

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
BACHARELADO INTERDISCIPLINAR EM CIÊNCIAS HUMANAS

Mariana Tomaz Silva

FINAL FANTASY: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NO MERCADO DE JOGOS

Artigo apresentado ao Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito para a obtenção do grau de Bacharel (Trabalho de Conclusão de Curso).
Orientador: Prof. Dr. Raphael Bispo dos Santos.

Juiz de Fora
2018

**DECLARAÇÃO DE AUTORIA PRÓPRIA E
AUTORIZAÇÃO DE PUBLICAÇÃO**

Eu, Mariana Tomaz Silva, acadêmico do Curso de Graduação Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas, da Universidade Federal de Juiz de Fora, regularmente matriculado (a) sob o número 201572053A, declaro que sou autor(a) do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado FINAL FANTASY: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NO MERCADO DE JOGOS, desenvolvido durante o período de 20/03/2018 a 02/07/2018 sob a orientação de Rafael Bispo dos Santos, ora entregue à Universidade Federal de Juiz de Fora (UFJF) como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel, e que o mesmo foi por mim elaborado e integralmente redigido, não tendo sido copiado ou extraído, seja parcial ou integralmente, de forma ilícita de nenhuma fonte além daquelas públicas consultados e corretamente referenciadas ao longo do trabalho ou daquelas cujos dados resultaram de investigações empíricas por mim realizadas para fins de produção deste trabalho.

Assim firmo a presente declaração, demonstrando minha plena consciência dos efeitos civis, penais e administrativos, e assumindo total responsabilidade caso se configure o crime de plágio ou violação aos direitos autorais.

Desta forma, na qualidade de titular dos direitos de autor, autorizo a Universidade Federal de Juiz de Fora a publicar, durante tempo indeterminado, o texto integral da obra acima citada, para fins de leitura, impressão e/ou download, a título de divulgação do curso de Bacharelado Interdisciplinar em Ciências Humanas e ou da produção científica brasileira, a partir desta data.

Por ser verdade, firmo a presente.

Juiz de Fora, 28 de junho de 2018.

Mariana Tomaz Silva

FINAL FANTASY: A REPRESENTAÇÃO FEMININA NO MERCADO DE JOGOS

Mariana Tomaz Silva¹

RESUMO: O presente trabalho apresenta a relação entre o real e o virtual nos videogames, enquanto lazer, a partir da diversificação da oferta de jogos lançados no mercado a partir da década de 1990, em especial do gênero RPG. Além disso, dentro da análise dos videogames, pretende-se estudar o vínculo entre o papel de gênero instaurado na sociedade moderna e as representações femininas no âmbito virtual, utilizando como objeto de exemplificação e de análise o jogo *Final Fantasy*.

PALAVRAS CHAVES: Lazer, Jogos digitais, Final Fantasy 1, Representação Feminina, Games

ABSTRACT: The present work presents the relationship between the real and the virtual in videogames, while leisure, from the diversification of the game offerings launched in the market since the 1990s, especially the RPG genre. In addition, within the analysis of videogames, we intend to study the link between the role of gender established in modern society and women's representations in the virtual environment, using as an object of exemplification and analysis the Final Fantasy game.

KEY WORDS: Recreation, Digital games, Final Fantasy 1, Female Representation, Games

1. INTRODUÇÃO

Durante a explosão de maior acesso aos avanços tecnológicos na década de 1970, chega à população uma nova forma de lazer, os videogames. Novas caixas movidas a moedas começavam a fazer parte da vida em sociedade. Muitas pessoas perdiam parte de seu tempo livre, em pé, em alguma lanchonete, de frente a uma caixa com luzinhas piscando, colocando moedas nessa caixa, apertando botões e assim as luzinhas mudavam de posição. Nasce, então, uma prática cultural de grande sucesso comercial, está comandada inicialmente por uma empresa chamada *Atari* com o jogo *pong*. Várias empresas do ramo de tecnologia passam a investir nessa área de mercado como a *Nintendo*, *Sega*, *Sony* e *Microsoft*.

A prática de apertar botões para designar movimento a figuras gráficas tornava-se cada vez mais difundida, junto a evolução da programação, da eletrônica, e os jogos ficando mais complexos e interativos. Estudaremos neste trabalho, a relação entre o real e virtual que cresceu a partir década de 1990, quando mais jogos diversificados são lançados no mercado, em especial um gênero de jogo conhecido como RPG. Os RPGs (*Role-Playing Games*) representam os melhores exemplos da complexidade de integração entre o real e virtual, trata-se de jogos onde os jogadores interpretam personagens fictícios e determinam ações a esses personagens com a finalidade de alcançar objetivos especificados ao decorrer do jogo.

Este trabalho pretende analisar especificamente a relação entre os papéis de gênero construídos socialmente e como é reproduzido no "virtual", através da franquia de jogo *Final Fantasy*. O game foi um exemplo de poucas franquias com grande duração, tendo relançamentos desde sua primeira versão em 1987. Essa marca o início do RPG e como será seu estilo através do tempo.

Será realizado ao longo do trabalho uma revisão bibliográfica sobre os temas de lazer, gênero e jogos. Expor em especial o jogo *Final Fantasy I*, para então fazer uma análise das representações femininas presentes no jogo.

¹ Graduanda em Bacharelado em Ciências Humanas pela Universidade Federal de Juiz de fora. E-mail: marianatomaz@live.com. Artigo apresentado como requisito parcial para obtenção do grau de Bacharel. Orientador: Raphael Bispo dos Santos

2. BREVES CONCEITUAÇÕES DE LAZER COMO DIMENSÃO DA CULTURA

A conceituação da palavra lazer é amplamente debatida, apesar dos restritos estudos relacionados à área, e surge comumente como referência às mais diversas práticas de atividades recreativas destinadas ao grande público, ou seja, atividades para a grande massa da população, como as atividades ao ar livre, por exemplo.

No entanto, a definição e aplicação do conceito não se restringem apenas às práticas coletivas e recreativas por si só, e apresentam uma pluralidade de possibilidades no que se refere aos conteúdos disponíveis para os praticantes. Esse fenômeno é frequentemente difundido pelos grandes meios de comunicação de massa, como a televisão, o jornal e o rádio, quando divulgam atividades como o teatro, o cinema, as exposições, etc.

Acrescentando-se a isso, Marcelino (1996, p.13) afirma que:

Até mesmo na denominação de órgãos públicos, a utilização da palavra lazer não obedece a critérios definidos. Nesses casos, o que se verifica é o simples acréscimo a outras já tradicionalmente utilizadas: são Secretarias ou Departamentos de Esporte e Lazer, ou Turismo e Lazer, ou Cultura e Lazer, etc. Tudo isso contribui para que se acabe tendo uma visão parcial e limitada das atividades de lazer (...).

Esse processo incorre no equívoco de se pensar o lazer de maneira parcial, restringindo, assim, suas possibilidades de aproveitamento do tempo e do espaço e dificultando seu entendimento. O conteúdo do lazer podem se manifestar das mais variadas formas, desde atividades coletivas, até atividades individuais.

Outro aspecto importante relacionado à prática do lazer está na consideração dele enquanto “descanso” e “divertimento” das rotinas maçantes enfrentadas pela população na sociedade contemporânea. Apesar de também representar parte dos elementos relacionados ao lazer, o descanso e o divertimento, representados nas apresentações de teatro, ou em pequenas viagens, por exemplo, não é a única perspectiva no rol de atividades. Faz-se importante salientar que as atividades voltadas para o desenvolvimento pessoal e social se tornam instrumentos educativos essenciais para a percepção do mundo e das questões internas aos seres humanos, reprimidas no cotidiano da vida moderna.

Apesar dos benefícios que a prática de atividade de lazer proporciona para seus participantes, a fatigante rotina diária de trabalho, estimulada pelas tensões referentes à produtividade, acaba por adiar o lazer para momentos esparsos, isolados, fazendo com que o indivíduo perca possibilidades importantes de vivência social e de vivência consigo mesmo.

Percebe-se, portanto, que o lazer enquanto ação, atividade, não pode ser compreendida de maneira isolada, sem levar em consideração os diversos elementos de esfera social que explicam e justificam os conteúdos de lazer e as barreiras para o desenvolvimento deles. Há uma interação mútua entre as diversas questões relacionadas ao espaço urbano, ao acesso ao lazer, e ao mercado de consumo, aos quais se deve dedicar atenção no processo de entendimento dos mecanismos de ingresso da população nos espaços de lazer.

Uma questão fundamental, que se refere à conceituação de lazer e da sua prática cotidiana, está relacionada ao lazer enquanto um filtro das tensões sociais vivenciadas pela população. A estressante rotina de trabalho e afazeres domésticos faz com que os indivíduos se voltem para as atividades de descanso, recreio, divertimento, enquanto ferramenta para a fuga da realidade que os cerca. Esse fenômeno funcionaria como uma distração das diversas realidades sociais nas quais as pessoas estão inseridas e impede que elas vivenciem profundamente os momentos de interação com suas próprias questões e de interação com as questões da sociedade. Ou seja, o lazer é muitas vezes utilizado, na sociedade capitalista, como um instrumento de dominação.

3. O DEBATE DE GÊNERO

Em prol da compreensão acerca das relações que se estabelecem entre a realidade e a virtualidade centrada nos papéis atribuídos ao feminino nos jogos de RPG, faz-se necessário analisar, em primeiro lugar, os principais conceitos em torno da palavra *gênero* e da palavra *feminino* e quais sentidos carregam consigo. Tendo em vista a complexidade do tema e a amplitude de teorias responsáveis por seu estudo, cabe aqui analisar alguns aspectos culturais, sociais, das questões tidas como femininas e os impactos delas no âmbito real e no virtual.

Os debates a respeito do gênero apresentam para os estudiosos em seus mais diversos campos do conhecimento, desafios no que se refere aos questionamentos feitos historicamente. O que seria, portanto, o gênero? Ele é um fenômeno construído socialmente? Se sim, quais as implicações disso na cultura de uma sociedade? Esses e demais reflexões são possíveis de serem respondidas ou parcialmente respondidas à luz de exaustivas revisões bibliográficas de autores que se dedicam no estudo do fenômeno.

Inicialmente, para introduzir a explanação, define-se gênero como uma série de atribuições sociais aos papéis desempenhados pelo homem e pela mulher durante sua formação humana. Ao nascer, a partir da designação genital amplamente aceita socialmente, somos marcados por características comportamentais, emocionais e físicas vinculadas aos respectivos gêneros, masculino e feminino. Ou seja, há uma demarcação realizada pelos membros de uma comunidade em relação a vivência desse ser humano a partir de sua vinda ao mundo terrestre.

A identidade social da mulher, assim como a do homem, é construída através da atribuição de distintos papéis, que a sociedade espera ver cumpridos pelas diferentes categorias de sexo. A sociedade delimita, com bastante precisão, os campos em que *pode* operar a mulher, da mesma forma como escolhe os terrenos em que pode atuar o homem. (SAFFIOTI, 1987, p. 8)

Portanto, a partir do exposto anteriormente, nota-se que o gênero serve para traçar uma distinção entre as dimensões biológicas e sociais. O resultado dessa distinção ocorre no âmbito social da vida em sociedade, quando o *macho* e a *fêmea* são diferenciados entre si por suas características e aspectos desempenhados durante a vida. A essas características se atribuem recorrentemente o nome de *papéis sociais de gênero*. Atentando o enfoque para a sociedade brasileira, por exemplo, Saffioti (1987, p. 8) afirma que “não é difícil observar que homens e mulheres não ocupam posições iguais na sociedade brasileira. Embora este fenômeno não seja exclusivo do Brasil (...)”. A socióloga em seu livro “O poder do Macho” discorre acerca dos elementos essenciais para compreender as relações originariamente sociais das realidades entre homens e mulheres.

Adiante, para melhor elucidar alguns dos elementos marcados para o feminino e o masculino, a autora supracitada analisa alguns elementos da construção do cotidiano de ambos os gêneros os quais influem diretamente em suas vivências. Um desses elementos é a atribuição de possível força física superior aos homens, enquanto detentores de potência muscular e capazes de desempenhar atividades exaustivas, extenuantes. Sobre isso, e relacionando esse fenômeno com o desenvolvimento da tecnologia moderna, Saffioti (1987, p.12) discorre:

Presume-se que, originariamente, o homem tenha dominado a mulher pela força física. Via de regra, esta é maior nos elementos masculinos do que nos femininos. (...) Em sociedades de tecnologia rudimentar, ser detentor de grande força física constitui, inegavelmente, uma vantagem. Em sociedades onde as máquinas desempenham funções mais brutas, que requerem grande força, a relativa incapacidade de levantar pesos e realizar movimentos violentos não impede qualquer ser humano de ganhar seu sustento, assim como o de seus dependentes. Rigorosamente, portanto, a menor força física da mulher em relação ao homem não deveria ser motivo de discriminação. Todavia, recorre-se, com frequência, a este tipo de argumento, a fim de justificarem as discriminações praticadas contra as mulheres.

Outro elemento fundamental exemplificador dos papéis desempenhados por homens e mulheres na sociedade é a questão da inteligência, da razão. Rotineiramente, algumas expressões são utilizadas durante as interações entre os sujeitos referindo-se à possível “emotividade” feminina, e, por outro lado, à “brutalidade” masculina, como atributos naturalizados. Além disso, questões polêmicas como a distinção qualitativa de inteligência entre os dois gêneros são analisadas e rebatidas nos espaços de discussão sobre gênero.

Na tentativa de inculcar nos seres humanos a ideologia da “inferioridade” feminina, recorre-se, frequentemente, ao argumento de que as mulheres são menos inteligentes que os homens. Ora, a Ciência já mostrou suficientemente que a inteligência constitui um potencial capaz de se desenvolver com maior ou menor intensidade, dependendo do grau de estimulação que recebe. Dado o pequeno número de estímulos que recebem, crianças que vivem em instituições destinadas a recolher menores abandonados desenvolvem muito pouco esta potencialidade, à qual se convencionou chamar de inteligência. Isto posto, não é difícil concluir sobre as maiores probabilidades de se desenvolver a inteligência de uma pessoa que frequenta muitos ambientes, o que caracteriza a *vida de homem*, em relação a pessoas encerradas em casa durante grande parte do tempo, especificamente da *vida de mulher*. (...) Em ficando em casa todo ou quase todo o tempo, a mulher tem menor número de possibilidades de ser estimulado a desenvolver suas potencialidades. E dentre estas encontra-se a inteligência. (SAFFIOTI, 1987, p.14)

A citação acima destaca outro aspecto fundamental da chamada vida de mulher: a dedicação ao lar e aos filhos. A vida doméstica, espaço de vivência permeado por afazeres e regras sociais, é historicamente atribuído aos cuidados femininos e, de acordo com Saffioti, essa seria uma das explicações para a diminuição das possibilidades de desenvolvimento intelectual. Isto é, não é que seja biológico a diferença de capacidade inteligível entre homens e mulheres, pelo contrário, a possível diferença entre o desenvolvimento mental de cada gênero, teoria defendida por amplo setor masculino, se se dá, é pela cruel atribuição de exclusiva dona do lar, sem que a mulher tenha as mesmas oportunidades de interação social em outros espaços.

Ainda sobre os papéis sociais conferidos ao gênero feminino, um aspecto inclusive escancarado na modernidade em todas as instâncias da vida pública, se refere à hipersexualização do corpo feminino, atribuindo a ele características comparáveis a objetos de uso comum a todos os indivíduos. A construção do imaginário de que o corpo da mulher está sempre a serviço da satisfação dos desejos animais dos homens, permeia todas as esferas da vida contemporânea como os espaços públicos, midiáticos e tecnológicos de modo geral.

Devido errônea teoria de superioridade masculina, reforçada diariamente pelos papéis de gênero, as mulheres enquanto “seres inferiores” nada mais possuem, além do direito “divino” de procriar e de servir aos homens como objetos sexuais. Mesmo que não se dê de maneira direta, através do ato erótico propriamente dito, a hipersexualização feminina ocorre ao vincular sua imagem aos estereótipos de sensualidade, vulgaridade, dentre outros, por exemplo.

Uma vez esses aspectos de desproporção de privilégios estando presente na sociedade, e os jogos sendo uma dimensão da cultura, podemos predefinir que de alguma forma essa relação de desigualdade entre os dois gêneros estará presente no jogo. Essa pode ser observada através dos personagens presentes, seus papéis durante a narrativa histórica do RPG e a indumentaria exibida.

4. OS JOGOS VIRTUAIS

Consagrados em meados da década de 1990, os jogos virtuais são programas de entretenimento, mediados por aparelhos eletrônicos e cujos objetivos são diversos, dependendo do estilo de jogo escolhido pelos participantes. O crescimento da utilização dos computadores no cotidiano das pessoas proporcionou a inserção de recursos de lazer, pois normalmente são praticados em momentos de ócio (apesar de que atualmente representam para muitos grupos uma profissionalização).

Moita e Ramos analisam, por exemplo, as principais características atribuídas aos jogos virtuais e que constroem o imaginário eletrônico de várias gerações de jogadores. A primeira dessas características se relaciona, como dito anteriormente, com o caráter recreativo dos jogos, ou seja, sua destinação para fins imediatos, entretenimento. A segunda característica se refere à tênue conexão entre elementos da vida real e elementos da vida virtual, proporcionando experiências mentais expandidas e proporcionariam ganhos intelectuais e morais interessantes.

A terceira das características supracitadas é a possibilidade de aprendizagem, visto que os desafios e metas a serem alcançados em cada nível de jogo requerem atenção, observação e capacidade de desenvolver estratégias com o intuito de solucionar os empasses. Moita (2007, p. 18) afirma que os jogos “oferecem condições de observação, associação, escolha, julgamento, emissão de impressões, classificação, estabelecimento de relações, autonomia”.

Quarta e última característica a ser destacada neste artigo se refere à possibilidade de interação com os jogadores e com os ambientes construídos pelos jogos virtuais. De acordo com Ramos (2008, p.4), esse aspecto “facilita o colocar-se no lugar do outro, pois se vive o outro no jogo e assume-se as suas funções, o que permite relativizar e refletir sobre os diferentes papéis assumidos”. Se isso de fato ocorre, as questões inerentes à conexão entre real e virtual são indubitavelmente apresentadas aos aficionados por jogos, que constantemente se deparam com elementos da própria vivência em sociedade e podem, assim, associá-los à sua vivência virtual.

5. FINAL FANTASY

O *Final Fantasy* é uma franquia multimídia de jogos digitais, criada no Japão em 1987, por Hironobu Sakaguchi e desenvolvida pela empresa *Square Enix*. Essa franquia é organizada em torno de uma série de jogos do gênero RPG. Algumas versões de *Final Fantasy* surgiram ao longo dos anos, totalizando quinze. *Final Fantasy* ou *Final Fantasy 1*, de 1987 e que iremos analisar, foi relançado em 1994 em outros consoles e em um bloco especial com o *FF2*.

Os números impressionam: esta é a franquia mais vendida do *Square Enix*, com cerca de 110 milhões de unidades espalhadas pelo mundo. Ao todo, as versões foram lançadas em cerca de mais de 12 aparelhos de videogames. Ela rendeu sete produções de vídeo gráfica, algumas fazendo parte e complementando o enredo dos jogos; outras com o mesmo cenário, mas como um conjunto de eventos paralelos a trama de alguma versão de FF. Contos, mangás e romances fazem parte dos lançamentos baseados na coleção de Games. Outros estilos de jogos foram lançados como um especial *Final Fantasy Dissidia*, um jogo digital estilo Luta. Em 2010, foi lançado um MMORPG² para a décima terceira versão de FF. Em eventos de encontros de jogadores e fans de animes, os chamados eventos otakus, os personagens de FF também estão presentes em cosplays³.

Em relação ao seu conteúdo, especialistas no jogo analisam que apesar das diferenças acerca das características dos personagens, por exemplo, todas as versões possuem aspectos comuns entre si, como os detalhes do enredo, os nomes dos personagens, etc. Normalmente, a trama centra-se no desafio de um grupo de heróis para lutar contra outros personagens que representam o “mal” e, ao mesmo tempo, lutar contra suas próprias questões internas e do grupo.

Esses aspectos relacionados às lutas internas dos personagens heróis, geralmente se apresentam em torno de conflitos amorosos e tragédias, mudando assim, em muitos casos, o enfoque do jogo para a vivência pessoal dos integrantes. Outra marca importante é a presença dos representantes do “mal”, ou vilões, fundamentais para o desenvolvimento do enredo, pois neles centram-se as forças heroicas dos desafios apresentados.

6. REPRESENTAÇÕES FEMININAS EM *FINAL FANTASY I*

² Estilo de RPG online

³ Prática de fantasiar-se como personagens de animes, mangas e jogos

As representações femininas presentes do jogo final Fantasy I, pode ser apresentada em alguns grupos de estereótipos femininos, que é diretamente ligado a como a mulher é vista na sociedade e o papel social designado a elas. Apesar de inicialmente a primeira versão do jogo ter sido lançada na plataforma⁴ NES em 1987, o estudo foi feito jogando na plataforma GBA (Game Boy Advance), lançado em 1994. FF1 foi um dos primeiros jogos de RPG lançado. O gráfico é bem rudimentar como a tecnologia da época, mas alguns elementos da indumentaria⁵ é perceptível.

A história inicial refere-se a uma profecia de quatro guerreiros que possuem os quatro cristais elementares escurecidos (Água, Fogo, Terra e Ar), esses irá salvar o mundo que, devido a uma nevoa negra, provocou o apodrecimento da terra, a agitação dos mares e a morte do vento. Assim, tudo gira em torno de completar missões liberando o mapa de cidades e vilarejos, onde nessas temos de derrotar os inimigos, principalmente os Demônios Elemental, para conseguir equipar os personagens e encontrar os cristais maiores a serem iluminados. É disponível ao player os botões para controlar as personagens, direção (esquerda, direita, superior e inferior), R, L, A, B, Start e Reset. Antes de qualquer ação, o jogo pede que seja escolhido quatro entre as seis classes disponíveis, formando a equipe de guerreiros que será comandado pelo player a fim de completar as missões exigidas no jogo.

Warrior – Na tradução do jogo é chamado de soldado “Usa uma grande variedade de armas e armaduras”
Thief – Na tradução do jogo é chamado de Ladrão “Rodeia o inimigo com agilidade”
Monk – - No jogo traduzido é chamado de Monge “Especialista em ataque com as mãos”

Black Mage – Na tradução do jogo é chamado de Mago negro “Especialista em magia negra”

Red Mage – Na tradução do jogo é chamado de Mago “Especialista em magia branca e negra”

White Mage – Na tradução do jogo é chamado de Maga Branca “Protege o grupo com magia branca.”

Com relação a esta última, existe uma divergência quanto ao gênero. Nas traduções em português é a única classe heroica feminina, na versão original em inglês, ao decorrer do jogo a personagem vai evoluindo (recebe melhoramentos) e lhe é atribuído o nome de classe White Magician (Maga Branca), representando uma dualidade de gênero na personagem. Como figura heroica é a única personagem com gênero feminino no FF1, seu papel ao longo do jogo é o de cuidado, restauração de vida e proteção. Suas magias servem para resgatar tanto os PVs quanto os PMS⁶ (pontos de vital são reduzidos à medida que o personagem sofre ataque, pontos mágicos são reduzidos à medida que o personagem ataca). Sua indumentária trata-se de uma túnica branca e capuz. Ela é diferente das comuns e como é apresentado nos jogos em geral, mas não descola do se representar a mulher e sua função social de cuidado, uma vez que a personagem provoca poucos pontos de danos em ataques. Em um fórum online de discussão do jogo no site GSM FÁS sobre qual a melhor combinação de classe, a personagem é comparada com uma tia religiosa:

- Pô, é sempre bom ter a tia zona que faaz as reza pra volta os HP e os melhores buffs tá nela!!! (Usuário, 2014, GSMFÁS)



⁴ Tipos de consoles ou aparelhos eletrônicos que é possível executar o jogo

⁵ Na representação de avatares é o conjunto corpóreo, não só a vestimenta.

⁶ Também chamados MP e HP

Figura 1: Captura de tela jogo FF1(Inglês)

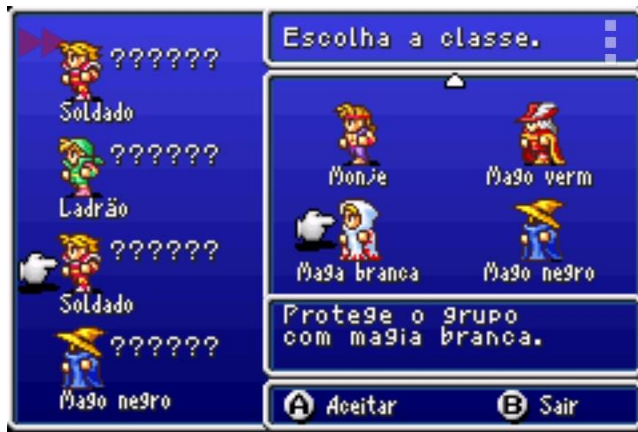


Figura 2: Captura de tela jogo FF1(Português-BR)

Outra personagem com o mesmo estereótipo de feminilidade é a feiticeira Matoya. O grupo de heróis troca com a feiticeira um olho de cristal em troca de uma poção. A reação de Matoya foi de muita satisfação ao poder voltar a enxergar, lhe entregando a poção mais valiosa de sua coleção. A indumentária é composta de uma túnica vermelha e um chapéu pontudo.



Figura 3: Captura de tela jogo FF1

Na primeira missão passada pelo rei de Cornelia, temos a primeira protagonista feminina: salvar sua filha princesa Sara que foi raptada pelo cavaleiro Garland. No artigo de Amorim, Fernando Mello, et al (2016, p. 275) intitulado "A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas", os autores conceituam e classificam algumas das formas de representação feminina dizendo na introdução que pouco desse gênero é presente no início da indústria de jogos, mas geralmente eram retratadas como frágeis "damas em apuros" essas mais à frente é conceituada como:

São as personagens que comumente necessitam ser salvas por estar em uma situação na qual não conseguem se livrar por si. Geralmente evocam os contos clássicos dos cavaleiros que salvam princesas aprisionadas em torres...



Figura 4: Captura de tela jogo FF1

Após ser resgatada, o rei de Cornelia agradece o grupo de guerreiros reconstruindo uma ponte e, ao falar com a princesa, ela agradece os bravos guerreiros entregando uma KEY LUTE⁸ como recompensa por ter sido salva. Existem mais duas personagens: é a fada na garrafa e as sereias presas no fundo do mar. Para completar uma missão – onde é preciso derrotar o demônio Elemental da água Kraken no fundo do mar e salvar as sereias – os personagens são indicados a ir até uma caravana no deserto comprar uma garrafa de fada. A fada é liberada no vilarejo de Gaia como recompensa. A fada assustada dá uma KEY aos heróis para respirar embaixo da água. Após derrotar Kraken, as sereias entregam KEY ROSELIA.



Figura 5: Captura de tela jogo FF1

Outro estereótipo apresentado pelos autores e presente no jogo final fantasy 1 é “mulheres como decoração”, segundo Amorim, Leão, Gallo et. al (2016, p. 276):

(...)as mulheres representadas são personagens não jogáveis que compõe o cenário. As interações com estas personagens são mínimas e elas aparecem geralmente em grandes grupos. Suas ações se resumem a se exibirem sexualmente ou a serem vítimas para infundirem no jogador sentimentos de nervosismo, coragem ou atrevimento. Tais personagens são vestidas com roupas curtas, em algumas vezes somente peças íntimas, de forma a incitarem a sensualidade...

Entre as várias personagens presentes deste tipo, temos as atendentes dos pensionatos presentes nos vilarejos, as atendentes de bares, as filhas de donos das lojas... Podemos exemplificar com a imagem abaixo da bailarina, a participação da figura é ela se apresentando, um chamado para

⁸ KEY = Item que irá auxiliar nas próximas missões

dançar com ela e caracteres que significam risadas. As falas dessas personagens, quando existe a possibilidade de interação, não passam de uma frase.



Figura 6: Captura de tela jogo FF1

A única personagem feminina entre os chefões⁹ é Marilith, demônio do fogo, que adormecia em um vulcão. As falas da personagem são repletas de fúria, dizendo que foi acordada 200 anos mais cedo após a morte de Lich. Lich da Terra foi o primeiro demônio Elemental que derrotamos, Marilith é o segundo. Fica implícito a associação ou não dela com Lich, o que fica claro é a referência a mulher irritada, quase uma conexão ao vermelho e o período pré-menstrual.

A indumentária nos apresenta uma *meta*¹⁰ mulher/cobra, uma longa calda, seis braços carregando facas, adornada com joias, cabelo loiro longo e coberta somente por algo que parece um sutiã. Visivelmente a personagem é hiperssexualizada.

Essa personagem em especial, apesar de Final Fantasy não seguir a mesma história em todas as edições, aparece em outras versões do Jogo.



Figura 6: Captura de tela jogo FF1

⁹ Inimigos de maior dificuldade de serem derrotados nas batalhas, por atacar com muitos danos ou sofrer poucos danos quando atacado. Geralmente eles encerram missões ou liberam KEYS essenciais para cumprir a missão.

¹⁰ Nome dado a mistura de animais ou seres mitológicos com humanos

7. CONCLUSÃO

A primeira versão de Final Fantasy como foi lançada em 1994, é bem antiga e os gráficos são rudimentares perto da tecnologia gráfica recentemente lançada. A interação com os personagens e o enredo é através de textos já nas versões de jogos atuais temos falas dos personagens com voz própria. A jogabilidade é bem avançada para a época mais, ainda sim, rudimentar. Com todas essas dificuldades ainda foi possível observar que o feminino era muito estereotipado de acordo com a época.

Os jogos são a possibilidade dos seres humanos se inserirem em um novo mundo, um mundo fantástico, os de RPG, em especial. Trata-se de cumprir missões, vencer seus inimigos, ser herói, ter sucesso. Se não conseguir você pode salvar o progresso, tentar novamente, se não gostar do resultado resetar e reformular as características do personagem ou simplesmente parar de jogar.

A falta de personagens femininas se dá também conectada a quem era oferecido esse tipo de lazer. O público o qual os jogos virtuais na época atendiam é o público masculino, não temos dados estatísticos para fins comparativos, mas a entrada de mulheres nesse mercado é nova. Essa realidade mudou segundo a Pesquisa Games Brasil (PGB) em sua edição PGB 2018, traz dados como o de que 75,5% dos brasileiros jogam jogos digitais, sendo 58,9% do público que declara consumir games é feminino (PGB, 2018. p. 5). Podemos atribuir essa realidade a como os Games são mais acessíveis, presentes em smartphones por exemplo. Na época de sucesso da primeira franquia só existia consoles e máquinas em locais de comércio para praticar o consumo.

O Mercado de jogos está inserido em uma sociedade que é patriarcal, o que coloca que os papéis de representação da feminilidade sejam carregados de submissão mesmo tendo uma modificação do público.

O jogo como uma área de consumo é totalmente controlado, mesmo o player tendo mais possibilidades que na vida real, as missões são determinadas. Nada muito diferente da vida cotidiana onde temos que seguir padrões sociais e regras. Os jogadores têm que seguir uma lógica determinada para ter a sensação de conquista. As informações passadas nos jogos são muitas vezes determinantes para formação de caráter ético e moral.

Final Fantasy 1 foi lançado em 1987 e continua sendo um sucesso hoje. Em janeiro de 2018 foi lançado a 15ª Edição da Franquia FF. A franquia de RPG foi o mais vendido dessa modalidade. Esteve presente e está em várias gerações que ainda permanecem jogando. Se observarmos que 67,9% dos declarados jogadores tem a idade de 25 a 54 anos (PGB, 2018, p. 6), podemos concluir que existe validade temporal para duas gerações acompanharem os lançamentos de FF.

Segundo dados, a prática de jogos digitais tem grande potencial de integração familiar, 98,1% dos entrevistados que declaram jogar praticam esse lazer com seus filhos, 79,8% dos declarantes não-jogadores também jogam com seus filhos (PGB, 2018, p. 33). Vemos então o tamanho da importância dos Games na vida dos brasileiros.

Uma vez que tais jogos, amplamente jogados, reproduzem o que há de errado na sociedade, como a submissão da mulher, hiperssexualização, abuso físico, silenciamento, assédio, exigência de comportamento e obrigatoriedade da mulher com as tarefas do lar; continuarão a reforçar a os aspectos inerentes à vida real.

REFERÊNCIAS

ADORNO, S.; HORKHEIMER, M. **Dialética do esclarecimento: Fragmentos filosóficos**. Rio de Janeiro: 1985.

AMORIN, M. F. et al. **A indumentária nos jogos digitais: Incoerências nas representações femininas**. SBC – Proceedings of SBGames. São Paulo-SP, ISSN: 2179-2259, 272-280, 8 de setembro de 2016.

FERREIRA, R. A. F., ***A influência dos jogos eletrônicos e do gênero sobre o comportamento social dos jovens da geração Y.*** Fevereiro, 2010. 76. Dissertação – Fundação Getúlio Vargas, Escola Brasileira de Administração Pública e de Empresas.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola e na vida da geração@.** Alínea, 2007.

RAMOS, Daniela Karine et al. **Ciberética: vias do desejo nos jogos eletrônicos.** 2008.

Fórum GSM fans. <https://gsmfans.net/index.php?topic=165256.0>. - Acesso em: 10 de junho de 2018.

HIRONOBU, S. **Final Fantasy Dawn of Souls.** Square. 1994

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer.** Autores associados, 1996.

SAFFIOTI, H. I. B., **O poder do macho.** São Paulo: Moderna, 1987. (Coletânea polêmica)

WIKIPÉDIA – **Final Fantasy** - https://pt.wikipedia.org/wiki/Final_Fantasy - Acesso em: 10 de junho de 2018

PESQUISA GAME BRASIL – **Insights 5ª Edição Pesquisa Game Brasil** - <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/> - Acesso em: 11 de junho de 2018