, Jowan, quer fugir por ter descoberto que será forçado a passar pelo Rito de Tranquilidade, pois suspeitam que ele esteja usando Magia de Sangue (*Blood Magic*, um tabu de DA), e nos pede ajuda. Podemos ajudar ou entregá-lo às autoridades do Círculo, mas no fim ele usa Magia de Sangue para fugir e nossa PJ é recrutada por Duncan ou como recompensa por ter ajudado na perseguição ou como punição por ajudar na fuga;
- Raça élfica/Cidade: A PJ pode ser feminina ou masculina, mas dessa vez a Origem é um pouco diferenciada. A história base é a mesma: nossa PJ é filha de uma elfa guerreira muito habilidosa (que fora assassinada por humanos) e vive apenas com seu pai. No dia do casamento da PJ, a festa é invadida pelo filho de um importante nobre que sequestra cinco elfas para estuprá-las em sua mansão. Uma delas tenta resistir e é assassinada para servir de exemplo às outras, que decidem ceder. Caso a PJ seja feminina, ela está entre as sequestradas, e consegue salvar a maioria delas, exceto pela elfa morta e Shianni, sua prima, que fora estuprada antes de ser resgatada. O noivo da nossa PJ também é morto; caso a PJ seja masculina, sua noiva é assassinada, o estupro de Shianni se mantém e as três elfas restantes são resgatadas. Em ambos os casos, o estupro é inferido apenas por diálogo, e nossa PJ tem duas opções ao se deparar com os estupradores: matá-los (o que poderia causar problemas para sua comunidade) ou aceitar um suborno e deixá-los partir. (nós o encontramos novamente perto do fim do jogo, e aí podemos decidir mata-lo sem medo de retaliação contra a favela). Quando guardas da cidade aparecem procurando pela PJ, ela se salva da execução ao ser recrutada por Duncan;
- Raça élfica/Vales: Independente do gênero, A PJ viverá num acampamento *Dalish*. O jogo começa quando nossa PJ e nosso melhor amigo, Tamlem, encontram uma espécie de espelho mágico. Intrigado se aquilo era parte de sua ancestralidade, Tamlem toca o espelho e uma explosão acontece nocauteia os dois. Nossa PJ é resgatada por Duncan e acorda dois dias depois no acampamento. Duncan diz que o espelho possuía a *taint* e a infectara com ela. Sua única salvação é tornar-se *Grey Warden*, por isso, e por necessidade, ele a recruta;

- Raça anã/Sem Casta: A sociedade dos anões é dividida em castas, e aqueles que não possuem casta são considerados lixo, inclusive *proibidos por lei de terem um emprego*, de forma que lhes resta apenas o crime. Quando nascem, eles têm o rosto marcado a ferro com um símbolo específico para que todos saibam De sua condição Independente do gênero, A PJ trabalhará como capanga de um senhor do crime enquanto sua irmã presta outro serviço: ela precisa seduzir e engravidar de um nobre e gerar um filho homem dele (a casta de um anão é herdada do progenitor do mesmo sexo. Caso uma mulher sem casta gere um filho de homem da casta nobre, ela é “promovida” à sua concubina e toda a sua família pode se mudar para a casa dele). No fim, nossa PJ acaba matando o criminoso para o qual trabalhava, e antes que seus aliados a assassinem, Duncan a recruta;
- Raça anã/Nobre: Independente do gênero, A PJ será filha de Endrin, o rei de Orzammar (a terra dos anões). Temos dois irmãos: Triam, que herdará o trono, e Behlen, que compra o assassinato de Triam e incrimina a PJ. Endrin fica desolado ao saber que a PJ, antes uma valorosa guerreira e sua filha (ou filho) favorita, usou suas habilidades para matar o próprio irmão, e nos exila nas *Deep Roads* (as estradas subterrâneas onde os *darkspawn* vivem atualmente) para morrermos lá. Duncan nos encontra e em troca de nos ajudar a sobreviver ele nos recruta.



Figura 25 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita. Morrigan, Flemeth, Leliana, Wynne e Anora. Na fileira de baixo, mesma ordem, Alistair, Sten, Zevran, Oghren e Anders.

6.5.2 Morrigan

Encontramos Morrigan quando, em nossa primeira missão como recrutas, vamos para a floresta Korcari em busca de documentos que podem ajudar os *Wardens*. Morrigan é uma bruxa que vive com sua mãe (também bruxa) como apóstata. Eventualmente, e a contragosto, ela se une ao nosso grupo para nos ajudar na luta contra a *Blight*. Sua personalidade é antissocial. Ela não gosta da companhia de outras pessoas e frequentemente é grosseira e cínica: ser agradável nem consta em sua lista de prioridades. Ela não se identifica com a sociedade humana e despreza tanto a religião andrastiana quanto seus seguidores, especialmente os que defendem o Círculo.

Morrigan é fria e inescrupulosa, e quando descobre que sua mãe pretendia sacrificá-la para alongar a própria vida, decide matá-la, pois, segundo ela, “amor não faz sentido; sobreviver faz sentido, *poder* faz sentido”. Inclusive, no fim do jogo, descobrimos que a única razão para ela ter aceitado se juntar a nós foi porque ela queria engravidar de um *Grey Warden* para gerar um filho que possuísse os poderes do *Archdemon*. Caso não concordemos com esse plano, ela nos abandona. A relação de Morrigan com sua mãe é bem peculiar: segundo ela, Flemeth (a mãe) não lhe ensinara como sobreviver, perseguir poder e não mostrar piedade aos inimigos. Quando nossa PJ pergunta à Morrigan se ela ama Flemeth, a resposta da bruxa é “e por que ‘amor’ precisa entrar na equação? Se outras mães não ensinam o valor do poder e da sobrevivência às suas filhas, então penso menos delas”. Caso nossa PJ insista em tentar arrancar de Morrigan alguma confissão de que ela sente falta de ter tido uma mãe “normal”, nossa amizade com ela diminui.

Isso é bastante relevante, pois, em geral, o papel da mulher na sociedade (e o que é representado nas mídias) é sempre relacionado aos cuidados com a casa e com os familiares, ou seja, à domesticidade (Biroli, 2011), e seu papel mais desejado é o de mãe (Balzer, 2007). A dinâmica entre Morrigan e Flemeth está longe de ser a habitual, e ambas prezam a própria sobrevivência mais do que qualquer outra coisa, quebrando o tabu de que a mãe é “sagrada” e “livre de falhas”, e mostrando que mulheres podem, sim, ser mais racionais do que emotivas. Tanto Morrigan quanto Flemeth decidiram ter filhos para que elas pudessem fazer uso de seus poderes mais tarde.

Morrigan também é muito poderosa, e usa sua magia para atacar, não para defender. Ela também pode trocar de forma, e diz que sua principal paixão em viver na floresta era a

liberdade que isso trazia: “se eu me sentia solitária, corria com os lobos; se eu quisesse falar, fazia-o com as árvores”, ela diz. Morrigan não condena o uso de Magia de Sangue e não tem medo dos espíritos malignos que habitam o Imaterial. De fato, constantemente ela está do lado do poder e do conforto, preferindo não se envolver em missões para ajudar os outros por julgar isso perda de tempo (novamente desmitificando o amor inato que as mulheres supostamente têm por ajudar e cuidar dos outros, desromantizando o sacrifício feminino). Ao mesmo tempo, ela é a única que não se incomoda quando testemunha nossa PJ fazendo escolhas que envolvem uma moral questionável. Morrigan é heterossexual. Caso nossa PJ seja masculina, ela pode engravidar Morrigan no lugar de Alistair.

6.5.3 Flemeth

Flemeth foi quem nos salvou quando a traição de um general chamado Loghain aniquilou até o último *Grey Warden* de Ferelden – exceto por nossa PJ, Alistair e alguns sortudos. Ela não é uma personagem jogável, mas é importante para toda a trilogia. Também é conhecida como Bruxa da Floresta (*Witch of the Wilds*) e há lendas sobre ela que envolvem muita superstição e ignorância a respeito de extensa longevidade. Mas há um fundo de verdade: quando Flemeth envelhece, ela adota ou gera uma jovem bruxa e lhe ensina sua arte. Quando a hospedeira está pronta, Flemeth a possui, alongando sua vida até ser necessário fazer isso novamente. Quando Morrigan descobre esse segredo, pede nossa ajuda para matá-la, e, quando confrontada, Flemeth diz que não devemos acreditar em tudo que Morrigan diz, pois ela também não é confiável. Como a personalidade de ambas é de fato muito suspeita, cabe à nossa PJ decidir o que fazer.

6.5.4 Leliana

Inicialmente, Leliana se apresenta a nós como uma Irmã da chantria que quer nos ajudar a parar a *Blight* porque o Artífice lhe pedira para fazê-lo. Ela diz que sabe lutar porque, antes de decidir se dedicar a uma vida de contemplação religiosa, fora uma contadora de histórias itinerante, que viajava o mundo inteiro para se apresentar, e nessas viagens tivera de aprender a se defender. Mais para frente, porém, à medida que nossa amizade com ela se desenvolve, ela nos conta a verdade: ela veio de Orlais, e lá ela

costumava ser uma barda – artistas que também são espiões e assassinos secretamente. Ela trabalhava para Marjolaine, a mulher que lhe ensinou a arte da espionagem, e com quem aparentemente tivera um caso. Mas um dia Marjolaine a traiu, alterando documentos importantes para fazer parecer que Leliana estava vendendo segredos de Orlais, um crime ela própria cometera. Leliana foi capturada e torturada para revelar seus conspiradores, mas conseguiu fugir para Ferelden e recomeçar sua vida como uma Irmã. Eventualmente, Marjolaine envia assassinos para terminar o serviço, e a pedido de Leliana nossa PJ a confronta, podendo ou não tirar sua vida, embora Leliana peça para poupá-la.

Leliana é bissexual, e, contrariando o imaginário popular de que mulheres bissexuais/lésbicas sejam “masculinas”, ela é muito delicada, ama falar de sapatos, roupas e cabelo, gosta de doces e é muito romântica.

6.5.5 Wynne

Wynne é uma Feiticeira *Senior* do Círculo. Nós a encontramos pela primeira vez em Ostagar, na batalha que exterminou todos os *Warden* em Ferelden, e depois quando vamos ao Círculo em busca de aliados contra a *Blight*. A torre está enfrentando sérios problemas com Abominações e demônios, e foi Wynne que salvou várias vidas.

Ela não é romanceável, mas é uma professora bem típica: depois de tantos anos como mentora de inúmeros aprendizes no Círculo, ela aprendeu temperança, paciência e compreensão, e seus conselhos em geral são valiosos para a PJ. Mas ela não foi sempre assim: conhecendo sua história, Wynne diz que na adolescência ela odiava sua vida naquela prisão. Isso a deixou amarga, e ela não aceitava a ajuda dos outros. Segundo ela, nessa época ela tinha “15 ou 16 anos, e sabia *tudo*”, por isso as palavras dos mais velhos não a confortavam. Com o tempo, ela foi designada como mentora de um elfo da cidade, que, além de muito assustado com os próprios poderes, estava assustado por estar em meio a tantos humanos, numa realidade tão diferente da que estava acostumado na favela. Ela diz que foi uma professora terrível e impaciente para ele, até que ele acabou fugindo do Círculo e Templários foram enviados para mata-lo. Quando voltaram, não contaram a ela se “ele tinha sofrido”, e ela carrega esse peso em seu coração até os dias de hoje.

Foi através dessa experiência dolorosa e da própria experiência de vida que vem com a idade que ela se tornou a professora fantástica que é hoje. Mas a história tem um final

feliz, pois encontramos esse elfo e Wynne fica muito grata por ter tido a chance de lhe pedir perdão, e ele diz que a perdoara há muitos anos.

6.5.6 Anora

A rainha de Ferelden não apenas é uma figura chave da história como também está associada a várias outras. Ela é esposa de Cailan, filho de Maric, o rei/herói de guerra que lutou e libertou seu país da dominação de Orlais com a ajuda de seu amigo e fiel general Loghain. Quando Maric teve um filho e Loghain uma filha, o casamento dos herdeiros foi uma consequência óbvia: os dois foram prometidos um ao outro ainda crianças e praticamente criados juntos. Maric morreu antes de Loghain, que nunca teve cerimônia com Cailan nem o leva a sério como rei, pois o considera um rei ingênuo, deslumbrado com as histórias gloriosas dos antigos *Grey Wardens*. Mas Duncan, como *Grey Warden*, sente que essa é uma *Blight* real, mesmo que o dragão ainda não tenha aparecido, e como Cailan acredita cegamente nele, concorda não apenas em levar seu exército para ajudar o de Duncan como também está disposto a pedir reforços à nação vizinha – Orlais.

O começo do jogo deixa claro que Loghain está farto de Cailan, especialmente quando ele sugere pedir reforços de Orlais. Além disso, há suspeitas de que Cailan está secretamente traindo Anora com Celene I, Imperatriz de Orlais. Pelas costas de Anora, Loghain trai Cailan: enquanto Howe chacina a família Cousland e toma tudo deles para si, Loghain abandona o campo de batalha e não envia suas tropas para ajudar Cailan e os *Grey Wardens*. A quantidade de *darkspawn* é avassaladora, e ninguém sobrevive à luta (exceto alguns poucos sortudos, nossa PJ e Alistair). Depois disso, Loghain se declara o regente de Anora e começa a reinar em Ferelden, espalhando a mentira de que os *Grey Wardens* deixaram Cailan morrer, e ele apenas retirou seu exército para não sacrificá-lo em vão. A horda de *darkspawn* se espalha rapidamente, levando Ferelden à beira da destruição, tanto pelos monstros quanto pela guerra civil que começa a brotar. Com o tempo, Anora confronta seu pai e demanda a verdade sobre Cailan. Decepcionada por saber que seu próprio pai o matara e por ter perdido seu trono, ela se rebela, e Howe a aprisiona no castelo que pertencera à família Cousland, de onde Loghain não quer tira-la.

Quando nosso grupo chega a Denerin (a capital, onde ela está presa), Anora envia uma de suas criadas para pedir ajuda. Quando a resgatamos, ela propõe um acordo: em breve,

haverá um encontro entre os nobres de Ferelden (a *Landsmeet*) para decidir quem deve reinar (Anora e Cailan não tinham filhos), e ela diz que está disposta a expor o pai e ajudar nossa PJ a conseguir um exército para derrotar a *Blight* se nós a ajudarmos a recuperar o seu trono. Ela, que é uma rainha amada pelo povo, afirma que Cailan reinava apenas em aparência, pois era ela quem realmente estava no comando. O problema é Eamon, tio de Cailan, que sabe que Alistair é na verdade um filho bastardo de Maric, e por causa do sangue dele, prefere que Alistair assuma o trono, mesmo que o próprio Alistair esteja apavorado e odiando a ideia de ser rei. As opções de desfecho são:

- Uma PJ masculina, solteira e nobre pode se casar com Anora sob a condição de que não se tornará efetivamente rei de Ferelden, porque ela já está farta de reinar à sombra de alguém que ganha o crédito pela sua boa administração;
- Uma PJ é feminina, nobre e em um romance com Alistair pode se casar com ele e os dois se tornarão o casal real de Ferelden;
- Podemos casar Anora e Alistair; ela, apesar de chateada por ter de se casar para se manter no trono (e com o próprio cunhado), aceita. Alistair também fica muito chateado, pois sua vida inteira foi baseada em pessoas tomando decisões por ele: quando criança, Eamon decidiu exilá-lo numa chantria para que o reinado de Cailan não fosse ameaçado, e lá ele foi obrigado a se tornar um Templário. Agora, está sendo obrigado a se casar para ser rei;
- Anora se torna rainha sozinha;
- Alistair se torna rei sozinho.

Caso nossa PJ decida apoiar o reinado de Anora, ela expõe o pai para todos os nobres durante a *Landsmeet*: o assassinato de Cailan, o envenenamento de Eamon, a venda de elfos como escravos para Tervinter, saques, sequestro e tortura de nobres para extorsão, traições e assassinatos são usados como argumentos contra Loghain, e Anora valida essas acusações; ela revela inclusive que foi mantida refém com o aval do próprio pai para que não interferisse em seus planos. Diante dos fatos, a maioria dos nobres passa para o lado dos *Grey Wardens*. Mas Loghain não aceita a derrota, e nos desafia para um duelo, no qual nossa PJ pode decidir duelar pessoalmente ou permitir que Alistair o faça. É importante ressaltar que Alistair tem uma motivação pessoal para matar Loghain, pois a

traição deste em Ostagar resultou na morte de todos os seus amigos e também de Duncan, a quem ele tinha como um pai e mestre, a pessoa que ele mais admirava e cuja morte ele demorou muito para superar. Portanto, se permitirmos que Alistair duele com Loghain, ele o mata sem que possamos interferir; mas se permitirmos que nossa PJ duele, quando Loghain é derrotado, outro *Grey Warden* (vindo de Orlais, e que tinha sido mantido refém por algum tempo) sugere que Loghain seja iniciado na Ordem também. Essa iniciação é frequentemente fatal, mas mesmo assim Alistair não quer permitir que isso aconteça. Se transformarmos Loghain em *Warden*, Alistair abandona o nosso grupo. Se não, temos a opção de mata-lo ou permitir que Alistair tire sua vida. Mas, caso o acordo tenha sido de que Anora se casaria com Alistair, o assassinato de Loghain faz com que ela desista desse acordo. Cabe à PJ, então, decidir qual dos outros cenários já mencionados seguir.

Analisando postagens em comunidades *online*, vemos que Anora é uma personagem que encontra muita resistência entre os fãs da trilogia, e grande parte prefere colocar Alistair no trono. A razão para isso é puramente sexista, pois Anora é uma rainha que governou muito bem o seu país, e está lutando bravamente para recuperar o trono que lhe foi roubado por seu próprio pai, enquanto Alistair nem ao menos *quer* ser rei. A maioria dos fãs considera Anora uma “vadia” (*bitchy*) por se voltar contra o próprio pai por poder, mas muitos perdoam Loghain, que quase causou a extinção de uma nação inteira pelo mesmo motivo.

As imagens a seguir são conhecidas como “Confissões”, nas quais usuários anonimamente postam montagens sobre suas opiniões. As traduções serão apresentadas da esquerda para a direita, a partir da fileira de cima (que fala de Anora) e depois passando para a de baixo (falando de Loghain), sobre o tema da *Landsmeet*:

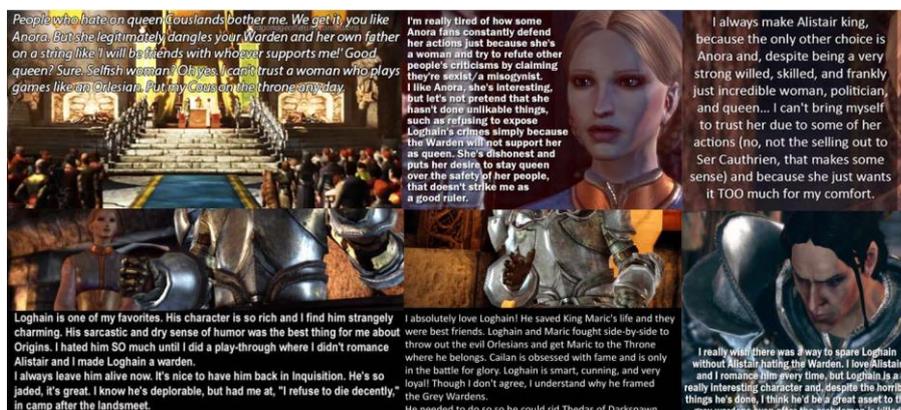


Figura 26 – Dois pesos, duas medidas.

Anora 1: Pessoas que odeiam a rainha Cousland me incomodam. A gente sacou, você gosta da Anora. Mas ela inquestionavelmente fica pulando do Warden para o próprio pai numa onda de "Vou ser amiga de quem quer que me apoie!". Boa rainha? Claro. Mulher egoísta? Oh sim. Eu não consigo confiar numa mulher que fica de joguinhos como uma Orlaisiana. Ponho minha Cous[land] no trono sem nem pensar.

Anora 2: Eu estou cheio de como alguns fãs da Anora constantemente defendem suas atitudes e tentam refutar as críticas dos outros dizendo que são machistas/misóginos. Eu gosto da Anora, ela é interessante, mas não vamos fingir que ela não fez coisas desagradáveis, como se recusar a expor os crimes de Loghain só porque o Warden não concordou em dar seu apoio para que ela fosse rainha. Ela é desonesta e coloca seu desejo de continuar como rainha acima da segurança de seu povo, isso não me parece atitude de uma boa líder.

Anora 3: Eu sempre faço o Alistair rei, porque a outra única opção é a Anora, apesar dela ter opiniões muito fortes, ser habilidosa, e, francamente, ser simplesmente uma mulher, política e rainha incrível... Não consigo me forçar a confiar nela por causa de algumas de suas ações (não, não falo da delação à Ser Cauthrien, isso até que faz sentido) e porque ela quer ser rainha demais para o meu gosto.

Loghain 1: Eu simplesmente amo o Loghain! Ele salvou a vida do Rei Maric e eles eram melhores amigos. Loghain e Maric lutaram lado a lado para expulsar os terríveis Orlaisianos e colocar Maric no trono onde é o lugar dele. Cailan é obcecado pela fama e só se juntou à batalha pela glória. Loghain é inteligente, astuto, e muito leal! Apesar de não concordar, entendo porque ele culpou os Grey Wardens [pela morte de Cailan]. Ele precisava fazer isso para que ele livrasse Thedas dos darkspawn.

Loghain 2: Eu queria muito que tivesse um jeito de poupar a vida do Loghain sem que o Alistair odiasse o Warden. Eu amo o Alistair e o romanceio sempre, mas o Loghain é um personagem interessante e, apesar das coisas horríveis que ele fez, acho que ele seria uma excelente adição aos Grey Wardens mesmo depois de matar o archdemon.

*Loghain 3: O Loghain é um dos meus favoritos. Sua personagem é tão rica, e eu acho ele estranhamente charmoso. Seu senso de humor sarcástico e seco foi a coisa que eu mais gostei em Origins. Eu o odiei **muito** até que decidi começar um jogo onde não romanceei o Alistair e fiz de Loghain um Warden. Eu sempre deixo ele viver agora. É legal ter ele de volta no Inquisition. Ele está tão exausto, é incrível. Eu sei que ele é deplorável, mas ele me*

conquistou com o "Eu me recuso a morrer decentemente" no acampamento depois da Landsmeet.

Isso deixa muito clara a forma como as pessoas percebem homens e mulheres de forma diferenciada, especialmente quando o assunto é poder. Os fatos em *DAO* são claros: Anora era rainha e seu trono foi usurpado pelo próprio pai após este matar seu marido, a quem ela amava, apesar do casamento arranjado. O motivo foi que Loghain não queria que Cailan trouxesse Orlais de volta para Ferelden, e por ele não confiar nos *Grey Wardens*, decidiu matar todos os que existiam em Ferelden para que fosse *ele* a salvar seu país dos *darkspawn*. Para financiar sua guerra contra esses monstros e também apaziguar a guerra civil que está prestes a explodir, Loghain cometeu outros inúmeros crimes: vendeu elfos como escravos para Tervinter (terra desprezada por todos em Thedas, mas cujo dinheiro ninguém recusa), sequestrou e torturou nobres para extorquir dinheiro e apoio de suas famílias, assassinou não apenas todos os *Grey Wardens* de Ferelden como também causou, indiretamente, a morte de milhares de outras pessoas (afinal, a horda de *darkspawn* não foi detida em Ostagar, e os monstros puderam avançar por Ferelden matando tudo e todos em seu caminho. Vilas como Lothering foram massacradas, ninguém sobreviveu). Confrontado por sua filha, ele decidiu mantê-la refém, para que ela não lhe atrapalhasse.

Já Anora decide procurar aliados entre aqueles que mais tem motivo para confrontar seu pai: os *Grey Wardens* sobreviventes. Caso nossa PJ decida apoiá-la, ela expõe os crimes do pai perante toda a nata de Ferelden, inclusive seu cárcere, fazendo com que Loghain perca grande parte do pouco apoio que tinha e seja deposto do trono. Caso nossa PJ decida não apoiar, ela fica do lado do pai, e é por esse motivo, essa "desonestidade" e "deslealdade" que as pessoas a consideram egoísta, fria e indigna de confiança, pois "ela está colocando a si mesma acima de seu povo". Sua ambição para retomar o trono é vista como algo ruim e negativo, que a desqualifica como boa rainha, mesmo que seus métodos sejam muito menos letais e traiçoeiros do que os de seu pai.

Mas desonestidade e deslealdade não parecem ser ruins para Loghain – o homem que matou o próprio rei a quem servia, que era inclusive filho de seu melhor amigo, apenas por não concordar com a forma como ele queria conduzir a batalha contra o a horda de *darkspawn*. Sua ambição para se manter no trono que ele usurpou da própria filha é tão desmedida que ele está trocando vidas por dinheiro e apoio. Foi graças ao seu egoísmo e à sua

ambição que Ferelden quase foi reduzida a cinzas, mas as pessoas não acham que isso seja tão grave quanto Anora querer formar alianças com pessoas que querem apoiá-la. Pelo contrário: as pessoas acham Loghain inteligente e admirável, mesmo que ele seja “deplorável” e tenha feito “coisas horríveis”, e colocado a culpa dessas coisas em outras pessoas. Sua ambição é vista como algo positivo, que o ajudará a ser um bom rei regente para Ferelden.

6.5.7 Alistair

Alistair é carismático, gentil e cavalheiro. Com o tempo, descobrimos que ele é virgem inclusive, pois sua vida inteira foi dedicada à religião, mesmo que ele não quisesse isso. Sua personalidade é um pouco ingênua e tímida, além de engraçada e “fofa”. Apesar dele ser um “cavaleiro de armadura, escudo e espada”, o ex-templário não é um homem dominante, e ele mesmo afirma que prefere seguir e obedecer do que liderar e comandar, e essa é uma das razões dele abominar a ideia de se tornar rei, contrariando todos os estereótipos de MH que vimos anteriormente. Ele é heterossexual e muito romântico, e é um bom exemplo de masculinidade não tóxica mesmo em um homem heterossexual.

6.5.8 Sten

Sten pertence a uma religião/sociedade conhecida como *Qunari*, que é machista e muito autoritária, ao ponto de Sten não acreditar que nossa PJ, se feminina, seja uma guerreira (ele pergunta porque as mulheres em Ferelden “querem ser homens”, ao que nossa PJ responde “elas não querem ser homens, querem ser mulheres que lutam”). Seu papel é muito irrelevante. Não é romanceável.

6.5.9 Zevran

Zevran é um elfo, e o oposto de Alistair: arrogante, sarcástico e obcecado por sexo. Ele é membro de uma facção conhecida como Corvos de Antiva (*Antivan Crows*), assassinos de elite que praticamente controlam o reino. Mas, diferente dos bardos de Orlais, os Corvos não são uma sociedade secreta, e, segundo Zevran, a realeza de Antiva está em constante

negociação com os eles. “Zev” foi contratado por Howe para matar nossa PJ e seu grupo, e quando sua emboscada falha, podemos decidir mata-lo ou recrutá-lo como membro.

Zevran é bissexual e sua personalidade é bastante interessante, especialmente se comparada com a do tímido Alistair. Há uma cena em que Zevran, conversando com Alistair, diz ter um dia tê-lo escutado fazendo sexo com nossa PJ, mas notou que “pararam repentinamente”. Alistair, muito constrangido, pede para ele parar de falar no assunto, enquanto Zevran o ignora e começa a dar dicas de ervas e raízes que podiam “ajudar na performance” e “no volume”. A reação de Alistair é dizer “Não estou ouvindo! La la la la!”.

Apesar de sua personalidade divertida, segura de si e brincalhona, há muitos indícios de que Zevran tenha sofrido violência sexual durante seu treinamento, principalmente porque ele diz que gosta de homens e mulheres, embora prefira mulheres. Ele também diz que, como Corvo, sempre precisou “ter a mente aberta”. Esse detalhe é muito importante, especialmente porque ele também sempre sugere que o treinamento para se tornar um Corvo frequentemente envolve tortura e violência. Talvez ele nem realmente gostasse de homens antes, mas depois de uma vida inteira com os Corvos (ele foi comprado ainda criança), tenha tido que se acostumar. Ele mesmo fala que “um Corvo aprende a buscar prazer onde for possível”.

6.5.10 Oghren

Oghren é um anão que foi casado com Branka, uma ferreira que foi elevada ao título de *Paragon* (alguém que fez algo tão grandioso que é considerada praticamente com um “deus”) e, de posse do poder que isso lhe trazia, partiu em busca de uma antiga relíquia. Ela levou todo mundo que conhecia consigo, menos Oghren, que passou dois anos tentando encontrar alguém que lhe auxiliasse no resgate da esposa. Mais tarde sabemos que ela o trocou por uma mulher e não pretende abandonar a sua busca, não importa o preço. São vários os desfechos para a missão de “resgate” de Branka, mas de qualquer forma, Oghren se junta a nós. Sua personalidade é carismática, mesmo que ele goste muito de beber e fale sobre assuntos um tanto escatológicos. Não é uma opção de romance.

6.5.11 Anders

Anders não é exatamente um personagem de *DAO*, mas da expansão: *Dragon Age: Awakening*. Conhecemos Anders como um mago que está farto dos abusos que sofria no Círculo, e está, mais uma vez, em fuga. Apesar de ele não odiar a chantria, ele quer ter uma vida de livre, o que só acontece quando nossa PJ o transforma em *Grey Warden*. Após inúmeros acontecimentos, Anders abriga dentro de si um espírito do Imaterial, Justiça (*Justice*). Anders não é romanceável

7. Outras mulheres em *DAO*

DAO é um jogo com muitas personagens, e muitas histórias, de forma que é difícil escolher de quais falar. Nesse trabalho, optei por focar nas PJ's e seus grupos (além de algumas personagens-chave, como Flemeth e Anora), mas outras mulheres também são dignas de menção, a saber:

- 1) Na missão em que recorremos aos magos por ajuda, cito a performance de Wynne, uma mulher já idosa que conseguiu lutar praticamente sozinha, contra todos os demônios que estavam invadindo a torre, para proteger seus aprendizes;
- 2) Na missão em que recorremos aos anões por ajuda, Dagna, mesmo sabendo que anões jamais possuirão magia, está disposta a abandonar sua casta, seu clã e sua terra para poder ir para o Círculo estudar a teoria da magia, assunto que a fascina (e cabe a nós decidir ou não ajudá-la); Jarvia é líder de todo um exército de capangas sem casta que domina o submundo de Orzammar;
- 3) No começo das histórias dos Elfos da Cidade, Shianni é uma figura de muita força, pois mesmo tendo sido estuprada por cinco homens ela conseguiu se reerguer e é a única pessoa que percebe e se opõe às atividades suspeitas que os emissários de Tervinter estão executando em sua favela. Além disso, ela luta para salvar sua comunidade quando esta é atacada pelo *Archdemon*; com os Elfos dos Vales não é diferente: seu clã é liderado por uma mulher, e sua sucessora também será uma mulher: Merrill, que é tão importante que estará de volta em *DA 2*;
- 4) Durante todo o jogo, encontramos diversas Madres Veneradas que nos auxiliam, afinal, em tempos difíceis, é a elas que a população recorre, e muitas estão no comando das vilas onde costumavam ficar as chantrias das quais eram líderes;

- 5) Também há várias mulheres em situação de vulnerabilidade e opressão que conseguem encontrar dentro de si força para sair desse abismo e buscar uma vida melhor para si mesmas. Por exemplo, há uma anã que teve um filho sem casta e sua família a expulsou de casa, dizendo que só a aceitaria de volta caso ela matasse a criança. Ela preferiu enfrentar fome, frio e humilhação do que fazer isso e quando nossa PJ sugere que ela vá viver na superfície, onde não há castas, ela decide arriscar, mesmo que o futuro seja incerto;
- 6) Quando nosso nível de amizade com Alistair está alto, ele comenta que descobriu ter uma meia-irmã, Goldanna, filha de sua mãe, e pede para que a visitemos porque ele quer conhece-la. Durante essa missão, ele tem uma amarga decepção: apesar de toda sua euforia e felicidade, Goldanna o rejeita. A razão para isso é que a mãe dos dois era uma criada do castelo, e o rei Maric aparentemente a estuprou, concebendo Alistair e causando a morte da mulher durante o parto. Goldanna perdeu a mãe, foi expulsa do castelo e acabou sozinha, com cinco filhos para criar, enquanto Alistair se tornou importante. Portanto, ela o culpa pela morte de sua mãe e pela sua miséria, deixando Alistair arrasado. Muitas pessoas odeiam Goldanna por isso, mas eu a considero uma figura importante, que mostra que nenhuma mulher deve amor ou simpatia a nenhum homem – não importa o quão adorável ele seja. Alistair deixa algum dinheiro com a irmã e parte entristecido;
- 7) Há também contos, como o de Aveline, uma humana abandonada pelos pais (pois o pai queria um filho) que foi criada por uma tribo de Elfos do Vale. Eles a treinaram e, quando ela tinha idade, a enviaram a Orlais para lutar em um campeonato e provar seu valor. Naquela época, mulheres não podiam ser *chevaliers*, e ela manteve seu gênero em segredo durante toda a competição. Aveline já estava na final quando seu adversário lhe tirou o elmo e descobriu sua identidade. Furioso por estar perdendo para uma mulher, ele lhe cortou a garganta e demandou que o torneio fosse considerado inválido. Depois disso, o príncipe percebeu a injustiça cometida contra as mulheres de seu reino, e quando ascendeu a rei, permitiu que mulheres pudessem se tornar *chevalier*. Há também o conto da anã Astyth, a primeira mulher a lutar pelos direitos das mulheres de serem guerreiras em Orzammar. Como ninguém escutava o que ela tinha a dizer, Astyth cortou a própria língua e se dedicou a nada além de treinamento até que venceu o

maior torneio de lutas de Orzammar desarmada. Ela foi feita *Paragon* (a primeira mulher a se tornar uma a partir da casta dos guerreiros) após sacrificar sua vida pelo rei, e suas seguidoras, conhecidas como Irmãs Silenciosas (*Silent Sisters*), cortam sua língua em sua homenagem. Nem toda anã guerreira faz parte dessa ordem, porém.

8. Dragon Age 2 (DA2)

Em *DA2*, nossas opções de PJ são mais restritas: ela só pode ser da raça humana, e as demais personagens vão sempre chamá-la pelo sobrenome, “Hawke”. Hawke pode ser da classe mágica ou guerreira. O foco de *DA2* é praticamente exclusivo no desenvolvimento pessoal das personagens e seus conflitos internos, e elas vão mudando com o tempo, para melhor ou pior (e sua mudança terá consequências que definirão o futuro de Thedas).

Isso fez com que o jogo não fosse muito bem visto por alguns fãs, que o acharam fraco em relação ao anterior por causa de sua “história muito rasa”. De fato, o enredo é mais simples: Hawke foge da *Blight* e precisa sobreviver na nova cidade, onde começa a vida como um refugiado de guerra, mas que acaba enriquecendo e se tornando “alguém” cujas ações vão ser determinantes para o futuro da humanidade. E, assim como o próprio enredo, Hawke desaparece em meio às demais personagens, pois são elas que realmente trazem a magia e a beleza para *DA2*, e, principalmente, a profundidade. Portanto, não se trata de um jogo ser melhor ou pior que o outro, e sim de focos diferenciados.

O jogo começa quando Hawke e sua família (a mãe Leandra, a irmã mais nova Bethany e o gêmeo dela, Carver; o pai, Malcolm, já estava morto antes da *Blight* começar) estão tentando fugir de Lothering, a primeira vila que foi atacada pelos *darkspawn* quando eles massacraram o exército que Loghain deixou para morrer em Ostagar. Seu plano é tomar um navio para se refugiarem na sombria cidade de Kirkwall, que costumava ser um dos principais centros comerciais de Tervinter, e ainda hoje, enormes estátuas de escravos sendo maltratados ou sofrendo “embelezam” as áreas comuns da cidade (cujas numerosas minas eram exploradas por escravos) que hoje abriga os mais rígidos Templários de Thedas.

Como refugiadas de guerra, nossa PJ e sua família enfrentam pobreza e preconceito, e, se nossa classe é mágica, também a raiva de Carver e o perigo iminente dos Templários, cujo

poder sobre aquela cidade beira o absolutismo e a tirania, o que acaba eclodindo em uma sangrenta guerra que se espalhou pelo mundo inteiro.

Flemeth é quem nos ajuda a fugir de Lothering: quando ela nos encontra em fuga, se transforma em um dragão e consegue nos levar em segurança até um porto. É quando descobrimos que ela é provavelmente muito mais do que apenas uma bruxa convencional, porque ela é aparentemente imortal, e pode estar em mais de um lugar ao mesmo tempo. Além disso, suas habilidades para trocar de forma não conhecem limites.

8.1 Personagens



Figura 27 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita: F!Hawke, Leandra, Aveline, Isabela, Merrill e Meredith. Na fileira de baixo, mesma ordem: M!Hawke, Varric, Anders, Fenris, Orsino e Cassandra.

8.1.1 F!Hawke

Nossa PJ, independente do gênero, é a estrela da família, especialmente se for uma maga, pois seu pai, Malcolm Hawke, fora um mago tão brilhante que recebeu de um Templário permissão para viver fora do Círculo. Isso gera conflito com nosso irmão Carver, que sente inveja de toda a atenção que o pai dava à PJ e à Bethany, e ressentido que ele nunca

pôde realmente provar seu talento como espadachim porque isso poderia atrair atenção para a família e expor a magia de seus irmãos, que poderiam ser mandados para o Círculo e a família seria separada. As roupas para a PJ, independente do gênero, são sempre iguais, variando apenas de acordo com a classe. Na imagem acima, essa é a roupa para uma Hawke maga.

Existem três tipos de personalidade para nossa PJ: uma muito bondosa e altruísta (*Diplomatic*), uma mais “brincalhona” e sarcástica (*Witty*), e outra cruel e egoísta (*Evil*). Podemos seguir sempre a mesma personalidade ou alternar de acordo com nossa vontade. Independente disso, Hawke é quem mantém a família unida e segura em Kirkwall, e em quem a cidade passa a confiar inteiramente após certos eventos, podendo até tomar o lugar do Visconde caso não seja mago. Apesar disso, Hawke é uma personagem quase insignificante em relação às personagens secundárias, e sua função é apenas ajuda-las a superar suas barreiras e se desenvolver como pessoas.

8.1.2 Leandra

A mãe de Hawke é uma personagem que divide opiniões. Ela pertencia a uma família muito nobre e rica em Kirkwall, mas fugiu de seu casamento arranjado para se casar com um apóstata em Ferelden. Seus pais ameaçaram deserdá-la, mas ela nunca ligou para isso. E ela, que um dia fora a menina dos olhos de seus pais, os deixara para trás com seu irmão mais novo Gamlen, que supostamente herdou tudo após a morte dos dois.

Já viúva e após perder tudo o que tinha na *Blight*, Leandra sugere que ela e sua família se refugiem em Kirkwall. Inicialmente, Bethany (e uma PJ maga) não fica confortável, pois a cidade é conhecida pelo poder político que os Templários possuem e por seu impiedoso tratamento para com os magos. Mas Leandra alega que eles têm família, riquezas e uma mansão lá, mas quando conseguem chegar à cidade, descobrem que Gamlen perdera todo o dinheiro e propriedades da família, e vive agora em uma favela.

A relação entre Leandra e Gamlen é tensa, pois ela não se conforma que ele tenha perdido tudo, não gosta de ouvi-lo jogar em sua cara que ela o abandonou para cuidar dos pais sozinho e também não quer ajudar nas despesas da casa, especialmente porque seus filhos já tinham sido “vendidos” como servos por um ano para conseguirem o dinheiro necessário para chantagear os guardas e conseguirem entrarem na cidade (que não estava mais aceitando refugiados). Existe uma missão em que Hawke descobre que os seus avós na verdade

deixaram tudo para Leandra, mas Gamlen nunca a informou (ela não pôde estar presente no dia em que o testamento foi lido pois os gêmeos tinham apenas uma semana de vida), pegou tudo para si e depois perdeu numa combinação de jogos, prostituição e investimentos ruins.

A controvérsia que ronda Leandra vem de muitos fatores. Primeiro, ela trata os filhos de forma diferenciada, deixando claro a PJ é o preferido; além disso, quando a família estava em fuga, Bethany ou Carver morrem (isso depende da classe da PJ), e ela culpa a PJ por isso. Mais tarde ela se desculpa, alegando que estava devastada com a perda e acabou descontando a raiva na PJ, e nós podemos aceitar ou não suas desculpas. Outro fator controverso é o de que ela não aceita trabalhar para contribuir com as despesas da casa.

Independente da opinião que os fãs possam ter de Leandra, ela é importante por três motivos: era a filha favorita dos pais mesmo sendo uma mulher, e foi a herdeira deles. Ela desafiou os pais, a tradição e o casamento arranjado para se casar com o homem que amava, mesmo que ele fosse um mago apóstata, e preferiu amor do que dinheiro. E, infelizmente, Leandra é vítima de um feminicídio: um mago doentio estava matando várias mulheres e pegando pedaços de seus corpos para recriar uma mulher que “amara”. Ele, depois de matar e “reconstruir” Leandra com os pedaços que reunira, ele a estava mantendo em cativeiro e “viva” através da temida Magia de Sangue. Quando Hawke o mata, Leandra acaba morrendo também, dizendo que preferia isto a viver prisioneira dele. Isso a torna um símbolo de que a violência tem gênero, pois ela e as outras vítimas só foram assassinadas por serem mulheres. Há também uma crítica à sociedade nesse evento, pois apenas uma pessoa estava investigando essas diversas mortes de mulheres, o que é bem comum também na vida real: raramente a violência contra mulheres é levada a sério, mesmo quando já é tarde demais. Mas em *DA2*, pelo menos, o agressor não saiu impune. Considero isso uma analogia aos relacionamentos abusivos, onde um homem “mata” e “molda” a mulher da forma como quer, e ela acaba prisioneira, dependente dele, e é importante levantar esses assuntos. Quando encontramos Leandra em poder dele, ela está inclusive com um vestido de noiva.

Outro aspecto importante de Leandra é o de que ela mostra que as mães podem cometer erros, pois ela foi injusta algumas vezes quando estava sofrendo. Ela não é como Flemeth, é uma mãe doce e amorosa, mas possui falhas, assim como todo ser humano.

8.1.3 Aveline

Batizada em homenagem à Aveline do conto, a Aveline de *DA2* é uma mulher valente: sua primeira aparição a mostra matando um bando de *darkspawn* com as próprias mãos para salvar seu marido (um templário) que fora ferido. Antes de se tornar uma refugiada ela pertencia ao exército de Cailan, mas, durante a fuga após Ostagar, seu marido é infectado pela *taint* e pede que Aveline acabe com seu sofrimento, e em vez de deixar que ele morresse de forma lenta e dolorosa, ela tira sua vida bravamente.

Ela tem um recomeço em Kirkwall, e apesar do preconceito contra refugiados, Aveline consegue um emprego como guarda, mais tarde se tornando a capitã da força após expor o antigo capitão e suas atividades criminosas. Aveline é muito determinada, forte, carinhosa com os amigos e um pouco tímida: há um evento em que ela pede a ajuda da PJ para flertar com um de seus subordinados, Donnic, e ela mostra ser péssima nisso. Felizmente tudo termina bem, e Aveline se casa com ele. Sua principal característica, além de sua força física, é a vontade de proteger os mais fracos. Em geral, conseguir a amizade de Aveline envolve fazer o que é legal e íntegro, a menos que isso coloque em risco uma pessoa que precise de proteção. Há uma missão em que um dos políticos da cidade nos envia para prender seu filho. Quando chegamos ao local onde ele está escondido, descobrimos que ele vinha sequestrando, estuprando e matando elfas, e o pai de sua vítima mais recente diz que ele nunca fora punido por esses crimes, já que ninguém arriscaria um desentendimento com um magistrado por causa de um elfo. E, apesar de ter sido contratada para “prender” o homem, Aveline fica mais satisfeita se tirarmos sua vida, para que ele não atormente mais ninguém. Essa sua atitude, de fazer o certo mesmo que seja ilegal ou inadequado, lhe traz problemas às vezes.

8.1.4 Isabela

Isabela é uma pirata, capitã do próprio navio até o dia em que uma tempestade o afundou e ela teve de ir para Kirkwall para sobreviver. Ao contrário de Aveline, Isabela gosta de diversão e normalmente conseguimos sua amizade fazendo coisas duvidosas, como extorquir e chantagear. Mas o que as duas têm em comum é que sua amizade pode ser conquistada mais facilmente se ajudarmos mulheres vítimas de injustiça ou violência.

Como todas as personagens de *DA2*, Isabela é bissexual, e como, Zevran, existem poucas coisas na cama que ela não gosta. Mas ela costuma dizer que não tem intimidade com sua tripulação porque, com os homens, “você tem que ter o dobro da firmeza para conseguir

metade do respeito”. Ela vive em constante perigo desde que um de seus antigos empregadores lhe contratou para escoltar uma frota de navios. Ela ficou curiosa com a carga, que parecia muito preciosa, mas quando foi espiar, descobriu que se tratava de elfos: homens, mulheres e crianças, todos sendo vendidos como escravos. Inconformada, ela os libertou na primeira floresta que encontrou e por causa do “prejuízo” que causou ela está sendo caçada. É para compensar isso que ela precisa encontrar e entregar para seu empregador uma relíquia que aparentemente é de suma importância. Primeiro, ela diz que não sabe o que é; com o tempo, ela revela que é um livro, mas não sabe o motivo de sua importância; por fim, ela nos revela que o livro é um volume sagrado para os *qunari* que há anos estão em Kirkwall em busca dele, porém, ela teme que, caso o livro volte para as mãos dele, seu empregador e seus aliados nunca a deixem em paz. No clímax desse evento, é necessário que nossa amizade com Isabela esteja no máximo, senão ela rouba o livro para si e nos abandona para sempre, deixando os *qunari* destruírem Kirkwall se for preciso. Caso ela fique, um tempo depois seu empregador vem atrás dela e cabe à nossa PJ auxiliar Isabela a tirar sua vida.

8.1.5 Merrill

Reencontramos Merrill com o seu clã nas montanhas Kirkwall, onde eles se refugiaram da *Blight*. Nesse jogo, Merrill está deixando seu clã para viver na cidade por estar envolvida em uma missão que a tornou uma pária entre seu povo: ela reencontrou o espelho que causou a morte de Tamlem e pretende restaurá-lo, mas para isso ela tem usado Magia de Sangue (que coloca o mago em contato direto com algum demônio, que oferece poder em troca de algo). O clã de Merrill a odeia por recorrer a isso, mas, em sua mente, ela só está fazendo isso para resgatar a cultura ancestral de seu povo. Espelhos como esse eram usados como portais por todo o Império Élfico do passado, e eram conectados uns aos outros. Portanto, se ela conseguir consertar esse que encontrou, pode usá-lo para encontrar os demais e levar seu povo para um lugar melhor, onde não precisem fugir e se esconder, e reerguer seu Império.

Mas mesmo seu povo não concorda com seus métodos – eles acham que tanto a Magia de Sangue quanto o espelho são perigosos demais e não valem o sacrifício. Porém, Merrill acredita que usar o próprio sangue não tem nada de mais, e como ela também não aceita as ofertas dos demônios, ela está segura. Tudo que ela faz é para o bem de seu povo, e sua amizade pode ser conquistada mais facilmente quando não tratamos como tabu o uso de Magia

de Sangue nem acordos com demônios em geral. E, claro, quando tomamos decisões que beneficiam elfos. No final de suas missões pessoais, a Mantenedora do clã de Merrill acaba morrendo, pois abrigou em si o demônio que pretendia possuir Merrill por causa dos pactos que ela vinha fazendo. Merrill fica inconformada, dizendo que ela era quem deveria pagar por sua própria magia, mas a Mantenedora, como protetora do clã, decidiu protegê-la. Dependendo do tipo de interferência que nossa PJ oferece, todo o clã de Merrill pode ser exterminado também, pois todos se voltam contra a elfa e decidem mata-la pela perda da Mantenedora. É preciso que Hawke negocie para que eles desistam disso, e assim, Merrill, apesar de exilada de seu povo para sempre, mantém sua vida e evita o assassinato do seu clã.

A personalidade de Merrill beira a ingenuidade. Como ela não conhece a realidade fora do seu clã e nem a malícia dos humanos, ela tem dificuldade de se “ajeitar”. Há um evento em que Isabela está contando a ela que às vezes seus marujos se sentiam “solitários”, mas como ela não permitia que eles a tocassem, eles ficavam rabugentos, e por isso ela os incentivava a “passar um tempo sozinhos”; Merrill então responde “mas se eles já estavam solitários, por que eles iam querer passar mais tempo sozinhos?”.

8.1.6 Meredith

Meredith é a comandante dos Templários de Kirkwall, e quem realmente manda na cidade, pois nem mesmo o Visconde se atreve a ir contra suas ordens. No entanto, ela não é conhecida por sua piedade, e por isso Kirkwall ficou conhecida como a cidade em que os magos mais são oprimidos em Thedas. Lá, Ritos de Tranquilidade são forçados nos magos pelos menores delitos, inclusive dando a entender que o ex-namorado de Anders, Karl, foi forçado a passar por isso simplesmente para “ensinar uma lição” ao mago fugitivo, já que ele nem pertencia ao Círculo de Kirkwall – ele foi transferido para lá de Ferelden. O Círculo, inclusive, foi instalado numa antiga prisão para escravos, cuja entrada ostenta uma enorme forca (*The Gallows*). Ao contrário do Círculo de Ferelden, que era uma torre isolada em um lago, mas ainda assim um local seguro de aprendizado, o Círculo de Kirkwall realmente é uma prisão, e Meredith não hesita em mandar os magos para suas celas “quando necessário”.

Ainda assim, no começo, Meredith se mostrava razoavelmente compreensiva. O problema é que sua excessiva opressão tornou os magos cada vez mais rebeldes, e como eles não tem acesso ao lyrium (o material de onde extraem o poder necessário para executar suas

magias), muitos acabam recorrendo à Magia de Sangue para conseguirem se rebelar e se defender (pois assim o poder vem de um demônio, não do lyrium). Ao mesmo tempo, quanto mais os magos se rebelavam, mais opressiva ela se tornava, e esse *loop* interminável culminou com uma tragédia: Anders decidiu pôr um fim àquilo, e para acabar de vez com a interminável “diplomacia” que só estava tirando a vida dos magos do Círculo, ele explodiu a chantria de Kirkwall, matando a Grande Clériga e centenas de outras pessoas. Meredith, que há muito já não suportava os magos da cidade, exigiu o Direito à Anulação (*Right of Anullment*), que consiste, literalmente, em matar todos os magos e destruir o Círculo de uma cidade. Orsino, o Primeiro Feiticeiro de Kirwall, diz ser injusto ela decidir matar todos os magos da cidade por um ato que não fora cometido por eles. Meredith é irredutível, e uma guerra começa. Essa guerra, mais tarde, se alastra para todo o mundo.

Porém, provavelmente há um motivo para Meredith ser tão opressora e paranoica: além da própria natureza de seu trabalho, ela esteve em contato por muito tempo com lyrium vermelho, conhecido por enlouquecer as pessoas. E Meredith, que antes era uma mulher dura, mas cautelosa e justa, acabou ficando paranoica a ponto de achar que seus próprios templários usavam Magia de Sangue, e se voltou contra eles. Sua mudança foi gradual, mas causou muito sofrimento aos magos e às suas famílias à medida em que ela endurecia o punho contra eles. No fim do jogo, independente de Hawke decidir se aliar aos magos ou aos templários, Meredith enlouquece, e acaba consumida por sua própria espada, feita de lyrium vermelho (e de onde a influência vinha), se tornando lyrium também.

A guerra iniciada por Meredith e Anders fez todos os Círculos ao redor de Thedas se rebelarem, o que destruiu a instituição da Chantria e levou o mundo inteiro à beira da extinção. É esse evento que inicia o próximo jogo.

8.1.7 M!Hawke

O mesmo que a F!Hawke.

8.1.8 Varric

Varric é um anão que tem um papel central nesse jogo. Foi ele quem primeiro entrou em contato com Hawke para lhe oferecer uma parceria a uma expedição às *Deep Roads* que

seu irmão estava planejando, já que essas estradas estão cheias de tesouros abandonados. Hawke aceita porque precisa muito do dinheiro, e assim que consegue mapas das estradas com Anders e o dinheiro para pagar pela sua parceria, ele e Varric partem para a expedição. Lá, descobrem um antigo ídolo feito de lyrium vermelho puro, o que pode valer uma tremenda fortuna. Bartrand, o irmão de Varric, está ciente disso, e decide fechar Hawke e Varric para morrer nas *Deep Roads* e ficar com todo o dinheiro só para si. Eles conseguem sair, mas se Carver ou Bethany estiverem junto, serão infectados pela *taint*, e a única forma de salvá-los é se Anders também estiver presente, pois ele os ajudará a se tornarem *Grey Wardens* e se curarem. Caso contrário, eles pedem para que acabemos com seu sofrimento, e Hawke terá de matar seu irmão ou irmã. Varric se culpa pelo que aconteceu, e jura acabar com Bartrand. Mais para frente, reencontramos Bartrand, e ele está completamente louco, tanto é que Varric nem acha que vale a pena mata-lo, mas sua morte é deixada à escolha de Hawke. Mais tarde descobrimos que Meredith comprou o ídolo e o transformou em espada, e, assim como Bartrand, também enlouqueceu.

Varric não é romanceável, e é um anão que confia mais em sua astúcia e sua habilidade para lidar com o submundo de Kirkwall para viver do que em força e habilidade com negócios, como é comum para os anões, mas também gosta muito de cuidar de seus amigos. É ele quem tem protegido Anders a salvo em Kirkwall e quem o sustenta, pois o mago realmente não possui nenhum recurso. Varric é o segundo personagem “desmitificador” que encontramos (o primeiro é Zevran), pois ele, ao contrário dos outros anões encontrados até então (inclusive seu próprio irmão), não é um barbudo que odeia higiene e fica caindo de bêbado por aí, que vive apenas da ganância no mundo dos negócios/política ou da vontade de matar no mundo dos guerreiros/crime. Varric mal se identifica como um anão, não tem uma barba e não se importa (aliás, não suporta) com as tradições de seu povo, é muito vaidoso e realmente não tem aquele “orgulho anão” que vinha sendo tido como senso comum até então.

8.1.9 Anders

Se o verdadeiro protagonista de *DAO* é Alistair, o de *DA2* é Anders. Apesar de ser um *Grey Warden*, Anders abandonou a Ordem e seu objetivo era ir para Kirkwall resgatar Karl, que fora seu primeiro “namorado” enquanto ambos viviam no Círculo de Ferelden. Agora que é “livre”, Anders queria libertá-lo também, e vai para Kirkwall após descobrir que ele fora

transferido para lá. É em troca de ajuda com essa missão que ele aceita nos dar seus mapas para as *Deep Roads*. Anders conduz uma espécie de clínica na parte mais inferior da cidade (um lugar subterrâneo, que nos tempos antigos era uma mistura de minas e esgoto. Hoje, é onde moram aqueles que não tem dinheiro nem para morar em uma favela), tratando dos refugiados sem cobrar nada por isso.

Quando encontramos Karl, ele tinha sido transformado em Tranquilo (*Tranquil*), e Anders tem que passar pela dor de tirar a sua vida, a pedido dele. E, para quem conheceu Anders em *DAA*, é possível ver uma óbvia diferença em seu comportamento: antes, Anders era um mago divertido e alegre, cujos assuntos favoritos eram gatos e “rapidinhas” na Torre, e, embora ele estivesse sofrendo com os abusos aos quais fora submetido no Círculo (ele chega a comentar que passou um ano confinado na solitária após sua última fuga antes de virar *Warden*), tinha ciência de que cortar relações entre o Círculo e a Chantria traria consequências catastróficas para o mundo inteiro. Tudo o que ele queria era ser livre.

Mas isso mudou quando ele abrigou em si o espírito de Justiça. Esse espírito era inicialmente bom, e, como o próprio nome sugere, a única coisa que buscava era um mundo mais justo. Mas o ressentimento e o sofrimento de Anders, que ele há muito vinha reprimindo, acabaram corrompendo o espírito de Justiça, que se tornou cego e muito radical em suas ações. Com o tempo, ele foi tomando conta de Anders, de modo que, às vezes, ele literalmente controla a mente de seu hospedeiro. É essa combinação de ódio e ressentimento que transformaram Justiça em Vingança, e Anders já não consegue mais ver as coisas com clareza. Ele chega a se voltar contra os magos do Círculo, pois, na opinião de Vingança, eles se submetem a uma lei que prejudica os magos em geral. Ele chega até mesmo a sugerir que entreguemos Fenris de volta ao *magister* que o escravizou, porque “não é justo” tirar a propriedade de um mago (e porque Fenris odeia magos). E, por fim, ele incita e inicia a guerra entre Templários e Círculos do mundo inteiro, começando por Kirkwall quando ele explode a Chantria e mata a Grande Clériga.

Há três opções de desfecho para isso: podemos matar Anders, pedir que ele “suma” ou perdoá-lo. Também temos que escolher um lado, se lutamos com os magos ou com os templários, e, caso perdoemos Anders, ele nos ajuda na batalha contra os templários. Anders é o único personagem que se apaixona pela nossa PJ mesmo que não haja flerte, mas o romance com Anders é bem instável, já que ele está constantemente com medo de causar alguma tragédia, ou de perder a pessoa que ele ama mais uma vez. Além disso, a influência de

Justiça/Vingança o transforma em um fanático, e na parte final do jogo Anders está muito distante da nossa PJ, pois a única coisa em sua mente é a rebelião que ele quer começar.

8.1.10 Fenris

Enquanto Anders é um símbolo da luta dos magos contra as opressões que sofrem, Fenris é um símbolo da luta de pessoas comuns contra a opressão dos magos. Fenris é um elfo, e está em Kirkwall como um escravo fugitivo. Antes disso, ele pertencia a um *magister* extremamente cruel chamado Danarius.

Fenris não sabe muito sobre si. Nossa primeira missão com ele acontece quando o elfo nos pede ajuda para matar Danarius, que ele achava estar em Kirwall. Hawke nota que ele possui o corpo inteiro coberto de cicatrizes, que Fenris explica ter conseguido quando Danarius abriu sua carne para injetar lyrium, e assim torna-lo mais poderoso, já que Fenris, além de seu escravo, era seu guarda-costas. Segundo Fenris, a dor foi tamanha que ele perdeu sua memória, a ponto de ele não lembrar nem seu verdadeiro nome. “Fenris” é o como Danarius começou a chama-lo, seu “lobinho”, que ele mantinha acorrentado em uma coleira.

Manter uma amizade com Fenris é difícil, especialmente se estivermos jogando com um Hawke mago. Para agradá-lo, além de tratar bem elfos, é preciso demonstrar nenhuma piedade para com magos nem tolerância com o uso de magia, de sangue ou não. Seu ódio é cego, afinal, o que ele odeia, teoricamente, são os *magisters*, que são magos que atingiram um nível de excelência em Magia de Sangue e possuem poder político para governar seu país, Tervinter. No entanto, mesmo em Tervinter os magos comuns não são livres, e vários *magisters* possuem magos como escravos. O que torna Tervinter tão assustador é que, como a escravidão ainda é permitida, muitos *magisters* usam seus escravos de forma desumana e inclusive os sacrificam para usar seu sangue para alimentar suas magias. Fenris comenta que uma vez Danarius assassinou uma criança apenas para usar seu sangue como combustível para uma magia para fazer um “truque” e entreter seus convidados em uma festa.

Anos de escravidão e tortura nas mãos dos *magisters* tornaram Fenris amargo, e ele não é capaz de perdoar a existência de magos. Indícios de que Fenris tenha sido violentado sexualmente são vários, e o mais óbvio acontece quando Danarius finalmente aparece para recaptura-lo. Quando o confrontamos, Danarius os provoca, falando “ah, você está com

ciúmes? É compreensível, o rapaz *é muito habilidoso, não é?*”. Fenris perde a cabeça com essa provocação e a luta começa.

A personalidade de Fenris é constantemente triste e raivosa no início, pois ele não poderia esquecer seu passado nem se quisesse, já que a dor em suas cicatrizes é constante. Ele não sabe lidar muito bem com os próprios sentimentos, mas com a amizade que ele constrói com Hawke e as demais personagens (especialmente Varric, com quem ele constantemente sai para beber e jogar cartas), ele vai se tornando mais amigável. No fim, mesmo que ele odeie os magos e *especialmente* Anders, se ele tiver um bom relacionamento com Hawke (romance ou amizade), ele luta para salvar os magos, caso esse seja o lado que Hawke escolheu. Caso não esteja em um romance com Hawke, Fenris e Isabela começam a se encontrar para sexo casual algumas vezes.

8.1.11 Orsino

O líder dos magos de Kirkwall estava tão cansado de Meredith quanto ela dele, e acabou tomando péssimas decisões, como por exemplo auxiliar o mago que matou Leandra e todas aquelas outras mulheres. Ele também usou Magia de Sangue para lutar contra os templários na batalha final, se transformando em um monstro que Hawke se viu obrigado a destruir antes que ele acabasse causando ainda mais mortes.

8.1.12 Cassandra

Cassandra não é uma personagem desse jogo, mas é a primeira que conhecemos. A primeira cena de *DA2* mostra Cassandra sequestrando e interrogando Varric duramente para que ele lhe explique como “aquilo” aconteceu. Com o tempo, entendemos que o próprio jogo é a narração que Varric faz dos fatos que levaram à guerra. Cassandra é uma Sondadora (*Seeker*) do que restou da Chantria, e sua função, como o nome sugere, é encontrar respostas. Ela faz parte de uma força-tarefa que ficou conhecida como Inquisição, cujo objetivo é tentar parar a guerra entre Templários e Círculos antes que ela termine de destruir o mundo, e achar uma forma de atender aos desejos dos dois lados (afinal, os magos não querem voltar para sua vida de reclusão, e os templários mais do que nunca os querem presos). Para isso, é essencial que ela encontre Hawke e que ele (ou ela) a ajude a negociar com os dois grupos.

9. *Dragon Age: Inquisition (DAI)*

O último jogo da franquia apresenta uma abordagem um pouco diferenciada. Enquanto o foco de *DAO* era nas personagens, embora ainda dando certa relevância à narrativa, e o de *DA2* era inteiramente nas personagens (praticamente ignorando a narrativa), o foco de *DAI* não é em nenhum dos dois: no último jogo da trilogia, a abordagem *open world* (um termo usado para designar jogos cujo foco é em *side quests*, ou missões secundárias, com pouca ou nenhuma atenção voltada para personagens e missão principal/narrativa) tem foco na própria mecânica de jogo: inúmeras missões secundárias e a possibilidade de criar armas e armaduras personalizadas tornam o jogo mais adequado ao estilo do jogador, embora isso ocorra em detrimento dos outros fatores (narrativa, personagens, conflitos, etc). Porém, o estilo *open world* se tornou um favorito entre a comunidade jogadora contemporânea, que tem pouca ou nenhuma paciência para acompanhar uma história intrincada e/ou conflitos das personagens, e querem jogar “por jogar”. Esse é o estilo favorito dessa geração de consoles, e, embora *DAI* não seja *puramente open world*, quem acompanhou a franquia desde o começo percebe uma drástica mudança entre esse jogo e os seus antecessores. Sua principal característica são os vastos e numerosos mapas, coleta de itens, solução de enigmas e lutas mais constantes.

No entanto, diferentemente de jogos que são realmente *open world*, *DAI* possui uma história. Nesse jogo, conhecemos as consequências da rebelião iniciada por Anders em *DA2*: após a derrota de Meredith, os Círculos do mundo inteiro se rebelaram e começaram a exigir sua independência. Como a Chantria não queria garantir uma independência plena, mas também não autorizou os Templários a assassinar indiscriminadamente, estes também se rebelaram, decidindo vagar pelo mundo e matar cada mago que encontrassem, inclusive contrariando as ordens da própria Chantria, de quem se desligaram, para que o massacre terminasse. Thedas se viu em uma guerra de proporções globais, onde magos lutam por suas vidas (e para não serem obrigados a voltar para o Círculo) e Templários lutam para que a rebelião seja derrotada – mesmo que isso signifique matar todos os rebeldes.

Mas as coisas não são tão simples assim. A dicotomia entre magos oprimidos x templários opressores encontra um fim nesse jogo. Conhecemos muitos magos que não queriam aquela rebelião e sonham com o dia que os Círculos serão reconstruídos para que eles possam ter um lugar para viver e estudar em paz e segurança, e alguns templários querem

proteger os magos dessa chacina e da possibilidade de se tornarem Abominações ou serem possuídos por demônios enquanto estudam. Existem magos corruptos e templários benevolentes, assim como templários sádicos e magos indefesos, mas o problema é que nenhum dos lados está aberto para diálogo: ambos querem o extermínio do outro.

Com o mundo insano e fora de controle, a Divina Justinia fez um último e desesperado apelo de paz e convocou um Conclave, onde ela se reuniria com os líderes dos dois grupos para tentar negociar paz. Infelizmente, uma explosão causa a morte imediata não apenas da Divina, como também de todos os líderes que tinham sido chamados ao Conclave. A única pessoa que sobrevive a esse massacre é nossa PJ, que pode ser de qualquer raça (Humana, Anã, Elfa ou *Qunari*) e gênero, e o fato de ser a única pessoa a sobreviver a torna o alvo de todos que ansiavam pelo sucesso do Conclave para restaurar a paz. É Cassandra quem resgata a PJ para interrogatório, e ela precisa provar sua inocência antes que Cassandra a assassine.

Em vista dos terríveis acontecimentos do mundo, Cassandra toma a decisão de reinstaurar a Inquisição, uma Ordem de guerreiros supostamente incorruptíveis cuja função é reestabelecer a sanidade num mundo que a perdera. A cúpula da Inquisição é formada por Cassandra, Leliana, Josephine, Cullen e nossa PJ, inicialmente chamada genericamente de “Arauta de Andraste” e posteriormente, “Inquisidora/Inquisidor”. Diferentemente de *DAO*, porém, a narrativa não oferece um gancho que seja emocionalmente envolvente para que nossa PJ se envolva na Inquisição – sua motivação é apenas provar sua inocência e fazer uso de sua Âncora, uma marca em sua mão que é capaz de remediar os rasgos no *veil* (o véu que separa o Imaterial e suas criaturas do mundo dos mortais) causados depois daquela explosão. Como acreditam que foi a própria Andraste quem protegeu e salvou a vida da PJ, ela recebe o nome de “Arauta de Andraste”. Quando ela se torna um símbolo da Inquisição e da esperança de todo o povo de Thedas, ganha o nome de Inquisidora.

Seu papel no jogo beira a irrelevância, já que são outras personagens fazendo todo o trabalho para reestabelecer a paz. O papel da PJ realmente é o de um símbolo de fé e esperança, e até mesmo Hawke, que reaparece brevemente nesse jogo, tem um papel mais relevante para a narrativa.

9.1 Personagens



Figura 28 – Imagem 28 – Na fileira de cima, da esquerda para a direita: Cassandra, Leliana, Josephine, Giselle, Harding, Sera, Dagna, Vivienne. Na fileira de baixo, mesma ordem: Varric, Solas, Cullen, Blackwall, Krem, Iron Bull, Cole e Dorian.

9.1.1 Cassandra

Descobrimos que Cassandra fora enviada para interrogar Varric para descobrir o paradeiro de Hawke, a quem ela julgava ser a única pessoa capaz de reestabelecer a ordem no mundo, já que Hawke seria uma voz que os magos ouviriam. O motivo para seu desespero é que a Chantria, a quem ela sempre servira ardentemente, havia se despedaçado: sem os Círculos para conter os magos e sem os Templários para tentar acabar com aquela guerra, e agora até mesmo sem a Divina para tentar unir esforços e encontrar uma solução pacífica, a Chantria não possuía nem influência nem poder militar para tomar qualquer atitude.

Cassandra, como “A Mão Direita da Divina” (um cargo que designa aquela que executa as vontades da Divina, como se fosse uma extensão da própria), ficou muito arrasada com sua morte, e, num último esforço para consertar o mundo, declarou que a Inquisição seria novamente instaurada. Ela é uma princesa do reino de Nevarra, país conhecido por ter levado os dragões que devastavam Thedas quase que à extinção. Um clã em particular, os Pentaghast (ao qual Cassandra pertence), tornou-se mundialmente famoso por serem os melhores caçadores de dragões. Cassandra venerava seu irmão, o único de sua família que efetivamente caçava dragões ao invés de ficar “se esbaldando em contos e glórias do passado”. Fora ele, sua única família era seu tio, e ele queria que Cassandra fosse criada em uma redoma de vidro, seda e renda. Inconformada com isso, Cassandra arranhou para que ela e seu irmão

treinassem em segredo, e sonhava com o dia em que irmão e irmã fossem caçar dragões juntos. Porém, seu irmão foi morto por um grupo de apóstatas, e por causa disso ela queria se tornar uma templária. A chantria, vendo que sua motivação era vingança, recusou seu pedido e a enviou para os Sondadores. Demorou para que ela se conformasse com a nova situação, mas ela acabou se tornando uma exímia guerreira e devota andrastiana. Quando salvou a vida da Divina Beatrix, foi promovida à sua Mão Direita, e após a morte de Beatrix, Justinia manteve seu cargo. Hoje, Cassandra se sente muito feliz por ter trocado a renda pela espada, e não sente a menor falta dos odiosos dias de princesa em Navarra, onde tudo que seu tio queria era que ela arrumasse um marido. Ela mesma disse que “frequentemente vários pretendentes apareciam, até que ‘algo’ aconteceu com um deles. Aí começaram a aparecer menos”.

Cassandra é honrada, e sabe que mais do que obediência cega, ela deve prezar por justiça. Quando a Ordem dos Sondadores parecia estar se desvirtuando, ela a abandonou e decidiu seguir pelo caminho da Inquisição. Ela é destemida, muito forte (física e psicologicamente), decidida e devota, mas tem um lado doce. Contrariando as expectativas de todos os jogadores (que acharam que ela seria ao menos bissexual, por causa do jogo anterior e sua aparência/personalidade), Cassandra é uma mulher heterossexual, muito apaixonada e dedicada ao seu par, e gosta de livros de romance. Há quem argumente que ela é uma *tsundere*, mas acredito que ela não se encaixe no estereótipo pois sua personalidade não depende exclusivamente das pessoas à sua volta e ela não quer passar uma “imagem” de “durona”: ela realmente o é, mas ela se permite gostar de coisas e pessoas.

Um dos grandes momentos de *DAI* é a eleição da nova Divina (que funciona realmente como a escolha do novo papa: um grupo de clérigas se reúne e a nova Divina só é eleita quando há unanimidade de votos, o que pode demorar muito para acontecer. Quando eleita, a Divina assume um outro nome. O verdadeiro nome de Justinia, por exemplo, é Dorothea), e Cassandra é uma das candidatas. Ela acredita que a Chantria perdeu seu significado, pois há muito vinha-se investindo excessivamente em “grandes catedrais e vestidos para a Divina ao invés de moradia e comida para os pobres”, e ela quer mudar isso. Para Cassandra, a Chantria deve ser reestabelecida, mas de forma diferenciada: ela precisa ser *melhorada*, pois toda as suas boas qualidades estavam se perdendo para dar lugar ao glamour e à política (e conseqüentemente à guerra também, com seu exército de Templários). Sua posição em relação a eterna guerra entre magos x templários é a de justiça: os Círculos precisam ser mantidos, mas com seu propósito original, que é o de proteger os magos e oferecer a eles um

lugar seguro para que pratiquem sua arte, a salvo do ódio da população e do interesse de demônios. Também é necessário que algo possa conter aqueles que cedam às tentações da corrupção, como Magia de Sangue e pactos com demônios. Em sua opinião, os templários são necessários, mas não de forma opressora e injusta, e os magos devem ser livres, mas não de forma irresponsável e irrestrita, e é isso que ela estabelece se eleita. No entanto, os magos não aceitam o restabelecimento dos Círculos, e fundam a própria ordem, o Colegiado (*College*). Só o tempo dirá se essa solução realmente resolveu alguma coisa ou se, a longo prazo, uma nova guerra começará.

9.1.2 Leliana

Após um sumiço em *DA2* (ela só aparece brevemente para pedir à Grande Clériga de Kirwall para fugir da cidade e se refugiar em Orlais), Leliana ressurgue com um papel bem diferente: enquanto em *DAO* ela era apenas uma mercenária e Irmã devota e sonhadora, que amava contar histórias e falar de sua fé, a morte de Justinia, a quem ela servia como a Mão Esquerda (cargo que designa alguém que faz “o que precisa ser feito, mas que poderia manchar o nome da Divina”), a abalou imensamente. Leliana dá vários indícios de que sua fé foi despedaçada e agora tudo o que ela quer é que alguém pague pelo que foi feito a Justinia e que o mundo volte a ser como antes.

Sua personalidade também mudou. Agora ela se mostra uma mulher amarga, que conduz seu trabalho de inteligência e espionagem de forma fria e calculista. Sua ajuda para a Inquisição é indispensável. De uma forma geral, Cassandra é os músculos e Leliana, o cérebro, dessa operação. Ela também é uma candidata à Divina, porém sua visão é um pouco mais liberal do que a de Cassandra: para Leliana, os magos deveriam ser livres como qualquer outro cidadão de Thedas, e ela defende a completa independência dos Círculos em relação à Chantria, pois, segundo ela “ela conheceu magos que são pessoas melhores do que ela, porém ela é livre e eles não, e isso não é justo”.

Sua habilidade como guerreira não diminuiu, mas agora ela sente que é mais importante que ela trabalhe com espionagem e inteligência, pois assim tem um alcance muito maior do que o de apenas uma pessoa, já que ela comanda sua própria rede de espões e gerencia toda a informação conseguida por eles ao redor do mundo.

9.1.3 Josephine

Se Cassandra é os músculos e Leliana o cérebro, Josephine é o rosto sorridente da Inquisição. Seu trabalho é o de embaixadora e diplomata, e é ela quem consegue a maioria das conexões necessárias para que a Inquisição tenha meios de se sustentar (como apoio político, financiamento de equipamento bélico, mantimentos etc). Sua função é indispensável, já que, no começo, tanto os nobres quanto a própria (e esfrangalhada) Chantria veem a Inquisição como um grupo de bandidos tentando tirar proveito do estado caótico em que o mundo se encontra para ganhar benefícios. É o trabalho árduo de Josephine que muda a imagem da Inquisição e cuida para que essa força seja vista realmente como o exército que vai salvar o mundo da destruição iminente, pois, embora todas as personagens colaborem para exibir resultados, é Josephine quem consegue fazer com que a população de Thedas confie na Inquisição a ponto de não precisar mostrar “resultados”: apenas nossa fama já é munição o bastante para Josephine conseguir tudo o que a Inquisição precisa.

9.1.4 Madre Giselle

Giselle é uma Madre Venerada que está fazendo o possível para ajudar nessa guerra, reunindo e cuidando dos doentes e feridos, e dando abrigo tanto quanto pode aos que buscam refúgio. Ela é uma das primeiras “agentes” que se une à Inquisição (um dos objetivos do jogo é reunir o máximo de agentes possíveis para nos ajudar), e seu trabalho é oferecer apoio espiritual e palavras de conforto e sabedoria nessas horas de necessidade, assim como ajudar a cuidar de feridos e doentes.

Embora seu papel pareça irrelevante, Giselle é quem ajuda a manter o grupo unido. No começo do jogo, nossa “base” de operações é a vila de Haven. Quando essa vila é destruída e muitas vidas são perdidas no ataque, a pouca fé que restava nos corações da Inquisição parece esvair-se por completo. Giselle então restaura essa fé com uma música, que ela começa a cantar para acalmar os sobreviventes. O momento desse evento é lindo, e a música se chama “A Manhã Virá” (*The Dawn Will Come*, no original, que é um “hino” entre os fãs da franquia); ela começa cantando sozinha e aos poucos as pessoas vão se juntando a ela (primeiro Leliana, depois cada um dos Inquisidores, até que todos os sobreviventes estão cantando em uníssono).

Giselle tem uma opinião razoável em relação à rixa entre magos e templários. Na cena em que a encontramos, ela está cuidando de um soldado ferido, e ela pede que ele se acalme e que há magos ali que podem ajudar a curá-lo. Ele pede que ela “não deixe os magos se aproximarem, porque a mágica deles é” e ela o corta, dizendo “indispensável nesses momentos de dor, e nem um pouco mais mortais que sua espada”. Mesmo assim, ela não confia em Dorian, e pede que sejamos cautelosos ao tratarmos com ele.

9.1.5 Harding

Harding é uma anã cuja principal função é a de “buscadora” (*scout*). Seu trabalho é investigar as áreas onde a Inquisição vai realizar alguma missão para nos alertar sobre quaisquer perigos e particularidades da área. Sua personalidade é extremamente profissional.

9.1.6 Sera

Sera é uma elfa lésbica, e é outra personagem “desmistificadora”, não se encaixando nem no estereótipo “elfo livre, sábio e orgulhoso” nem no “elfo servil, oprimido e humilde”, como até então víamos acontecer entre os elfos do Vale e os da cidade. Entre elfos da cidade, existe camaradagem advinda das durezas e amarguras da vida como cidadãos de segunda classe e constantes vítimas de racismo; entre os do Vale, existe um orgulho tangível de sua ancestralidade e uma cultura de irmandade entre clãs diferentes, como se fossem todos um só. Os elfos até então (Zevran, Fenris, Merrill) são exemplos dessa camaradagem (embora não deixe transparecer, Zevran se importa com outros elfos, Fenris é extremamente sensível a elfos em situação de injustiça e Merrill foi capaz de tudo para tentar resgatar sua cultura), mas Sera não se identifica com os elfos como povo. Ao contrário, ela odeia as tradições élficas, e tudo que ela quer é se divertir. Ela se junta à Inquisição porque consertar o mundo é condição para que ela possa voltar a isso, mas ela não tem o senso de honra dos demais.

Antes de se unir à Inquisição, ela fazia parte de uma espécie de sociedade de baderneiros cuja função era basicamente causar discórdia entre os nobres. Assassinatos não eram parte de sua rotina porque, segundo ela própria, “isso é trabalho dos bardos”, mas, se ela precisa matar aqueles que se opõem à restauração da paz, ela fará isso, pois considera injusto que pessoas inocentes (como viajantes e mercadores) percam suas vidas para magos e

templários sedentos por sangue. Sua personalidade é impulsiva, barulhenta, e ela gosta de se divertir, de aproveitar o momento e de fazer piadas sujas o tempo todo, além de usar muitos palavrões. Além do próprio apoio, ela oferece também a sua rede de mercenários e informações importantes, caso escolhamos recrutá-la.

9.1.7 Dagna

Em um mundo que lançado ao caos por causa de magia, é importante ter alguém que consiga compreendê-la bem sem sofrer as consequências ou ceder às tentações de seu uso. Em *DAI*, esse alguém é Dagna, a anã que em *DAO* causou um alvoroço por querer ir para o Círculo estudar a teoria da magia (afinal, não existe um anão sequer capaz de usar magia), e acabou ganhando notoriedade por suas descobertas. Seu papel em *DAI* é de consultoria, e ela também faz itens extremamente úteis para a Inquisição.

9.1.8 Vivienne

O visual de Vivienne parece impressionante, mas vale lembrar que ela vem de Orlais – país inspirado na França, especialmente durante o período Rococó. Portanto, mesmo que sua roupa pareça “inadequada” para suas funções, na verdade é justamente o contrário: Vivienne é o que chamam de Encantadora Imperial, uma maga que vive na corte do império de Orlais cuja função é usar magia para entreter (e, se necessário, proteger) os nobres. Logo, assim como Maria Antonieta, mesmo que suas vestes sejam exageradas e desconfortáveis, é assim que a realeza deveria vestir-se para bradar seu *status*.

Conhecida como “Madame Vivienne, a Dama de Ferro”, ela faz cumprir seu título e é uma personagem controversa. Ela não conhece o significado de modéstia, tem plena certeza dos poderes que possui e não faz questão de escondê-los. Ela é conhecida por ser destemida, perspicaz, e por ter chegado ao topo de sua “carreira” como maga graças às suas habilidades e manobras políticas (que em geral são sempre bem-sucedidas). Ela não deixa que nada a impeça de chegar onde quer, e é justamente por isso que ela quer ajudar a acabar com a guerra. Afinal, não tem como ela continuar com sua boa vida no palácio se demônios continuarem saindo de rasgos nos céus e se o mundo inteiro ainda estiver um pandemônio.

No entanto, ela é uma personagem deveras hipócrita. Vivienne é uma ferrenha defensora do Círculo, e acha que a melhor forma de encerrar a guerra é reconstruir cada um deles e confinar os magos novamente. Ela acredita que os templários são tudo o que impede o mundo de ser destruído pela magia, logo, é necessário que eles voltem a ter autoridade, e é justamente isso que ela faz se for eleita Divina – reestabelecer os Círculos, a Ordem dos Templários e a absoluta autoridade dos segundos sobre os primeiros. No entanto, ela parece confortável em ignorar a própria condição de maga, e aparentemente, para ela é imprescindível que os magos voltem a se subordinar à autoridade da Chantria, desde que ela possa permanecer livre e desfrutar não apenas de sua liberdade, mas também de seu poder político (como Encantadora Imperial) ou religioso (como Divina), e durante todo o jogo ela não mede esforços para que os magos “compreendam” que voltar para os Círculos é o melhor para eles e para o mundo como um todo, que “não está preparado para aceitar magia”. De fato, ela diz que esse “sonho de liberdade” é uma “ingenuidade dos magos que não conhecem nada de fora das paredes das torres”, e que essa liberdade traria mais prejuízos do que vantagens para os magos e para a população num geral, e que tudo isso envolve coisas que os magos, confinados às suas torres, “não são capazes de compreender”. Mas, ao invés de lutar para que o preconceito contra magos diminua, e garantir-lhes liberdade e segurança, ela prefere trancafiá-los e endurecer os poderes e autoridade dos Templários sobre eles.

No fim, nossa PJ tem que dar seu apoio a uma das três candidatas: Leliana, com sua visão anarquista de tornar os magos completamente independentes do Círculo (com possíveis e graves consequências); Cassandra, com sua visão reformista que pretende melhorar um sistema que é falho e injusto (também com possíveis consequências); ou Vivienne, com sua visão tradicionalista que pretende manter e inclusive endurecer um sistema que já provou não funcionar – mas que *talvez* funcione caso seja endurecido (ignorando, por exemplo, que foi justamente tal endurecimento que começou a rebelião em Kirkwall e que culminou em uma guerra de proporções globais). Cabe a nós escolher qual visão faz mais sentido.

9.1.9 Varric

Varric está de volta por razões que só mesmo os desenvolvedores compreendem, pois sua única relevância é basicamente localizar e trazer Hawke de volta para uma missão

especial, que tem a ver com um conteúdo adicional do jogo anterior. Tirando o fato de que ele se tornou mais amargurado e rompeu sua amizade com Anders, não teve alterações.

9.1.10 Solas

Inicialmente, conhecemos Solas como um elfo que está arredio com sua condição (além de elfo ele é um apóstata no meio de uma guerra iniciada por um mago, sendo uma combinação dos dois grupos mais vulneráveis nessas situações) mas cujo conhecimento é muito precioso para a causa da Inquisição. Solas é um grande estudioso do Imaterial e grande “amigo” dos espíritos de lá, e sua principal habilidade é dormir em lugares que viram muitas mortes (como ruínas e campos de batalha), onde o véu é bem fino e fácil de se transpor e ver, no Imaterial, reflexos do que ocorrera no local. Ele diz que o lugar mais interessante onde já dormira foi Ostagar, e através desse sonho ele conseguiu compreender o que aconteceu.

Porém, no final do jogo descobrimos que Solas é ninguém menos do que o Lobo do Medo (*Dread Wolf*), um dos deuses da religião dos elfos do Vale. Segundo sua doutrina, o Lobo do Medo era tão poderoso que foi capaz de enganar tanto os deuses bons quanto os deuses maus, e os elfos o temem terrivelmente. É quando descobrimos também que Flemeth é, na verdade, Mithal, a matriarca de todos os deuses dos elfos. “Solas” a assassina, e tudo dá a entender que ele será o vilão de um possível quarto jogo da franquia.

9.1.11 Cullen

Cullen é antigo conhecido dos jogadores da franquia, embora seus papéis até então tivessem sido irrelevantes. Em *DAO*, ele é um Templário no Círculo de Ferelden. Quando nossa PJ vai ao Círculo em busca de aliados (e encontra Wynne), descobre que o Círculo está enfrentando sérias dificuldades: Uldred, um dos Encantadores Sênior, decidiu que queria “libertar” os magos e estava transformando todos os que discordavam em Abominações. Diante de imenso número de Abominações soltas na Torre, o líder dos Templários, Gregoir, se viu obrigado a pedir o Direito à Anulação, e fechou a Torre, deixando que todos os magos e templários lá dentro fossem mortos. Wynne foi uma das poucas magas a sobreviver, e Cullen, um dos poucos Templários, embora ele não tenha saído ileso: depois de dias aprisionado em uma jaula mágica, sem comida e água e sob tortura, Cullen, que antes até

acreditava que os Templários eram duros demais com os magos, ficou paranoico, e queria que todos os magos da Torre fossem assassinados, o que foi indeferido por seu superior. No final do jogo, descobrimos que Cullen nunca se recuperou do que aconteceu, e em certo episódio sua paranoia o levou a assassinar três aprendizes. Diante disso, Cullen foi transferido para outro lugar, onde seu ódio e sua desconfiança em relação aos magos fossem melhor aproveitados. Então o encontramos em Kirkwall, onde ele trabalha para Meredith e a defende de todos que a acusam de estar louca, e onde sua dureza era mais apreciada. No fim, ele confirma que Meredith estava, de fato, louca, quando ela começa a acusar até mesmo seus Templários de serem Magos de Sangue. No final, ele se opõe a ela, luta ao lado de Hawke, e quando Meredith é derrotada e a rebelião começa, Cullen prontamente aceita o convite de Cassandra para se juntar à Inquisição.

Ele abandona a ordem dos Templários, que está tão cega quanto os apóstatas, e agora trabalha treinando os novos recrutas para que a Inquisição tenha o exército de que precisa para deter a guerra. A serviço da nossa PJ, temos o Conselho de Guerra (*War Council*), composto por Forças (*Forces*, comandadas por Cullen), Conexões (*Connections*, comandadas por Josephine) e Inteligência (*Intelligence*, comandada por Leliana). Cassandra também participa, embora sua função seja mais como escolta da PJ Inquisidora (de qualquer forma, caso a PJ Inquisidora seja mulher, quatro das cinco pessoas responsáveis pelo destino do mundo são mulheres). Nas missões do Conselho, sempre temos a opção de escolher um dos três como responsável pela execução da missão, e o resultado, assim como o método da execução, depende de quem escolhermos.

Cullen é um personagem heterossexual, e, embora ele ainda tenha certo receio contra magos e tenda a favorecer os Templários (nesse jogo, também temos que escolher um lado), ele sabe que ambos grupos possuem boas e más atitudes, e se tornou mais tolerante.

9.1.12 Blackwall

Blackwall é um personagem “duas caras”. Uma traição no passado resultou na morte de inocentes, e ele estava sendo levado a julgamento, que provavelmente resultaria em sua execução, mas foi conscrito pelos *Wardens* para ser salvo. Ele estava a caminho de seu ritual de iniciação quando o *Warden* que o conscrevera foi morto em combate, logo, ele não chegou

a se tornar, de fato, um *Warden*. Desde então, ele tomou para si a identidade desse homem e vaga pelo mundo sozinho, tentando não ser pego por Orlais. É um personagem heterossexual.

9.1.13 Cremisius

“Krem” não é um personagem jogável, e seu papel também não é muito relevante – ele é apenas um mercenário que trabalha para um dos membros do grupo da PJ. Sua importância vem do fato dele ser um personagem homem transexual. Nos diálogos, nossa PJ tem a opção de fazer perguntas transfóbicas propositalmente (como, por exemplo, “por que você finge ser um homem?”), de fazer perguntas transfóbicas “sem querer” (por exemplo, perguntar como ele se sente sendo “um homem preso num corpo de mulher”) ou aceitar tranquilamente o gênero de Krem, perguntando apenas se ele “sempre soube”.

Krem é de Tervinter, porém, não é um mago. Seus pais eram alfaiates que acabaram caindo na pobreza, e, para não terminar como escravo, tentou entrar para o exército, pagando uma propina para o médico dar o atestado de que era homem realmente. Porém, quando esse médico precisou ser substituído, o outro o ameaçou, dizendo que exporia seu “verdadeiro” gênero às autoridades, o que causaria sua execução. Krem fugiu de Tervinter e se tornou um mercenário, trabalhando para Bull, que o respeita plenamente.

9.1.14 Iron Bull

Outro personagem “desmitificador” que conhecemos. Até então, todos os *qunari* que foram encontrados nos jogos eram fanáticos que queriam impor sua religião a qualquer custo. O *Qun* é uma doutrina, e os seguidores dela são chamados *qunari* desde que pertençam à raça que deu origem a essa religião (são conhecidos por seus chifres e aparência bestial). Pessoas de outras raças, como elfos e humanos, podem se converter ao *Qun*, mas serão conhecidos como *Vidathari*. Em *DAO*, encontramos *vidathari* humanos (como Sten), e em *DA2* encontramos elfos (como o próprio Fenris, que é um grande simpatizante dos *qunari*) e o filho do Visconde, Seamus. Essa religião é bem dura e baseada em “papéis”, tanto é que os adeptos não recebem nem nomes: apenas palavras que designam sua função. Seguidores que desistem de seu “papéis” são considerados traidores, *Tal Vashoth*, e a punição por abandonar o *Qun* é a

morte. Iron Bull, embora não tenha abandonado a religião, tem seu próprio estilo de vida e seu grupo de mercenários, levando uma vida de mais leveza e liberdade que a maioria dos outros *qunari*. Ele trabalha para a Inquisição como um agente duplo: seu trabalho com o *Qun* é o de espião, o que o tornaria um *ben-hassarath* (e seria esse o seu “nome”, mas ele tomou para si o nome Iron Bull), e sua função, teoricamente, é nos espiar e vaziar nossos segredos para seus superiores; no entanto, ele promete enviar apenas o suficiente para *parecer* que ele está cumprindo esse trabalho e em troca nos oferece integralmente toda a informação que receber dos outros *ben-hassarath*, além da própria força e de seus mercenários. Entre eles, está Krem, a quem ele sempre aceitou e tratou como homem realmente. Se nossa PJ insistir em ser transfóbica, Iron Bull nos corrige dizendo “Krem é durão, e um excelente soldado, não me importa se ele tem mais dificuldade para mijar em pé do que o resto de nós”.

Iron Bull não é totalmente desconvertido de sua religião, mas não a leva tão a sério assim. Ele gosta de curtir os prazeres da vida, de se permitir um pouco de preguiça e também de beber, coisas que são proibidas no *Qun* (uma filosofia/religião que foi criada baseada nas mais rígidas religiões árabes). Sua personalidade é tranquila e divertida, sendo uma companhia agradável. Ele é bissexual, o que também é contra o *Qun*, que só permite sexo para a procriação, e esse sexo é feito com “funcionários” que servem exclusivamente a esse papel.

9.1.15 Cole

Cole é um espírito, e normalmente viveria no Imaterial. Porém, ele foi atraído para o mundo dos mortais pelo verdadeiro Cole, um mago que tinha sido trancafiado em uma masmorra, mas, com toda a guerra que se espalhara pelo mundo, os templários simplesmente se esqueceram que o haviam aprisionado, e pararam de levar água e comida para ele. Sua dor era tanta, e ele sentia tanta fome e frio que atraiu um espírito da Compaixão, que tentou ajudar, mas a única ajuda que ele pôde oferecer foi a morte. O momento em que Cole descreve como “ajudou” aquele mago é tocante.

A dor ver seu amigo morrer de fome, frio e sede foi tanta que Cole assumiu sua aparência e nome e acabou ficando no mundo dos mortais para cumprir uma missão que ele mesmo se impôs. Tudo o que ele quer agora é ajudar as pessoas a se sentirem bem, mesmo que isso às vezes cause alguns problemas, já que ele não entende como o mundo dos vivos funciona. Por exemplo, ele conta que uma vez notou Leliana triste, e como sabe que ela gosta

de tomar vinho com mel, roubou um pouco de mel para colocar no vinho dela... Embora ele só tenha feito isso por não saber que, quando se pega algo de uma loja, precisa pagar por isso.

Com o tempo, podemos decidir se queremos tornar Cole mais um espírito do que uma pessoa, mas isso não importa muito para ele. Tudo o que ele quer é poder ajudar todo mundo que encontra, e sua personalidade é adorável, altruísta e amigável, tudo o que se espera da palavra “Compaixão”. Felizmente, ao contrário de Justiça (e Anders), Cole não teve de dividir um corpo com outra alma ferida por ódio e tristeza, e não se corrompeu. Seu objetivo, ajudar, ainda permanece o mesmo. Ele também comenta que tem o poder de fazer com que as pessoas sempre se esqueçam dele depois que ele as ajuda, ou até mesmo de notar que ele está lá, o que é bom, porque “não importa se elas se lembram, o importante é que eu as fiz sentir bem”.

9.1.16 Dorian

Dorian é outro personagem “desmitificador”: após um jogo inteiro ouvindo Fenris falar sobre como Tervinter é um lugar terrível e como os *magisters* são cruéis e sádicos, Dorian, um mago de Tervinter, cujo pai de fato é um *magister*, aparece para ajudar a Inquisição a acabar com a guerra. Sua personalidade é bem diferente do que se esperaria de um *magister*, pois Dorian aparenta ser apenas um *bon vivant* que curte luxo e qualidade mas que não hesita em viajar por terras sujas e desconfortáveis por uma causa maior, embora ele às vezes reclame um pouco de fazer essas coisas. Ele está tentando se habituar a uma realidade muito diferente da que está acostumado em Tervinter, e se mostra bastante solícito quanto a isso, mesmo que às vezes sua personalidade da classe alta transpareça.

Com o tempo, descobrimos que Dorian não estava em um clima bom com sua família. Em uma terra governada pela magia, é de suma importância que magos sejam gerados. Dessa forma, casamentos são arranjados o tempo inteiro entre famílias que possuem um grande número de magos em sua árvore genealógica. Homossexualidade, em Thedas, é vista com naturalidade, e mesmo que em Tervinter exista muita homossexualidade entre os *magisters* entre si e com seus escravos, o comportamento é visto como “errado” e feito às escondidas, pois é preciso gerar filhos tanto para assegurar que uma linhagem que já está no Senado continue lá quanto para que outras linhagens tenham a chance de chegar lá. Assim sendo, Dorian foi prometido em casamento à filha de uma família que possuía fortes inclinações à magia, para assegurar que seus herdeiros fossem magos e a permanência das duas famílias no

poder. Porém, Dorian é gay, e não queria se casar com uma mulher. Então, ele fugiu de Tervinter. Existe uma missão em que Dorian reencontra o pai, que vem lhe pedir perdão por ter sido homofóbico com ele no passado. Dorian também é um personagem romanceável, logo, um Inquisidor homem pode desenvolver um romance com ele.

Dorian se importa muito com seu país, e gostaria de mudar Tervinter, torna-lo uma terra mais justa e menos corrupta, e, principalmente, menos cruel. Ele abomina o uso de Magia de Sangue (especialmente depois de seu próprio pai ter tentado realizar nele um ritual para que ele passasse a gostar de mulher) e luta para tornar Tervinter um lugar melhor.

10. Conclusão

As duas franquias analisadas possuem uma abordagem muito diferente em sua representação das mulheres. Enquanto a primeira segue um estilo conhecido como “*moe*” (gíria que, em geral, designa um interesse particular em relação a personagens femininas consideradas “fofas” ou “adoráveis”, tais como as *dereedere*, que são, em geral, sempre muito jovens e ingênuas) e a segunda siga para uma aparência mais realista (e com personagens maduras e mais velhas), ambas as franquias possuem pontos altos e baixos (por exemplo, Meruru foi desde sempre uma figura forte, enquanto que em *Dragon Age* os produtores não resistiram ao velho lugar comum de associar mulheres ao desejo sexual pecaminoso, usando uma figura feminina seminua como representação do Demônio do Desejo (*Desire Demon*), enquanto os outros demônios sequer possuem formas humanas).



Figura 29 – Da esquerda para a direita, os demônios do Desejo, Preguiça, Fome e Orgulho. Apenas Desejo possui uma forma humanoide, Preguiça é um urso com espinhos e os demais não possuem forma definida.

Apesar disso, é impossível negar que há uma grande disparidade em relação à representação feminina. *Dragon Age*, indiscutivelmente, teve muito mais tato ao abordar o gênero feminino, com mulheres sendo demonstradas como fortes e capazes, heroínas de suas próprias histórias, racionais e emotivas na medida certa, boas e más, e nenhuma delas foi idealizada nem em quesito de aparência nem no quesito sexual (há mulheres de todas as raças e todas as orientações sexuais). Mesmo as armaduras das personagens femininas cobrem o corpo tanto quanto as armaduras das personagens masculinas.

Violência contra a mulher não é exibida, mas, quando de fato acontece, ela não é usada para fazer “graça” nem sai impune. Os romances não atendem ao fetiche de um público masculino heterossexual – se uma personagem é heterossexual, nenhuma relação homo ou bissexual vai acontecer só por entretenimento, e todo e qualquer relacionamento com intenções românticas e sexuais só acontece se ambas as partes estiverem de pleno acordo.

Diante de tudo que foi exposto, considero que *Dragon Age* foi uma franquia pioneira em representatividade feminina, que, mesmo com alguns erros, focou muito mais nos acertos e em tentar representar as mulheres como são: humanas, com defeitos e qualidades inerentes a cada uma, sem uma personalidade pré-definida que atende a um estereótipo que é considerado “fofinho” (como as *dereedere* e *tsundere*) e donas da própria vida e história. A todas as mulheres que desejam entrar no mundo dos *videogames*, espero que esse trabalho possa provar para vocês que existem empresas que efetivamente pensam em nós para além da fabricação de um *PlayStation* rosa, e que elas não precisam temer: existem jogos e comunidades que não são nocivos à nossa saúde emocional. Mesmo que alguns jogos pareçam fazer chacota com as inúmeras violências e preconceitos que sofremos, existem alguns que, sim, entendem que nós estamos no controle. Em todos os sentidos.

11. Referências

Anthony Stark (Earth-616) from Guardians of the Galaxy Vol 3 4 001.png

<http://alldragonageconfessions.tumblr.com/>

<http://atelier.wikia.com> (9 de agosto de 2017, 19:00)

<http://br.ign.com/brasil/19306/news/mulheres-representam-mais-da-metade-dos-jogadores-de-games-n> (9 de agosto de 2017, 16:48)

<http://dragonage.wikia.com/wiki>

<http://goboiano.com/the-14-popular-dere-types-in-every-anime/> (9 de agosto de 2017, 21:00)

<http://marvel.wikia.com> (12 de outubro de 2017, 13:40)

<http://pool-and-spa.info/pages/o/oghren-dragon-age/> (24 de outubro de 2017, 17:50)

<http://www.bigfishgames.com/blog/2017-video-game-trends-and-statistics-whos-playing-what-and-why/> (8 de agosto de 2017, 16:30)

<http://www.gamer.ru/dragon-age-nachalo/sovety-po-sobraniyu-zemel> (24 de outubro de 2017, 18:30)

<http://www.hitsertanejo.com/category/gusttavo-lima> (12 de outubro de 2017, 14:30)

<https://br.pinterest.com> (12 de outubro de 2017, 13:15)

<https://br.pinterest.com/pin/112801165647208105/> (24 de outubro de 2017, 17:50)

<https://br.pinterest.com/pin/424956914815357004/> (25 de outubro de 2017, 16:00)

<https://br.pinterest.com/pin/452330356295135750/> (24 de outubro de 2017, 12:50)

<https://br.pinterest.com/pin/525936062708619284/> (24 de outubro de 2017, 17:30)

<https://i.pinimg.com/originals> (27 de agosto de 2017, 8:50)

<https://nicco-and-jake.deviantart.com/art/Wynne-325086073> (24 de outubro de 2017, 18:00)

<https://ptanime.com/tipos-de-deres-guia-de-personagens/> (9 de agosto de 2017, 21:10)

<https://staticdelivery.nexusmods.com/mods/140/images/928-1-1269628881.jpg> (24 de outubro de 2017, 18:30)

<https://www.gamefaqs.com> (12 de outubro de 2017, 13:15)

<https://www.giantbomb.com/sten/3005-11649/> (24 de outubro de 2017, 17:50)

<https://www.tumblr.com/search/draogn%20age%20origins> (25 de outubro de 2017, 16:00)

<https://www.youtube.com/channel/UCPNArAMz9Hm1bZobd8G9trg> (10 de agosto de 2017, 20:40)

BALZER, Marjoire M. (2007): Conclusion: construction sites at the juncture of religion and gender

BANDURA, Albert. (2002): Social cognitive theory of mass communication. Em J. Bryant & D. Zillman (Eds.), *Media effects: Advances in theory and research* (pp. 121–153). Mahwah, NJ: Erlbaum.

BEASLEY, Berrin & STANDEY, Tracy C. (2002): Shirts vs. Skins: Clothing as an indicator of gender role stereotyping in videogames

BENNETT, Dorothy & BRUNER, Cornelia (2000): The role of gender in the design of electronic learning environments for children. *Tech Learning's Well-connected Educator Journal*, 21.

BERGESCH, Karen (2008): Falas da violência e o imaginário religioso

BIROLI, Flávia (2011): Mídia, tipificação e exercícios de poder: a reprodução de estereótipos no discurso jornalístico

BIZZOCCHI, Jim (2008): Games and Narrative: An Analytical Framework

Calabrese, Cora F. et all (1998): Mujer, Sexualidad y Religión: Hasta cuando..., Señor?

CAVALCANTE, Arthur & SOARES, Ilcéia A. (2009): Violência de gênero contra mulheres e meninas: desafio e compromisso das igrejas

CITELI, Maria Teresa & NUNES, Maria José F. R. (2010) Violência simbólica: a outra face das religiões

CONNEL, Robert W. e MESSERSCHMIDT, James W (2013, em Revista Estudos Feministas): Masculinidade Hegemônica: repensando o conceito

COWAN, Gloria. (2002): Content analysis of visual materials. In M. W. Wiederman & B. E. Whitley (Eds.), Handbook for conducting research on human sexuality. London: Lawrence Erlbaum.

CRAWFORD, Mary., & UNGER, Rhonda. (2004): Images of women and men. In M. Crawford & R. Unger (Eds.), Women and gender: A feminist psychology. New York: McGraw Hill.

De CASTELL, Suzanne & JENSON, Jennifer (2006, October): You're going to die: Gender, performance and digital gameplay. Paper presented at the Ninth International Association of Science and Technology for Development Conference on Computers and Advanced Technology in Education, Lima, Peru.

DICKERMAN, Charles, CHRISTENSEN, Jeff & KERL-McCLAIN, Stella Beatríz (2008): Big breasts and bad guys: depictions of gender and race in videogames

DIETZ, Tracy L. (1998): An examination of violence and gender role portrayals in videogames: Implications for gender socialization and aggressive behavior. *Sex Roles*, 38, 425-442.

DILL, Karen E. & THILL, Kathryn P. (2007): Videogame characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions.

DOHNT, Hayley & TIGGEMANN, Marika (2006): The contribution of peer and media influences to the development of body satisfaction and self-esteem in young girls: A prospective study. *Developmental Psychology*, 42, 929–936.

DOWNS, Edward & SMITH, Stacy L. (2009): Keeping abreast of Hypersexuality: a video game character content analysis. In Springer Science + Business Media, LLC 2209

Entertainment Software Association. (2004). Top ten industry facts. Retrieved (11 de outubro de 2017, 08:40) from <http://www.theesa.com/press room.html>.

ETAUGH, Claire, & LISS, Marsha B. (1992): Home, school, and playroom: Training grounds for adult gender roles. *Sex Roles*, 26, 129-147.

FREDERICKSON, Barbara L. & ROBERTS, Tommi-Ann. (1997): Objectification theory: toward understanding women's lived experiences and mental health risks. *Psychology of Women Quarterly*, 21, 173–206.

FREEMAN, David (2004): *Creating Emotion in Games: the Craft and Art of Emotioneering*. Berkeley, CA: New Riders

GERBNER, George. (1999): The stories we tell. *Peace Review*, 11(1), 9–15.

GUEDES, Clara P. & MELO, Cristina T. Vieira de (2017): A mulher em Dragon Age

GUTIERRES, Sara. E., KENRICK, Douglas T., & PARTCH, Jenifer J. (1999): Beauty, dominance, and the mating game: Contrast effects in selfassessment reflect gender differences in mate selection. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 25, 1126–1134.

HARRISON, Kristen (2003): Television viewers' ideal body proportions: The case of the curvaceously thin woman. *Sex Roles*, 48, 255–264.

HEINTZ-KNOWLES, Katharine & HENDERSON, Jennifer. (2001, p. 15): Fair play? Violence gender and race in video games. Oakland, CA: Children Now.

INGLEHARD, Ronald & NORRIS, Pippa (2003): Rising tide: Gender Equality and cultural change around the world

Kaiser Family Foundation. (2002). Children and video games. Menlo Park, CA: Kaiser Family Foundation.

KARDAM, Nüket (2005): Gender and institutions: Creating an enabling environment

KROB, Daniéli B. & STEFFEN, Luciana (2015): A influência religiosa na educação e cultura: violência contra mulher como senso comum.

LUCAS, Kristen & SHERRY, John L. (2004): Sex Differences in Video Game Play: A Communication-Based Explanation. *COMMUNICATION RESEARCH*, Vol.31 No.5, October 2004 499-523

MURRAY, Janet H. (2003): Hamlet no Holodeck. São Paulo: Editora UNESP.

OGLETREE, Shirley M. & Drake, Ryan (2007): College student's video game participation and perceptions: gender differences and implications. *Sex Roles*, 56(7–8), 537–542.

PHILLIPS, Andrea (2005): Soapbox: ARDs and how to appeal to female gamers. Em https://www.gamasutra.com/view/feature/130881/soapbox_args_and_how_to_appeal_to_.php (15 de outubro, às 10:30)

POLCE-LYNCH, Mary; MYERS, Barbara J.; KLIEWER, Wendy & KILMARTIN, Christopher. (2001): Adolescent self-esteem and gender: exploring relations to sexual harassment, body image, media influence, and emotional expression. *Journal of Youth and Adolescence*, 30, 225–244.

SCARP, Kate (2016): A personagem como condutora da narrativa jogável. 12º Congresso brasileiro de pesquisa e desenvolvimento em design

SCHARRER, Erica (2005): Hypermasculinity, aggression and television violence: An experiment. *Media Psychology*, 7, 353–376.

SEGUINO, Stephanie (2010): Help or Hindrance? Religion's Impact on Gender Inequality in Attitudes and Outcomes

SMOLAK, Linda, & STEIN, Jonathan (2006): The relationship of drive for muscularity to sociocultural factors, self-esteem, physical attributes gender role, and social comparison in middle school boys. *Body Image*, 3, 121–129.

STRÖHER, Marga J. (2009): O que espero da religião? Palavras que me tragam para a vida! Mulheres tomam a palavra sobre religião e o discurso religioso na produção e na reprodução da violência sexista

THOMSEN, Steven R.; WEBER, Michelle M. & BROWN, Lora Beth (2002): The relationship between reading beauty and fashion magazines and the use of pathogenic dieting methods among adolescent females. *Adolescence*, 37(145), 1–18.

TIGGEMANN, Marika, & MCGILL, Belinda (2004): The role of social comparison in the effect of magazine advertisements on women's mood and body dissatisfaction. *Journal of Social and Clinical Psychology*, 23, 23–44

TOMITA, Luiza E (2004): *Corpo e cotidiano: A experiência de mulheres de movimentos populares desafia a teologia feminista da libertação na América Latina*

WARD, L. Monique. (2002): Does television exposure affect emerging adults' attitudes and assumptions about sexual relationships? Correlational and experimental confirmation. *Journal of Youth and Adolescence*, 31(1), 1–15.

WOODARD, Emory H. & GRIDINA, Natalia (2000): *Media in the home 2000: The fifth annual survey of parents and children (Survey Series No.7)*. Philadelphia: Annenberg Public Policy Center of the University of Pennsylvania.