



<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i3.46579>

Entre magos, guerreiros e arqueiros: objetificação feminina em *Dragon's Crown Pro*

Between mages, warriors and archers: female objectification in Dragon's Crown Pro

Entre brujos, guerreros y arqueros: cosificación femenina en Dragon's Crown Pro

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo

Universidade Federal do Ceará

Resumo Apesar da crescente participação feminina, tanto como personagens quanto como jogadoras, nos jogos digitais essa mudança de cenário não está atrelada, necessariamente, à qualidade do que é apresentado nessas obras audiovisuais. *Dragon's Crown Pro*, lançado em 2013 e remasterizado em 2018, apresenta seis personagens jogáveis, igualmente divididos de acordo com o gênero (três homens e três mulheres). Entretanto, essa suposta igualdade encontra discrepâncias relacionadas, diretamente, aos papéis de gênero. Com base em um estudo dos jogos digitais que os divide em suas dimensões estética, visual e mecânica (Araújo, 2021), o presente trabalho mostra que *Dragon's Crown Pro* recorre a ideais misóginos e sexistas para a formulação de seus personagens, reproduzindo um ideal de feminilidade obrigatoriamente belo e majoritariamente frágil às mulheres presentes em seu universo.

Palavras-chave: gênero; jogos digitais; personagem; *Dragon's Crown Pro*.



Abstract Despite the growing female representation, not only as players but as characters, in video games, this scenario isn't followed by a good portrayal of women in these productions. *Dragon's Crown Pro*, released in 2013 and remastered in 2018, presents six playable characters, equally divided by their genders (three men and three women). However, this alleged equity of genders faces differences when it comes to gender roles. Based on an analysis method studying the aesthetic, narrative and mechanic dimensions of the video games (Araújo, 2021), this study shows that *Dragon's Crown Pro* recurs to misogynistic and sexist ideals to conceptualize its characters, reproducing an ideal of femininity that associates characteristics as beauty and frailty to the women in this universe.

Palavras-chave: gender; videogames; character; *Dragon's Crown Pro*.

Resumen A pesar de la creciente participación femenina, tanto como personajes y jugadoras, en los videojuegos, este escenario no necesariamente está ligado a la calidad de lo que se presenta en estas obras audiovisuales. *Dragon's Crown Pro*, lanzado en 2013 y remasterizado en 2018, presenta seis personajes jugables, divididos equitativamente según su género (tres hombres y tres mujeres). Sin embargo, esta supuesta igualdad encuentra diferencias directamente relacionadas con los roles de género. A partir de un estudio de los videojuegos, que los divide en sus dimensiones estética, visual y mecánica (Araújo, 2021), este trabajo muestra que *Dragon's Crown Pro* utiliza ideales misóginos y sexistas en la creación de sus personajes, reproduciendo un ideal de feminidad bella y frágil en su universo.

Palavras-chave: género; videojuegos; personaje; *Dragon's Crown Pro*.

Recebido em 31-10-2024

Modificado em 06-06-2025

Aceito para publicação em 13-07-2025

Introdução

A indústria dos jogos digitais é um dos ramos mais lucrativos do entretenimento. De acordo com o relatório anual [de 2023¹] do *NewZoo*, o setor de videogames faturou o total de US\$ 183,9 bilhões, continuando a sua tendência crescente em relação aos anos anteriores. Não é só o faturamento dos jogos digitais que apresenta um crescimento ano após ano. Antes visto como um ramo voltado para o público masculino, os jogos digitais apresentam uma participação feminina cada vez mais expressiva.

De acordo com o relatório da *Entertainment Software Association* (ESA)² de 2024, o público feminino corresponde a cerca de 46% do total de jogadores nos Estados Unidos. Entretanto, essa participação expressiva do público feminino de jogos nem sempre é acompanhada por boas personagens femininas. Por mais que grandes títulos como *Horizon: Zero Dawn* (2017) e *The Last of Us II* (2020) (Figura 1) tenham avançado em termos de representações femininas nos videogames, outros jogos ainda recorrem a estereótipos para a formulação desse tipo de personagem.

Figura 1. Aloy, de *Horizon: Zero Dawn*, e Abby, de *The Last of Us II*



Fonte: Site oficial da Playstation³.

É nesse contexto que se analisa o jogo *Dragon's Crown Pro* (2018), lançado exclusivamente para *PlayStation 4*, de forma a verificar se há diferenças de representação entre os personagens do gênero masculino e feminino.

Apoiado na metodologia de estudos de jogos digitais de Petry *et al.* (2013) e baseado no modelo tetrádico de Schell (2008), o jogo é estudado considerando os elementos presentes nas suas dimensões estética, narrativa e mecânica, para a verificação não somente da existência, como também em quais dimensões de um jogo digital podem ser verificadas as implicações do gênero de um personagem.

¹ Disponível em <https://newzoo.com>. Acesso em: 9 jun. 2025

² Disponível em <https://www.womeningames.org/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

³ Disponível em <https://www.playstation.com/>. Acesso em: 11 jun. 2025.

Além da introdução, este trabalho se desenvolve em quatro seções. A primeira, apresenta informações sobre *Dragon's Crown Pro*, para que seja conhecida a ambientação e dados gerais sobre a obra. Em seguida, é apresentada a metodologia, indicando as unidades de análise (os personagens jogáveis) e as informações estudadas para cada uma das dimensões dos jogos digitais. Uma vez apresentado o método de pesquisa, a seção de análise se divide em: (a) elementos estéticos, onde serão apresentados e estudados os elementos visuais dos personagens; (b) elementos narrativos, em que será feita a análise da descrição textual de cada personagem; e (c) elementos mecânicos, em que são quantificados e comparados os dados sobre as regras de jogo, de forma a apontar a diferença entre estes atributos quando são relacionados ao gênero dos personagens. Por fim, nas considerações finais, é apontado que embora haja um equilíbrio numérico entre personagens masculinos e femininos, nestes últimos ainda são utilizados recursos estereotipados e reducionistas para a sua construção.

Dragon's Crown Pro, jogos digitais e os seus personagens

Dragon's Crown é um jogo exclusivo para consoles da Sony, desenvolvido pela Vanillaware e publicado pela Atlus, lançado originalmente em 2013, para *PlayStation 3* e *PlayStation Vita*. Em 2018, o jogo foi relançado com o título *Dragon's Crown Pro*, para *Playstation 4*, contendo melhorias nos gráficos e nos efeitos sonoros, sem alterar, no entanto, o conteúdo original. O jogo é uma fusão dos gêneros de RPG (*Role-Playing Game*, ou Jogo de Interpretação de Papéis, em tradução livre) e *Beat'em Up* (“Acabe com eles”, em tradução livre), em que o jogador controla um dos seis aventureiros na busca por um artefato mágico, até então, descrito apenas nas lendas.

O título mescla elementos das duas grandes categorias de jogos propostas por Crawford (1982): estratégia e habilidade-e-ação. A primeira grande categoria, segundo o autor, inclui os jogos que prezam pelo raciocínio lógico e que demandam do jogador algum tempo para pensar sobre as escolhas feitas durante a experiência de jogo (que, aqui, chamaremos de *gameplay*). Já a segunda categoria preza pela tomada rápida de decisão, valorizando a coordenação entre olhos e mãos (*hand-eye coordination*, no original) para realizar os comandos no tempo certo. Os jogos de RPG possuem como elemento central a interpretação de papéis e, por essência, valorizam um pensamento mais estratégico. Já os jogos *Beat'em Up*, que colocam o jogador contra diversos inimigos simultaneamente, demandam comandos rápidos para que estes possam ser derrotados o quanto antes. *Dragon's Crown Pro* mescla decisões narrativas que podem ser pensadas calmamente, objetivando prever as consequências das escolhas, e combates frenéticos, que demandam agilidade e respostas rápidas para a execução dos golpes contra os adversários.

O jogo conta com seis personagens jogáveis (Lutador, Amazona, Mago, Bruxa, Anão e Elfa) e uma grande quantidade de outros personagens que são importantes para a narrativa. Os personagens de jogos digitais, segundo Isbister (2006), são divididos em duas categorias: *playable characters* (“personagens jogáveis”, em tradução livre) e *non-playable characters* ou NPCs (“personagens não-jogáveis”, em tradução livre).

Os personagens jogáveis (também chamados de avatares) são aqueles cujas ações são controladas diretamente pelo jogador. Já os personagens não-jogáveis, ou NPCs (comumente ditos controlados pela “máquina”), têm as suas ações definidas pelo sistema do jogo, obedecendo a rotinas pré-estabelecidas, de acordo com o roteiro do jogo e/ou em resposta às ações dos jogadores. Entre essa categoria de personagens podemos ter aqueles que desempenham papéis cruciais no jogo, sendo o elemento chave da trama, ou que têm participações pontuais, como vendedores de itens ou responsáveis por dar uma informação específica ao jogador.

Em *Dragon’s Crown Pro* existe ainda um personagem híbrido, o ladino Rannie, que se comporta como um NPC na maior parte do tempo, mas que em determinadas ocasiões obedece a comandos diretos do jogador. Enquanto os personagens jogáveis participam ativamente do combate, Rannie obedece a apenas dois comandos: abrir portas e baús. A sua movimentação e seu suporte em batalhas são previstos no código do jogo.

De posse dessas informações iniciais sobre *Dragon’s Crown Pro*, segue-se à seção de metodologia do presente trabalho, que elucida o método utilizado para a condução do estudo para verificar se há diferenças de representação entre os personagens do jogo, de acordo com o seu gênero.

Metodologia

O método utilizado para a análise de *Dragon’s Crown Pro* é o mesmo apresentado por Araújo (2021). Essa metodologia deriva do trabalho de Petry *et al.* (2013), que propõe três etapas para a análise dos jogos digitais: (a) estudar o jogo, (b) ver outras pessoas jogar e (c) jogar. Assim como no trabalho de Araújo (2021), no entanto, como não há o foco na relação entre o jogo e o seu público, são concentrados os esforços na primeira e terceira etapas. Para atingir o objetivo principal, a análise se restringe aos seis personagens jogáveis (Lutador, Amazona, Mago, Bruxa, Anão e Elfa), que compõem o time de protagonistas do jogo.

Para o estudo dos jogos, são consultados materiais oficiais externos ao jogo, como vídeos, manuais, páginas na internet, entre outras fontes. Para contemplar essa etapa, são estudados os materiais disponíveis no site oficial de *Dragon's Crown Pro*⁴, nas seções *story* (história) e *characters* (personagens). Já na etapa que consiste em jogar *Dragon's Crown Pro*, como o objetivo do trabalho é verificar as diferenças de representação, foi estabelecida uma rotina de jogo que consiste em completar o tutorial e a primeira fase do jogo com cada um dos personagens jogáveis. O jogo é analisado em sua versão em inglês para a plataforma *Playstation 4*.

O método proposto (Araújo, 2021) parte do entendimento dos jogos digitais a partir da estrutura tetrádica proposta por Schell (2008), que divide esse tipo de plataforma em quatro dimensões: estética, narrativa, mecânica e tecnológica. A primeira camada (estética) engloba todos os elementos sensoriais do jogo: os visuais, os efeitos sonoros, os estímulos sensoriais de outra natureza (caso haja), concentrando principalmente a aparência dos personagens, dos cenários, a trilha sonora, a dublagem, entre outros componentes. A dimensão narrativa contém os blocos narrativos, a ordenação dos eventos, a *backstory* (a história subjacente ou anterior dos personagens), entre outros componentes. Já a mecânica é responsável pelos elementos que regulam o jogo: o código, as regras, as limitações, as ações que podem ser desempenhadas. A última, a dimensão tecnológica, inclui, como o nome sugere, a tecnologia empregada para o funcionamento do jogo, como *engines*, *hardwares* e *softwares*, estando mais distante (e, por vezes, até desconhecida) da maioria dos jogadores do que o restante das dimensões.

Por conta dessa dificuldade de acesso aos elementos tecnológicos para a análise de um jogo digital, o estudo de *Dragon's Crown Pro* se concentra nas dimensões estética, narrativa e mecânica do jogo. Contemplando essas três dimensões dos jogos digitais, são analisados: o visual (dimensão estética) dos seis personagens jogáveis, as habilidades e os *status* (dimensão mecânica) destes e a descrição individual (dimensão narrativa) da Amazona, do Lutador, do Mago, da Bruxa, do Anão e da Elfa.

Análise de *Dragon's Crown Pro*

De forma a proceder com a análise, os primeiros elementos observados são os aspectos estéticos (figurino e forma) dos personagens, seguindo a ordem de contato que os jogadores têm com essas dimensões dos jogos digitais proposta por Schell (2008), que coloca a dimensão estética como a mais próxima dos jogadores, a narrativa e a mecânica em nível intermediário, e a tecnológica em um nível mais profundo.

⁴ Disponível em <https://atlus.com/dragonscrown/>. Acesso em: 9 jun. 2025.

Elementos estéticos

Englobando a aparência e o figurino, abaixo são apresentadas as imagens dos seis personagens jogáveis de *Dragon's Crown Pro*: Amazona, Lutador, Mago, Bruxa, Anão e Elfa (Figura 2).

Figura 2. Amazona, Lutador, Mago, Bruxa, Anão e Elfa, respectivamente



Fonte: Site oficial de Dragon's Crown Pro.

Observando a forma física das personagens femininas, podemos perceber que a Amazona e a Bruxa possuem grandes seios e quadris largos, em contraste com a cintura fina. Já a Elfa, não possui quadris ou seios destacados, mas exibe uma composição física magra, assim como a Bruxa, contrastando com a Amazona, que possui músculos definidos e destacados. Além de elementos, como busto e ancas avolumados, o figurino da Amazona e da Bruxa funciona de forma a valorizar essas características. No caso da primeira, o seu figurino consiste em luvas e botas armaduras, compondo com uma calcinha e um bustiê de revestimento metálico. Já a Bruxa usa um vestido de mangas compridas que deixa o busto exposto e com uma fenda lateral até a altura do quadril, de forma a exibir a perna da personagem em toda a sua extensão. Diferente dessas personagens, a Elfa possui um figurino que pouco evidencia a sua forma física, composto de uma capa com capuz, uma bata, uma bermuda e botas até o meio da coxa.

Dessa forma, podemos perceber, de maneira preliminar, que: 2/3 das personagens tem aspectos, como seios e quadril, destacados tanto em sua forma física quanto pelo figurino (Amazona e Bruxa) e 2/3 das personagens apresentam uma forma física magra (Bruxa e Elfa).

Já sobre os personagens masculinos, a respeito de sua forma física, é possível observar que dois deles possuem um corpo que indica uma maior massa muscular: o Lutador e o Anão. Já o Mago apresenta um corpo de menores proporções, o que sugere que a sua composição física tende mais para magra do que para musculosa. A respeito do figurino, o Lutador usa uma armadura de corpo inteiro, que cobre da cabeça aos pés, deixando apenas parte do seu rosto visível; o Mago usa um sobretudo que cobre o corpo inteiro, calças, botas e luvas, deixando apenas o rosto exposto; e o

Anão usa um elmo, braçadeiras, um saiote com cinturão e botas, deixando o seu corpo quase que inteiramente descoberto.

Assim, de maneira geral, 2/3 dos personagens possuem uma forma física que tende para uma composição musculosa (Lutador e Anão) e 2/3 dos personagens usam um figurino que cobre o corpo inteiro (Lutador e Mago).

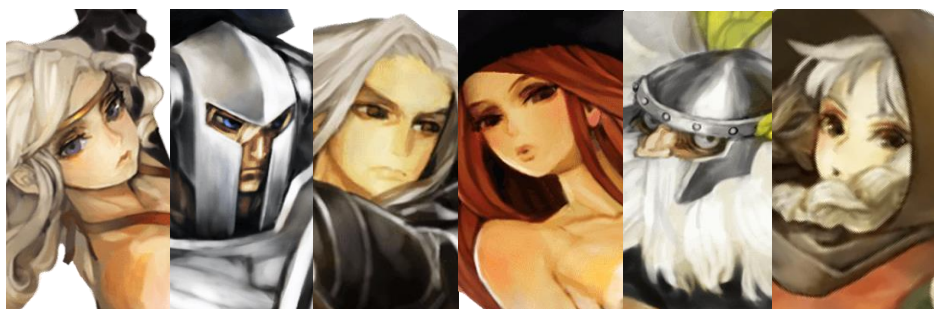
A partir dessas considerações iniciais, podemos constatar que os personagens masculinos apresentam, na obra em questão, uma tendência a serem representados pela sua força física. Já as personagens femininas tendem a ser representadas pelas suas características sexuais, como seios, glúteos e quadris largos. A recorrência a esse tipo de composição de personagens parte do entendimento, como aponta Fonseca (2013), da ideia de mulher associada às características de boa reprodutora. De acordo com a autora, há uma tendência de criação de personagens femininas cujo *design* coloque em primeiro plano os atributos sexuais, em detrimento de outros elementos importantes. Se compararmos o visual da Amazona com o do Lutador, podemos perceber que, apesar do corpo musculoso de ambos os personagens, o que é colocado em evidência na primeira personagem são atributos corporais expostos (como seios, glúteos e pernas), ao contrário do segundo, que tem seu corpo inteiro coberto por uma armadura. Mesmo em comparação ao Anão, que usa a menor quantidade de vestimenta, a maneira com que o corpo dos personagens é destacado é diferente, pois temos um exagero da musculatura deste último, e não dos atributos sexuais, como acontece com a Amazona. Se fosse mantido o paralelo entre os personagens masculinos e femininos, os figurinos, ou a própria constituição física dos primeiros, deveria direcionar o foco para a genitália. De acordo com Wolf (2019), os seios acabam se tornando o correspondente ao falo na oposição de signo de masculinidade e feminilidade, por se tratarem de estruturas que se desenvolvem para fora do corpo, que se avolumam externamente.

Wolf (2019) afirma, ainda, que elementos como seios e quadris são considerados marcadores de feminilidade, ligados diretamente à aparência. A autora considera que para as mulheres há uma espécie de obrigação em manter uma boa aparência, resultado de uma pressão que qualifica (ou desqualifica) uma mulher com base na sua estética. Essa obrigação torna a beleza, normalmente associada à magreza, das mulheres o atributo mais importante da feminilidade, transformando a imagem feminina ideal em uma configuração chamada por Fonseca (2013) de *venus stereotípi*a: o corpo evidenciado com base em atributos como seios, cintura e glúteos.

Essa obrigatoriedade recai também sobre os rostos das mulheres. Se observarmos o rosto dos personagens jogáveis, podemos perceber que todas as personagens femininas possuem uma clara visualização das suas características faciais, o que não acontece com os personagens masculinos (Figura 3). Apenas o Mago apresenta o rosto completamente visível. O rosto do Lutador só é parcialmente visível, por conta do seu elmo, e o Anão tem apenas olhos e nariz aparentes, sendo o

restante escondido pela barba e pelo capacete. Nenhuma das personagens femininas tem o rosto ocultado, mesmo que parcialmente. Nem mesmo a Elfa, que usa uma capa com capuz, tem o seu rosto ocultado de maneira parcial, reforçando assim esse padrão representativo que estabelece uma relação obrigatória entre a feminilidade, a beleza e a aparência.

Figura 3. Closes nos rostos dos personagens de *Dragon's Crown Pro*



Fonte: Site oficial de *Dragon's Crown Pro*.

Dessa forma, a nível estético, percebemos que o *design* das personagens femininas de *Dragon's Crown Pro* tende a uma valorização maior da beleza e dos atributos sexuais, dando ênfase ao rosto das personagens (característica que se repete em todas as personagens) e a elementos como seios, glúteos e cintura (observáveis na Amazona e na Bruxa). Na contramão, os personagens masculinos ressaltam, em sua composição, uma demonstração de força, a não exposição do corpo e a ausência da visibilidade do rosto de maneira geral (visto que o único personagem com o rosto completamente descoberto é o Mago).

Elementos narrativos

Como o jogo analisado apresenta uma narrativa única para todos os personagens, são analisadas as descrições dadas para cada um deles, que constam no site oficial do jogo. A primeira personagem, a Amazona, é descrita da seguinte forma:

Guerreiras intrépidas que não conhecem o medo conforme manejam, sem esforço algum, as suas armas de duas mãos. O seu equipamento massivo golpeia viciosamente causando dano letal em múltiplos inimigos de uma vez só. De armadura leve, são lutadoras ágeis que contam com chutes punitivos quando desarmadas (Tradução minha).

Por mais que a tradução do trecho traga os marcadores de gênero (como guerreiras ou lutadores), o trecho original não identifica, textualmente, o gênero da personagem. Podemos identificar uma referência à sua força, uma vez que ela maneja, sem esforço, equipamentos massivos. Também podemos perceber que a personagem usa pouca armadura. Ambas as características estão de acordo com a representação

visual da personagem, visto que a sua armadura é mínima e os seus músculos são destacados.

Atendo-se, especificamente, à descrição textual (desconsiderando o visual, já analisado na seção anterior), é interessante mostrar uma figura feminina como sendo fisicamente forte, o que vai de encontro à imagem da mulher associada à fraqueza. Dowling (2000) afirma que é recorrente a reprodução do que ela chama de Mito da Fragilidade, que furta das mulheres a ideia de força física, sendo direcionada apenas a figuras masculinas. O Lutador é descrito pela sua expertise de batalha e sua capacidade defensiva:

Experientes em batalha, trajam uma armadura completa e um escudo robusto. Gabando-se da mais forte defesa de todas as classes, seus escudos podem proteger seus aliados em uma área próxima. Suas armas de uma mão possuem alcance curto, mas eles podem brandi-las rapidamente, permitindo-os acabar com os inimigos próximos (Tradução minha).

Semelhante à Amazona, o Lutador tem a sua força física ressaltada. Entretanto, enquanto é destacada a letalidade da primeira, o último tem a robustez como característica principal, associada à proteção dos seus aliados. Mais um personagem masculino tem a sua força física evidenciada pela sua descrição, o Anão:

Lutadores entroncados com músculos que os permitem utilizar uma arma em cada mão. Sua força permite que carreguem e arremessem qualquer coisa à vista, até mesmo inimigos pesados. Arremessar inimigos os permite causar dano a diversos inimigos com um lançamento, danificando uma horda de inimigos inteira (Tradução minha).

A descrição desse personagem ressalta bastante a sua musculatura. Semelhante à Amazona, a sua força é direcionada a desferir ataques e causar dano. Entretanto, enquanto esta é relacionada à agilidade, o Anão é relacionado à força bruta. Essa característica, segundo Dowling (2000), é comumente associada à masculinidade, principalmente apoiada em argumentos atrelados à biologia, que compara os corpos femininos e masculinos quanto à proporção de musculatura e gordura corporal. Esse argumento, entretanto, reforça a obrigatoriedade do gênero com o chamado sexo biológico (feminino-fêmea e masculino-macho), quando, na verdade, por mais que exista uma relação entre gênero e biologia, a última não é a finalidade da primeira, uma vez que o gênero passa, sobretudo, por um contexto cultural (Butler, 2003). Outro elemento importante é que, embora a Amazona e o Anão utilizem a menor quantidade de vestimenta/armadura, essa informação consta, textualmente, apenas para a Amazona, reforçando a exposição física da personagem.

Os três personagens que, visualmente, têm a sua força destacada, também encontram esse elemento em correspondência em suas descrições. O mesmo acontece com os personagens de menor figura e que, por conta dessa característica, têm a sua força diminuída também no texto descritivo. A começar pelo Mago:

Mágicos homens que têm uma grande diversidade de magia à sua disposição. Incapazes de enfrentar os monstros com sua força física, eles se apoiam, em vez disso, em suas magias e são elementos vitais para qualquer aventura (Tradução minha).

Dos personagens masculinos, o Mago é o único que possui a marcação de gênero evidente. O mesmo ocorre com a Bruxa, cuja descrição é:

Mulheres encantadoras com conhecimento de magia negra. Elas são fracas de corpo, mas o grande conhecimento que possuem sobre artes arcanas não pode ser ignorado. As bruxas podem criar comidas deliciosas, controlar esqueletos e tornar inimigos em sapos indefesos. Uma classe de suporte muito versátil, podem ajudar os seus aliados de incontáveis maneiras (Tradução minha).

Em ambos os textos, podemos perceber que, além dos marcadores de gênero, é possível notar que são evidenciadas as habilidades desses personagens, em detrimento da força física. Entretanto, ao observar mais cuidadosamente, é possível perceber algumas nuances redutoras na descrição da Bruxa. A primeira delas é a identificação do conhecimento mágico da bruxa como “magia negra”. Além da denominação racista, que foge ao escopo do presente trabalho, as práticas femininas associadas ao ocultismo estão relacionadas diretamente a uma visão misógina e moralizante. Principalmente ligada à religião cristã, essa visão afastava (e ainda afasta), em diversos âmbitos, com especial atenção para a medicina, as práticas femininas do conhecimento e as associa com ações que vão contra a fé cristã, chamadas, entre outros nomes, de bruxaria, magia negra ou ocultismo (Federici, 2018). A segunda informação relevante é que, na personagem feminina, é ressaltado o caráter de suporte em suas habilidades. Nos jogos digitais, os personagens de suporte são aqueles cuja finalidade é auxiliar os demais personagens, assumindo a retaguarda do campo de batalha (Araújo, 2019). A função da Bruxa, aqui, é, explicitamente, ajudar os demais personagens. Mesmo desempenhando função semelhante ao Bruxo, a descrição desta denota uma função de apoio à equipe que se assemelha às funções de manutenção do lar, historicamente designada à população feminina (Federici, 2018).

A última personagem, a Elfa, tem em sua descrição a pouca demonstração de força física e, ainda assim, uma alta letalidade em combate:

Uma raça longeva da floresta que são normalmente mais velhas do que parece aos olhos humanos. Apesar dos corpos pequenos, são mestras mortais do arco e flecha, usando o seu atletismo superior para lutar ágil e destemidamente a distância (Tradução minha).

Além do balanceamento da força física com agilidade e letalidade da personagem, uma informação que chama a atenção é a longevidade e a manutenção de uma feição jovem. Associada à aparência da personagem, observada na seção anterior, há novamente a recorrência da beleza como a característica central da feminilidade (Wolf, 2019), sendo associada, entre outras características, à juventude.

Percebemos que as descrições dos personagens, além de revelar novas dimensões de formulação, acabam reforçando elementos já apresentados visualmente e que, por sua recorrência, estão associados ao gênero de cada um deles. Além disso, oferecem pistas para a configuração dos elementos mecânicos dos personagens, analisados a seguir.

Elementos mecânicos

Para compor a análise dos elementos mecânicos, analisamos os *status* dos personagens e as suas habilidades. Os *status* são atributos, tais como força e agilidade, que modificam as capacidades que cada personagem tem ao executar as ações determinadas pelos jogadores.

O conjunto de *status* presentes em *Dragon's Crown Pro* é composto por: força (*strength* ou STR), constituição (*constitution* ou CON), inteligência (*intelligence* ou INT), resistência mágica (*magic resistance* ou MGR), destreza (*dexterity* ou DEX) e sorte (*luck* ou LUC).

A força é o atributo que modifica os ataques físicos dos personagens, dessa forma, quanto maior a força, maior o dano físico (causado por armas ou ataques corporais). A constituição controla a defesa física e a quantidade de pontos de vida (*health points* ou HP) de um personagem. A inteligência modifica a potência de uma magia e os pontos de mana/magia (*mana points* ou MP) para usá-las. A resistência mágica é o mesmo que defesa mágica, quanto maior esse atributo, menor o dano sofrido por magias de adversários. A destreza modifica o dano causado a distância, com armas que atiram projéteis, e também a eficiência das esquivas dos personagens. Por último, a sorte é o atributo que modifica o dano crítico (ou seja, maior que a média) e também a chance de os personagens encontrarem tesouros de maior qualidade.

Cada personagem tem esses atributos avaliados com uma nota que varia entre S, A, B, C, D e E, sendo S a maior nota e E a menor nota. Para efeito de análise, foi atribuída uma pontuação para cada avaliação de atributo, da seguinte forma: S = 6, A = 5, B = 4, C = 3, D = 2 e E = 1. Abaixo, podemos conferir a distribuição desses atributos em cada um dos personagens, bem como o somatório total da pontuação dos seus atributos (Quadro 1).

Quadro 1. Atributos e pontuação dos personagens de Dragon's Crown Pro

	FOR	CON	INT	MGR	DEX	LUC	Total
Lutador	S	A	D	C	B	B	24
Amazona	A	C	C	C	B	A	23
Elfa	B	C	B	C	A	A	24
Anão	S	S	E	D	C	B	22
Bruxa	E	D	A	S	B	A	23
Mago	D	C	S	A	B	D	22

Fonte: elaborada pelo autor.

Se observarmos os somatórios, veremos que existem dois personagens com o total de 24 pontos (Lutador e Elfa), dois que totalizam 23 (Amazona e Bruxa) e dois que somam 22 (Anão e Mago). Em uma visão geral, as personagens femininas concentram uma pontuação levemente superior em relação aos personagens masculinos, visto que o somatório das três personagens é 70, em comparação ao total de 68 pontos dos personagens masculinos.

Comparando os personagens cuja força física é evidenciada (Lutador, Amazona e Anão), seja no visual ou na descrição, observa-se que, enquanto os personagens masculinos possuem a pontuação máxima (S, ou 6 pontos), a Amazona possui o atributo de sua força avaliado com um A (5 pontos), um grau abaixo do Lutador e do Anão. Mesmo sendo personagens cuja força é o elemento central, a recorrência de um menor destaque a essa característica na Amazona implica a compreensão de que o gênero é determinante de uma fraqueza inerente à condição feminina (Dowling, 2000), que não se equipara, ou jamais se equipará, à força masculina. O mesmo fato é observável no atributo Constituição desses personagens. Novamente, a Amazona possui o menor valor, relacionado à robustez dos personagens. Isso reforça o ideal (artificialmente) indissociável entre o gênero e o assim chamado sexo biológico (Butler, 2003), que relaciona o masculino à maior massa muscular e o feminino a características sexuais.

Essa configuração também se repete, se compararmos o par Bruxa e Mago. Sendo dois personagens que, pela natureza dos seus poderes, não precisam de força física para desempenhar os seus papéis em batalhas, é de se esperar que a sua força e constituição sejam baixas. Mesmo assim, o Mago apresenta esses atributos nível superior ao da Bruxa (FOR = D e CON = C no Mago, em comparação a FOR = E e CON = D da Bruxa), reforçando novamente a noção de fragilidade inerente à feminilidade.

Essa fragilidade feminina também é observada no atributo inteligência (INT) de ambos os personagens. Sendo responsável por modificar o dano mágico causado pelo Mago e pela Bruxa, está diretamente ligado à força ofensiva de cada um deles. Novamente, esse atributo é superior no Mago (pontuado como S, em comparação à inteligente da Bruxa, que é A), colocando esse personagem, assim, como mais forte, em relação à sua contraparte feminina.

Partindo para a análise das habilidades dos personagens, disponíveis no tutorial e na primeira fase do jogo (recorte do objeto para o presente estudo), encontramos um ambiente mais equilibrado em relação aos potenciais dos personagens masculinos e femininos.

A Bruxa e o Feiticeiro (dentro do recorte da análise) apresentam as mesmas habilidades: teletransporte no lugar de uma esquiva, mísseis mágicos, e uma série de habilidades de mesmos alcance e potência, sendo diferenciadas apenas pelo elemento (gelo, para a Bruxa; fogo, para o Mago).

Os três personagens que usam da força física para atacar (Amazona, Lutador e Anão) possuem um poder chamado, no jogo, de *Power Smash* (algo como “Ataque Poderoso”, em tradução livre). Na execução desse movimento, os personagens golpeiam o chão com as suas armas, causando uma grande onda de energia que provoca dano aos inimigos. Ao realizar o golpe, todos os três personagens ficam desarmados, tendo de, posteriormente, recuperar as suas armas. A Amazona e o Lutador podem assumir posturas defensivas para evitar sofrerem dano: enquanto a primeira usa o cabo de seu machado para se defender, o último posiciona seu escudo à frente de seu corpo. No lugar de uma postura defensiva, o Anão possui uma habilidade chamada *Pump* (“Bombar”, em tradução livre), em que ele flexiona os músculos, tornando-se mais vulnerável enquanto o faz, para acumular força e causar mais dano no próximo ataque. Além disso, é o único personagem capaz de agarrar os inimigos e arremessá-los, tendo, assim, um conjunto de habilidades que reforça sua força física, já evidenciada tanto pela descrição quanto pelo visual.

Por último, a Elfa é a personagem que possui o conjunto de habilidades que mais difere dos demais, por não possuir outro personagem de mecânica semelhante. O principal diferencial são os ataques à distância realizados com o seu arco e flecha. Munida de 10 flechas, ela pode atirá-las através dos cenários, garantindo a distância dos inimigos. Entretanto, ao esvaziar a sua aljava, o jogador tem de recolher todas as setas para que a personagem possa continuar atacando.

Dessa forma, no que diz respeito às habilidades dos personagens, não há uma disparidade tão grande em relação ao conjunto de golpes que um personagem pode realizar e o seu gênero. As maiores diferenças, como a valorização da força física nos personagens masculinos, especialmente no Anão, já foram previamente evidenciadas em outros elementos de análise, sendo reafirmadas nessa etapa da análise.

Considerações finais

Como pudemos observar, por mais que *Dragon's Crown Pro* apresente um equilíbrio na proporção de personagens masculinos e femininos jogáveis, e um favorecimento, no somatório dos atributos, às personagens femininas, o jogo ainda se utiliza de muitos recursos misóginos e sexistas para a formulação de seus personagens.

Um dos pontos em que a recorrência a ideais redutores e estereotipados se torna mais visível é o visual dos personagens: enquanto há valorização de atributos como seios e quadris das personagens femininas, além da fixação de um ideal de beleza, inexistente, nos personagens masculinos, o mesmo rol de características. A força física parece ser um elemento central para a elaboração dos personagens masculinos. Mesmo que, visual e narrativamente, o Mago não tenha essa característica evidenciada, se comparado à sua contraparte feminina (A Bruxa), este ainda possui o atributo força (STR) superior.

A única categoria de análise em que encontramos um equilíbrio, se consideradas isoladamente, são as habilidades dos personagens. Se dissociadas dos demais elementos, são traçados apenas perfis diferentes de personagens. Mas, combinados com os demais elementos, esses conjuntos de habilidades servem para reforçar, entre outras características, uma suposta fragilidade inerente ao gênero feminino, que implica, obrigatoriamente, uma superioridade física masculina.

Mais do que um equilíbrio, devemos observar a qualidade dos personagens que estão sendo ofertados nos jogos digitais. Partindo de um método que analisa os jogos digitais baseado em sua estrutura interna, podemos entender como as dimensões estética, narrativa e mecânica estão entrelaçadas e, assim, perceber como o gênero dos personagens permeia e norteia as decisões tomadas a respeito da composição de cada personagem. Essa abordagem nos permitiu enxergar essa recorrência de elementos como a fragilidade e a obrigatoriedade à beleza feminina utilizados para caracterizar as personagens jogáveis de *Dragon's Crown Pro*.

Dessa forma, apesar do balanceamento, a composição das personagens (Elfa, Amazona e Bruxa) é norteadas por um ideal de feminilidade estereotipado e redutor, que recai sobre diversas características. Além de perpetuar um imaginário misógeno, essa recorrência empobrece o universo do jogo, tendendo a encaixar sempre as personagens femininas em um mesmo molde, o que diminui a diversidade de personagens que podem se encaixar nesse universo.

Referências

- ARAÚJO, Guilherme. (2019). "Jogo é coisa de menino: A discriminação em League of Legends", in F. Parode, R. Mesquisa e M. Zapata (Orgs.). *Semiótica da Diversidade: Devires minoritários e linhas de fuga*. Porto Alegre, Editora Fi, pp. 215-228.
- ARAÚJO, Guilherme. (2021). *Eu sou tu, tu és eu: Persona 4 e o gênero em jogo*. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal do Ceará. Fortaleza.
- BUTLER, Judith. (2003). *Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão de identidade*. Rio de Janeiro, Editora Civilização Brasileira.
- CRAWFORD, Chris. (1982). *The Art of Digital Game Design*. Vancouver, Washington State University.
- DOWLING, Collette. (2000) *The Frailty Myth: Redefining the Physical Potential of Women and Girls*. New York, Random House Trade Paperbacks.
- FEDERICI, Silvia. (2018). *Calibã e a Bruxa: mulheres, corpo e acumulação primitiva*. São Paulo, Editora Elefante.
- FONSECA, Livia Lenz. (2013). *GameGirls: as mulheres nos jogos digitais sob a visão feminina*. Dissertação (Mestrado em Ciência da Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Universidade do Vale do Rio dos Sinos.
- ISBISTER, Karen. (2006). *Better game characters by design: a psychological approach*. São Francisco, Morgan Kaufmann.
- PETRY, Arlete dos S.; BATTAIOLA, André Luiz; BAHIA, Ana Beatriz; PETRY, Luís Carlos; CLUA, Luciana R. M.; VARGAS, Antônio. (2013). "Parâmetros, estratégias e técnicas de análise de jogo: o caso A mansão de Quelícera". *Anais do XII Simpósio Brasileiro de jogos e Entretenimento Digital*, São Paulo. Trilha de Cultura (proceedings), pp. 141-151.
- SHELL, Jesse. (2008). *The Art of Game Design: A Book of Lenses*. [S.l.], Morgan Kaufmann.
- WOLF, Naomi. (2019). *O Mito da Beleza: Como as imagens de beleza são usadas contra as mulheres*. Rio de Janeiro, Rosa dos Tempos.

Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo



<https://orcid.org/0000-0002-8508-1609>



<http://lattes.cnpq.br/7868531561378864>

Bacharel com distinção magna cum laude em Sistemas e Mídias Digitais pela Universidade Federal do Ceará (UFC), Mestre em Comunicação - Mídias e práticas socioculturais pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal do Ceará (PPGCOM-UFC). E-mail: guilhermepca@gmail.com

* Revisor: Saulo Lopes de Sousa⁵

⁵ E-mail: saulo.sousa@ifma.edu.br