
A Mulher em *Dragon Age*¹

Clara Pedrosa Guedes²

Cristina Texeira Vieira de Melo³

Universidade Federal de Pernambuco, Recife, PE

RESUMO

Dentro do universo dos games, as mulheres raramente ocupam papéis de protagonistas e no geral são hipersexualizadas. Também não se vê produtos oficiais com as suas imagens, ou destinados especificamente ao público feminino, portanto, cabe às/aos fãs criar seus próprios produtos com essa identidade. O objetivo deste estudo é entender qual a representação feminina (quem são essas mulheres?) dos games de RPG, através da análise da franquia *Dragon Age*, com o foco em um jogo em específico: *Dragon Age: Inquisition*. Os estudos feministas e as ideias de arquétipos, transmídia e inteligência coletiva estão na base das análises.

PALAVRAS-CHAVE: *Dragon Age*; *Games*⁴; Mulheres.

1. MUNDO DOS GAMES

A indústria dos *games* vem ganhando notoriedade a cada ano, em 2016 já superou o faturamento da indústria do cinema e da música juntas. Espera-se que o mercado movimente em torno de US\$100 bilhões até 2017, suplantando a crise econômica atual.

Nas listas das melhores empresas do ramo, seja por publicação ou por renda, alguns nomes se repetem, não necessariamente nesta ordem: *Sony*, *Activision Blizzard*, *Electronic Arts (EA)*, *Ubisoft*, *Nintendo*, *Bandai Namco*, *Microsoft*, *Square Enix* e *Sega*. Algumas são empresas de grande porte, já consagradas pelos jogadores, outras nem tanto. O *videogame* mais jogado do planeta é *League of Legends (LOL)*, com quase 70 milhões de pessoas manipulando-o mensalmente.

Em 2011, o Brasil foi considerado o 4º país em quantidade de jogadores de *videogames*⁵. Mesmo com a crise econômica vivenciada pelo país, a indústria de jogos eletrônicos movimenta cerca de R\$900 milhões a cada ano por aqui. Somos o 11º maior mercado de *games* do mundo.

¹ Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, realizado de 29 de junho a 1 de julho de 2017

² Estudante de Graduação 5º. semestre do Curso de Jornalismo da UFPE, email: clara.pedrosa12@gmail.com

³ Professora Dra. do curso de Comunicação Social – Jornalismo da UFPE. E-mail: cristinateixeiravm@gmail.com

⁴ Jogos, neste caso especificamente eletrônicos

⁵ Jogos eletrônicos

Quando comparado o Brasil com os Estados Unidos, o país que ocupa o 1º lugar em número de jogadores, no ano de 2016⁶, mesmo que os dois mercados tenham a mesma faixa etária principal, 18-35 anos, constata-se que há uma maior porcentagem de brasileiras (52,6%) consumindo *videogames* do que americanas (41%). Entre as plataformas, a mais utilizada é o *smartphone*, seguida pelo computador e pelo *console*⁷ de *videogame*, mas 78,6% jogam em mais de uma plataforma.

2. METODOLOGIA

Esta pesquisa se utilizou primeiramente das ideias feministas para entender/construir uma compreensão do que viria a ser “mulher”, vendo como se deu e dá o tratamento de suas diferenças e semelhanças em relação ao homem. Em conjunto, também se estudou os meios de construção de narrativas e de personagens para, então, dar-se início à análise crítica do produto transmidiático (que atravessa e tem uma narrativa que transpassa uma única mídia – no caso livros, jogos, quadrinhos e *table tops RPG*), *Dragon Age*, com foco em seu trato com a figura feminina.

Além de jogar o jogo, materiais oficiais (posicionamentos da empresa *BioWare*, *lore*⁸ criada para o jogo, entre outros) e não oficiais (análises feitas por jogadores, resenhas de blogs, por exemplo) foram consultados. Através dessas fontes foram traçados perfis de algumas mulheres desse universo, assim tentando estabelecer como elas são tratadas e vistas.

3. CARACTERIZAÇÃO DA FRANQUIA E DO JOGO E DESCRIÇÃO DA NARRATIVA:

Dragon Age é uma franquia da *BioWare Corp*, uma empresa fundada em 1995, que foi comprada pela *Electronic Arts*, em 2005, quatro anos antes do lançamento do primeiro jogo. A franquia, como um objeto transmidiático, conta a história do continente de *Thedas* em jogos eletrônicos, livros, HQs, filme e outras plataformas. Uma história se conecta com a outra, formando uma intrínseca e interessante *lore*⁵.

⁶ As pesquisas de 2016 foram promovidas pela Pesquisa Game Brasil (dados sobre o Brasil) e *Essential Facts da Entertainment Software Association* (dados sobre os EUA)

⁷ Um microcomputador dedicado a executar jogos eletrônicos de diversos gêneros. Exemplo: *Playstation* e *Xbox*

⁸ De acordo com o dicionário [Inglês – Português Michaelis](#): Coletânea de fatos e tradições a respeito de determinado assunto. No caso esses fatos e tradições são pertencentes aos mudo de *Dragon Age*

Há três jogos: *Dragon Age: Origins* (2009), que conta a história do Herói de *Ferelden* e a quinta *Blight*⁹, *Dragon Age 2* (2011), que trata do conflito entre magos e templários e do Campeão de *Kirkwall*, e *Dragon Age: Inquisition* (2014), que dá continuidade ao conflito entre magos e templários, enquanto, o personagem principal se torna o líder da Inquisição, a última instituição entre *Thedas* e a destruição.

Não se sabe ao certo há quanto tempo existe o continente de *Thedas*, palco para as aventuras da franquia *Dragon Age*. Cada raça que o habita possui maneiras diferentes de marcar a passagem do tempo e ocupam o continente há diferentes períodos. Para melhor entender o que se pretende com este artigo, será preciso entrar em *Thedas* e saber um pouco sobre suas diversidades e os conflitos que alastram a sua terra.

Thedas é habitado por quatro raças: Humana, *Qunari*, Elfa e Anã. Os seres dessas raças – excluindo os anões – podem ter qualidades mágicas. No entanto, apesar de ser uma terra onde a magia existe, nem todos os habitantes a veem com bons olhos. Outra característica do continente são as *Blights*⁶, guerras travadas contra *darkspaws* (uma espécie de morto vivo) e também a doença que essas guerras trouxeram.

UM BREVE OLHAR SOBRE THEDAS

HUMANOS: Possuem um poder social e político enorme sobre grande parte do continente por se tratar da raça mais numerosa do jogo. Quando comparada a outras raças, porém, são bem mais fragmentados, possuindo línguas, costumes e religiões diferentes.

CHANTRIA: É a religião mais aceita entre os humanos. Apesar de possuir um pretexto universal, na prática, ela só atende aos humanos. Para a chantria o sexo feminino é o mais puro, então só as mulheres podem ser sacerdotisas ou divina (que equivale ao papa cristão); aos homens só é possível chegar ao título de irmão, pois carregam consigo a traição do marido mortal de Andraste.

ELFOS: Grande parte de sua cultura e língua se perderam com o passar das gerações, devido há uma longa história de opressão vinda dos humanos. Aqueles que vivem nas cidades humanas são tratados como cidadãos de segunda classe e destinados a viver nos *alienages*, onde o crime e a pobreza são quase endêmicos. Aqueles que se recusam a se submeter são conhecidos como *dalishianos*.

DALISHIANOS: são clãs nômades que tentam preservar e agrupar o conhecimento ancião dos elfos. A líder de um clã é chamada(o) de Zeladora(o). Eles têm seu próprio panteão composto por nove deuses, quatro mulheres e cinco homens, e se distinguem dos outros elfos pelo uso de *vallaslin* (ou escrita de sangue), tatuagens feitas nos rostos.

QUNARI: Gigantes, de peles acinzentadas e com chifres que os adornam a cabeça. Destacam-se dos seus vizinhos não somente pela sua aparência, mas também pela a sua cultura. O termo “qunari”, na verdade indica a pessoa que segue o Qun, aqueles dessa raça que não o fazem são Tal-Vashot (os verdadeiros cinzentos) ou Vashot (os cinzentos).

QUN: Uma religião sem figura divina, guiada por um texto filosófico com dois conceitos básicos: maestria e equilíbrio. Para o Qun a sociedade está acima de qualquer liberdade individual. Não tem como separar a sociedade qunari do Qun.

⁹ *Blight* ou “Podridão” é o nome da doença provocada e da guerra travada contra *darkspaws*, uma espécie de morto-vivo

ANÕES: A grande maioria vive em comunidades subterrâneas chamadas *thaigs*, que já se estenderam por todo o continente, mas, agora, só restam duas, Orzammar e Kal-Sharok. A ameaça da redução populacional e do aumento da infertilidade são questões preocupantes pra essa raça orgulhosa, causadas pela proximidade com *darkspaws*. Encorpados, robustos e menores que seus conterrâneos, anões vivem numa sociedade de castas, no entanto aqueles que habitam a superfície são ostracizados e denominados “sem castas”.

MAGIA: “Magia está em todos os seres vivos em Thedas. Alguns acreditam que é o poder que dá vida a todos os seres. Contudo, mesmo com a onipresença da magia, só alguns poucos possuem a habilidade de manipula-la.” – World of Thedas Vol.1 pg 89

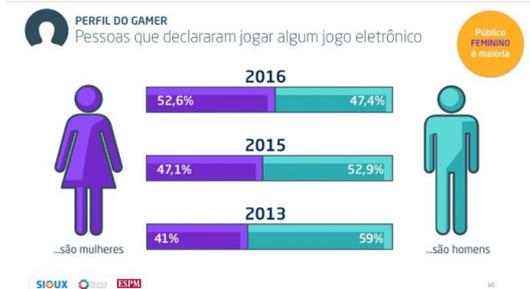
O tratamento de magos varia de acordo com raça e até linha religiosa, eles podem ser trancafiados, temidos pela sociedade e usados quando necessário como fazem a Chantria e o Qun, podem ser venerados e ocupar os maiores cargos como em Tervinter com a Chantria Imperial, ou simplesmente viver entre as outras pessoas como com os Avaars (humanos em comunidades tribais) ou os elfos Dalish.

Especificamente sobre o tratamento em relação ao gênero, uns dos criadores da franquia, David Gairder, comentou no seu blog, não mais existente, do *tumblr*:

"A descrição que você (e alguns outros) está se referindo diz que "homens e mulheres são geralmente iguais em *Thedas*". Você pode ignorar o "geralmente" se quiser, mas você realmente não deveria. Há uma abundância de lugares no ambiente onde que está demonstrado não ser verdade. Há também uma abundância de lugares onde é. Homens e mulheres são geralmente iguais em *Thedas*, certamente muito mais do que estavam em nosso próprio período medieval histórico, e a ideia de feminilidade em *Thedas* abrange muito mais aspectos do que simplesmente alimentando (espiritualidade, por exemplo)."

3.1. RECLAMAÇÃO DO PÚBLICO COM RELAÇÃO À REPRESENTAÇÃO FEMININA

¹⁰ Mesmo com a grande quantidade de mulheres que consomem essa indústria, onde estão as mulheres? Jogos eletrônicos não estão livres dos problemas de



representatividade do resto da mídia, talvez essa questão seja até mais acentuada por ser considerado um mercado majoritariamente masculino, o que não é sempre verdade de acordo com as estatísticas.

Em uma pesquisa sob o *Research Gate*, Ivelise Fortim e Louise F. Monteiro (2013) perguntaram a 95 jogadoras brasileiras como elas enxergam a representação da

¹⁰ Figura 1-Estatísticas da Pesquisa *Game Brasil* 2016

mulher nos *videogames*. Elas responderam apontando que as personagens femininas são, ainda predominantemente, sexualizadas e vitimizadas, feitas para o público masculino. Reivindicaram uma representação que desconstruísse os paradigmas da “mulher Amélia”.

As armaduras de *Origins* foram um tópico constante no tópico *#dragonage*, do blog *Bikini Armor Battle Damage*¹¹, por serem muitas vezes consideradas inconvenientes, elas expõem, não protege o corpo da usuária. Como mostrado na imagem ao lado, a mesma armadura tem uma discrepância enorme quando parte da vestimenta do homem e da mulher.



Outro problema são dois monstros identificados como mulheres: o demônio do desejo e a progenitora¹². Não há problema em haver monstros mulheres, ou mulheres monstros, porém é necessário repensar como isso reforça paradigmas que estagnam tabus que envolvem a figura feminina: a mulher como objeto de desejo e a gravidez e o útero como fontes de monstruosidade. Infelizmente, esses estereótipos continuam se repetindo, o próprio Joseph Campbell (1949) colocou como parte de sua obra “O Herói de Mil Faces” o tópico “A Mulher como Tentação”, em qual compila passagens filosóficas, bíblicas, antigas e modernas que exemplificam que, para o homem, prevalece a razão/alma, o puro; já para a mulher, figura o corpo, o tangido, o desvio de caminho.

“Santo Antônio, quando praticava sua vida de austeridade na Tebaida egípcia, viu-se perturbado por voluptuosas alucinações perpetradas por demônios do sexo feminino, que se viram atraídos pela sua magnética solicitude. Aparições dessa ordem, que exibem quadris irresistíveis e seios palpitantes à espera do toque, são conhecidas em todos os eremitérios da história.” (Campbell, 1949)

Por parte das/dos fãs vêm a correção com os *mods*¹³. *Neutral Female Armor*¹⁴ da usuária do *Nexus*, *magpiedragon*, é um ótimo exemplo, pois o que ele faz é



¹¹ Dano de Batalha de Armadura Biquini

¹² Para mais, leia o ensaio escrito por Dymphna, para o site *Gaming As Women*, [Monstrous Women in Dragon Age: Desire Demons and Broodmothers](#)

¹³ Abreviatura para modificação. É um termo usado para um jogo do qual foi feito a partir de outro, ou para designar a alteração de alguns elementos de um jogo

¹⁴ Armadura Feminina Neutra

melhorar a aparência das armaduras femininas, tirando o efeito “armadura biquíni”, diminuindo a discrepância entre o design do que deveria ser a mesma armadura para homens e mulheres. *Kafeid*¹⁵ e *Taylor17387*¹⁶ – também do *Nexus* – fizeram alterações no demônio do desejo – porque aparentemente para os desenvolvedores “desejo” obviamente é representado por algo semelhante a uma mulher nua, seguindo a descrição de Santo Antônio, enquanto os outros demônios têm aparência agêneros e até amórficas –, respectivamente, cobriu com mais roupas, e alterou para uma aparência mais masculina.



Dragon Age 2 demonstrou progresso, as armaduras femininas de guerreiras, por exemplo, já não são mais biquínis. Contudo não deixou de ter contrariedades. Quando comparada a animação dos avatares feminino e masculino do jogo, o feminino tem no andar um rebolado e no descanso uma quebra de quadril exagerados, especialmente quando vistas lado a lado. Isabela, uma personagem muito confortável em sua sexualidade e jeito de ser, sofre constante *slut-shaming*¹⁷ e é muitas vezes reduzida a somente sua aparência e hábitos sexuais, dentro e fora do jogo.



Com o último jogo, *Dragon Age: Inquisition*, alguns itens expostos, como as armaduras e o demônio do desejo, não têm aparência sensual feminina e/ou objetificada, foram retificados, e até feitos de piada. O jogador pode encontrar um corpo utilizando um biquíni de malha de cota, que origina o amuleto “vítima da moda”, o qual só dá atributos negativos, e acontece essa conversa entre dois personagens:

“Iron Bull: Ei, isso é uma boa armadura.

¹⁵ Disponível em: <http://www.nexusmods.com/dragonage/mods/2008>

¹⁶ Disponível em: <http://www.nexusmods.com/dragonage/mods/4498>

¹⁷ Movimento opressivo no qual se humilha e diminui uma mulher por sua vida sexual;

Cassandra: Você está se referindo a mim?

Iron Bull: Algumas mulheres de alto escalão usam uma porcaria ornamental com mamas marteladas nela.

Iron Bull: Um bom tiro, e toda essa clivagem é derrubada diretamente no esterno. Uma verdadeira bagunça.

Iron Bull: Bom pra você por ser prática.

Cassandra: Pretendo agradar.

Iron Bull: Deixa algo para a imaginação, também.”¹⁸

Thedas não é mais um continente majoritariamente habitado por armaduras biquínis. Como opções mais variadas de tom de pele para a criação e outras mudanças podem ter afetado o mundo de *Dragon Age* e a experiência de quem joga? Quem são as mulheres desse mundo e como estão mudando?

4. ANÁLISE DAS PERSONAGENS FEMININAS:

O universo de *Thedas* está cheio de mulheres interessantes. Entre as personagens principais da Inquisição temos duas conselheiras, Leliana e Josephine, e três companheiras, Cassandra, Sera e Vivienne. A análise debruça-se sobre Cassandra Pentaghast, Sera e Josephine Montilyet.



Sera

A integrante mais jovem do círculo interno da Inquisição é vívida, rápida, inusitada e de um temperamento abrasivo, o que pode dividir a opinião dos jogadores sobre ela.

Sera representa dois arquétipos bem evidentes: *Trickster*, de Vogler¹⁹, e *The Fool or Jester*, de Jonas²⁰. O primeiro se refere a uma figura rebelde e questionadora, o segundo, a vivacidade e a espontaneidade.

¹⁸ Conversação disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=KuT0V8QZzEI>

¹⁹ Vogler é o escritor do livro “A Jornada do Escritor”, baseado no “Herói de Mil Faces” de Campbell

²⁰ J. J. Jonas é uma escritora e editora *Sapphire Ink Publishing*

O *Trickster*, ou Trapaceira, porque ela questiona o “status quo”. A jovem elfa está lá pelas “pessoas pequenas”, seu único interesse pelos nobres e ricos é em como eles estão tratando aqueles os quais estão abaixo deles, e ela está lá para lembrar ao/à Inquisidor(a) o que realmente importa e para quem as mudanças devem ser.

“Coisas más devem acontecer com pessoas más. Encontramos alguém que não é tão mau, talvez ele não acabe tão morto.” – Sera (BIOWARE, 2014)

O *Fool*, ou Tolo, reflete a personalidade da personagem. Para Sera o hoje e o agora, valem mais do que o passado – isso talvez porque ela tenha problemas em “se encontrar” num passado o qual ela foi constantemente negada à participação em uma origem muito ligada ao que já se foi -, de sua própria forma procura uma forma de “ser”. Ela procura aproveitar a vida com o que se tem para hoje e mostrar e dividir com os outros o divertimento, mesmo que nem sempre dê certo.

Pela sua maneira de se expressar, alguns jogadores a enxergam como neurodivergente²¹, o que talvez seja melhor do que a explicação de ser descrita simplisticamente como louca. Quiçá a discussão “Lésbicas Raivosas & Feminismo Branco: O problema com Sera em ‘Dragon Age’”²² vem a servir. Sera é a primeira opção romântica lésbica da franquia, um romance exclusivo para o mesmo sexo, mas Jillian²² alerta para o estereotipo da “lésbica raivosa”, mulheres que agem sempre com raiva e erráticamente.

Sobre a sua raiva. Sera despreza pessoas que abusam de posições de poder e não teme expressar a sua opinião, algo que os outros personagens nem sempre reconhecem que ela está completamente séria e tem vivência para ter uma opinião válida. Quando se entra na discussão sobre dalishianos e magia, em especial o primeiro, é comum que os ânimos se acirrem nas discussões, pois acontecem dois extremos, um qual isenta Sera de todas as suas ações e outro qual só a vê por ações erradas.

A jovem possui uma raiva enorme dos dalishianos e tudo o que venha a poder significar “ser elfo”, isso pode causar certa hostilidade, principalmente, se joga como uma elfa dalishiana, porque os comentários de Sera sobre a cultura da Inquisidora, que pode ser sua amiga e parceira, desconsideram e podem ferir os sentimentos da

²¹ Aqui utilizado como termo “guarda-chuva”

²² “Angry Lesbians & White Feminism: The Problem With Sera in ‘Dragon Age’” disponível em: <https://femhype.com/2015/05/28/angry-lesbians-white-feminism-the-problem-with-sera-in-dragon-age/>

personagem principal. Pode-se, por outro lado, fazer a leitura de um racismo internalizado da personagem, tendo em vista que ela foi criada por uma humana nobre que dizia que as pessoas não gostavam dela por ela ser elfa, e depois quando entra em contato com elfos, ela não é “elfa o suficiente”. Lógico, isso não justifica desdenhar a crença de outra pessoa, mas Sera pode crescer. Ao mesmo tempo em que ela ainda não compreende a fé da Inquisidora *dalishiana*, dado um intervalo entre as revelações dos jogos, Sera pode tentar consolar a amiga/parceira, ser mais empática.

Ela é também descrita como não possuindo um filtro muito bom entre cabeça e boca. Embora seja verdade, é preciso tomar cuidado para não confundir intenção com negligência, o que pertenceria à personagem e o que poderia ter sido um deslize, algo de quem escreve transmitido para a personagem. Apontou-se que Sera faz durante o decorrer do jogo comentários transfóbicos, os quais não teriam porquê serem feitos e nem como pedir para que ela os revise, e como ela divide o espaço com Krem, um homem trans, na taverna, surgem dúvidas do que poderia acontecer se ela soltasse um comentário desses na frente dele, ou se já aconteceu. Então Sera tem transfobia? Talvez, ou quem a escreveu tem.

O escritor responsável por Sera é Lukas Kristjanson. Ele trabalha para *Bioware* desde 1998, já é considerado um escritor sênior e seu trabalho é bem conceituado na empresa. Contudo, ele possui uma tendência negativa na escrita de mulheres e de relacionamento entre mulheres. Em *Dragon Age 2*, escreveu Aveline que pratica *slut-shaming*¹⁴ com Isabela, e tem na sua história como ponto de deboche ser muito masculina. Os relacionamentos entre mulheres escritos por ele têm caráter abusivo, o desfecho deles é o abandono e a traição para morte.

O jogador também pode tirar Sera da Inquisição em qualquer momento, algo que se repete desde o primeiro jogo: as personagens que são opções para romance entre mulheres não aparentam fazer diferença se estão presentes ou não, e podem ser despejadas/mortas a qualquer momento²³.

Sera é uma personagem interessante, não tem só pontos bons ou ruins. Entretanto, seria relevante pensar quem ou como viria a ser Sera, caso uma mulher estivesse envolvida na produção.

²³ Para melhores informações: “[The Portrayal Of LGBT Women In The Dragon Age Series](#)”



Cassandra Pentaghast

Cassandra Pentaghast²⁴ não faz a sua primeira aparição em *Dragon Age: Inquisition*, tanto cronologicamente, quanto em ordem de lançamento. Quando, em 2011, *Dragon Age 2* é lançado ela interroga Varric sobre o/a Campeã(o) de *Kirkwall*, já a procura de um líder suscetível para a Inquisição. *The Dawn of the Seeker*²⁵ é um filme de 90 minutos, lançado no ano seguinte, sobre como, a então jovem Investigadora da Verdade, se tornou a mão direita da divina. Sua mais recente aparição é em *Dragon Age: Inquisição*, que foi lançado em 2014, no qual é uma das companhias da personagem principal.

“Eu vejo o que deve ser feito, e eu faço! Eu não vejo nenhum ponto em correr em círculos como um cão perseguindo sua cauda.” – Cassandra Pentaghast (BIOWARE, 2014)

Uma pessoa de temperamento curto, obstinada e de muita praticidade, não faz sentido para ela ficar correndo em círculos quando a solução pode estar bem em frente, sua filosofia reflete na sua fala: direta e convicta; é fácil que se encaixe no arquétipo “*Warrior*”, Guerreiro(a), de Jonas. O seu objetivo pode não ser simplesmente ganhar, como propõe o arquétipo, mas Cassandra luta por aquilo que crê ser importante, pela fé, pelos fracos e injustiçados, sendo dotada de determinação, disciplina, coragem e uma incrível habilidade com o escudo e a espada.

“Cassandra faz o que ela acredita ser certo e justo, e mantém esses valores como mais importantes do que coisas como lei ou dever. Se ela precisa se rebelar contra a tradição, a fim de arrastar o mundo chutando e gritando de volta para uma aparência de ordem, então ela vai fazê-lo. Uma vez que Cassandra compromete-se a uma causa, ela salta com ambos os pés, e a Inquisição não é exceção.”²⁶ – David Gaider

Não são somente as suas qualidades que se encaixam com o Guerreiro, o seu medo mais profundo é o desamparo, a impotência. Ela se recusa a não poder agir, a Inquisição é uma resposta à inatividade da *Chatria*.

²⁴ Cassandra Allegra Portia Calogera Filomena Pentaghast

²⁵ Em tradução livre: O Amanhecer da Investigadora

²⁶ David Gaider, escritor principal da franquia e da personagem, em entrevista sobre Cassandra Pentaghast;

“Vamos fechar a Brecha, encontrar os responsáveis, e restaurar a ordem, com ou sem a sua aprovação!” – Cassandra Pentaghast (BIOWARE, 2014)

Seu desejo por ordem atribuí a ela característica do arquétipo “*The Ruler*”, Governante, cujo objetivo é a restauração da ordem.

“O arquétipo do Governante nos inspira a assumir a responsabilidade por nossas próprias vidas, em nossos campos de atuação e na sociedade em geral. [...] A missão do governante é criar ordem e estrutura e, portanto, uma sociedade eficaz em que os súditos do governante podem viver vidas produtivas e relativamente felizes. Esta não é necessariamente uma tarefa fácil, pois a ordem e o caos não estão muito distantes, e o Governante tem de se comprometer plenamente com a tarefa.” (Jonas)

Cassandra procura isso através do “trabalho do *Maker*²⁷”, mesmo em seus momentos de maior dúvida. Sua fé é um dos seus motores principais, e enquanto a ajuda a passar pelos desafios impostos pela vida, essa pode causar conflito quando confrontada com fatos ou costumes religiosos diferentes. Logo no início do jogo (*Dragon Age: Inquisição*), Cassandra argumenta que o jogador teria sido uma providencia do *Maker*, se um elfo(a) *dalishiano(a)* recusar a ideia, ela pode perguntar mais tarde se não haveria espaço para mais um deus no panteão, o que ignora toda a causa deste grupo nômade.



1 Da esquerda à direita:
Dawn of the Seeker,
Dragon Age 2, *Dragon*
Age: Inquisição

Na parte bônus de *Dawn of the Seeker*, ela é descrita por Mike Laidlaw, diretor criativo da franquia, como uma mulher que segue o padrão da região de *Nevarra* (nação do jogo): pele escura e cabelos pretos²⁸.

Contudo, nenhuma das quais sucedem a primeira aparição equivalem à paleta de cor. Embora três das fotos a cima sejam em ambientes fechados (a do meio, a ao seu lado esquerdo e a inferior ao seu lado direito), é possível notar a diferença na pigmentação da pele, enquanto em *Dawn of the Seeker* e em *Inquisition*, a tonalidade da pele é um efeito da luz, em *Dragon Age 2* é perceptível que a pele é escura, não há espaço para dúvida.

²⁷ Deus da *Chantry*

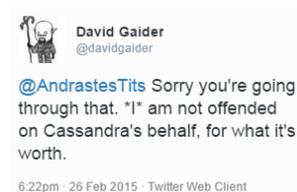
²⁸ Trecho disponível em: <http://dalish-ious.tumblr.com/post/149138208347/mike-laidlaw-creative-director-for-dragon-age-on>

Isso causa incomodo para alguns jogadores, porque é representação sendo “sutilmente” apagada. Poderia se ter mais um personagem diverso, além de Vivienne, que é codificada quase como uma vilã da *Disney*, Dorian, o qual a sua nação de origem é associada com escravidão, e Josephine, quem será tratada abaixo.

Dragon Age: Inquisition tem duas opções para romance entre mulheres, mas há quem defenda que Cassandra poderia ser uma terceira. A discussão sobre a possibilidade de um romance entre uma Inquisidora e a investigadora trás uma informação sobre as opções de romance entre mulheres nos três jogos: todas são mulheres femininas. Ainda que um dos estereótipos famosos sobre mulheres que gostem de mulheres, seja a aparência física mais “masculina”, quase não se vê essas mulheres na mídia, independente das qualidades que tenham, terminam tendo um físico e/ou maneirismo condizente com o que se pensa feminino.

Cassandra, não é só uma questão de aparência, até porque se pode debater se sua aparência tende a esse estereótipo. Em *Dragon Age 2*, ela pode comentar que a história de uma das batalhas travadas pelo(a) Campeã(o) soa romântico, independente do gênero. Ela também se sente lisonjeada com a atenção da Inquisidora, mesmo assim pede para que continuem só amigas. Poderia ter sido uma oportunidade para a *Bioware* de introduzir um interesse romântico a qual traria talvez alguma renovação. *Mods*, entretanto, estão para o bem e para o mal.

“*Bi Cassandra*” é uma simples retirada da restrição de gênero no código, ela continua se referindo à Inquisidora que utilize esse *mod* como “ele” em diálogos referente ao romance. Houve pessoas reagiram de maneira negativa, alegando ser ofensivo e o colocando a par com *mods* que possibilitam um romance hétero com Dorian, o que não vem ao caso, já que ao contrário de Dorian, a sexualidade de Cassandra não é algo intrínseco a sua história, essa por estar em processo de construção ou renovação, como Butler argumenta em suas teses, sexualidade e gênero podem ser fluidos.



“Precisamos reconhecer a distinção entre dar aos personagens com sexualidades normativas um romance adicional para torná-los mais amigáveis para os jogadores não-normativos e tomar personagens com sexualidades marginalizadas e apagando essa representação para dar a ilusão de um romance normativo.”

“Ninguém realmente quer Sera e Dorian sendo bi para que bissexuais possam ter mais representação. Eles querem ter a ilusão de heterossexualidade. Com Cullen e Cassandra, é realmente com o propósito de aumentar a representação. E essa é a diferença fundamental”.²⁹ -
Comentário por *Astrariums* (2015) no *Tumblr*



Josephine Montilyet

Com uma personalidade doce, otimista e trabalhadora, a diplomata Josephine Montilyet, para abrir o caminho para a Inquisição, é capaz de destruir um casamento com quatro palavras e uma luva no lugar certo. A única dentro do círculo íntimo que não lida diretamente com armas, ela acredita que grande parte dos conflitos podem ser resolvidos através negociações e conexões, com o menor desperdício de vidas possível.

“Nunca subestime a inimizade daqueles para quem a indignação³⁰ é um esporte.” – Josephine Montilyet (BIOWARE, 2014)

Entre todos os personagens seu maior desencontro é provavelmente com Cullen, outro conselheiro e comandante do exército da Inquisição, quem, percebendo ou não, constantemente diminui o trabalho da diplomata.

“Tenho certeza que você pode acalmar os ânimos dos nobres enquanto nós resolver o real problema” – Cullen Rutherford (BIOWARE, 2014)

Não há opção em momento algum para lembrar ao comandante da importância do trabalho de Josephine, e embora a organização precise de seus espões e soldados, sem os acordos traçados por Lady Montilyet não seria possível alcançar o nível de influência de um jogo bem sucedido. Ela é o *soft power*, formando alianças, criando a boa imagem da Inquisição e sutilmente desviando daqueles os quais tentam sujar a fama que trabalhou tão duro para construir. Antes de entrar para a causa, ela era a embaixadora da sua pátria em *Orlais*, uma das nações mais poderosas de *Thedas*, renomada pelo seu talento e relativa neutralidade que permitia fechar negociações de maneira a satisfazer todas as partes; ela já tinha uma carreira brilhante e uma reputação pristina, a Inquisição está sendo privilegiada pela presença dela.

²⁹Original disponível em: <http://astrariums.tumblr.com/post/128081556005/i-totally-agree-that-those-dorian-and-sera-bi-mods>

³⁰ A palavra original era “outrage”, que também pode significar violência, ofensa, atentado.

Outra diferença entre a diplomata e o comandante é o romance disponível no jogo. Cullen é uma opção só para o romance feminino de uma personagem elfa ou humana, já Josephine é uma opção bi para qualquer raça, e, algo curioso, mesmo estando há mais tempo no planejando como interesse romântico, o romance com Josephine tem menos conteúdo, como também não há opção para uma cerimonia matrimonial.

Josephine é uma dos três personagens visivelmente não brancos entre companheiros e conselheiros, a única entre o último grupo. Ela não pode ser despejada, não tem estereótipos carregados como Vivienne ou Mãe Giselle³¹ e se encontra em posição de poder. É importante ter alguém como Josephine, e tenham cada vez mais, porque se for preciso ter um elenco diverso, com mulheres e pessoas negras, é muito comum que a mulher seja sempre branca, então ela ser mulher e negra é um passo a questão da representatividade fora dos padrões caucasianos, que já poderia estar muito mais a frente se a indústria não se prendesse tanto ao que já foi.

CONSIDERAÇÕES FINAIS:

Dragon Age é um mundo com uma *lore* e mulheres fantásticas, mas que como qualquer outra mídia não deixa de ser perpassado por questões da nossa realidade, por mais que se queira crer que são capazes de existir em universos completamente paralelos. Estão nos fãs e nos desenvolvedores, detalhes que podem escapar aqueles que não são diretamente afetados, mas que atingem quem lida com eles no dia a dia.

Entre o primeiro jogo e último, muito foi melhorado. Contudo, ainda resta algo em aberto com essas mulheres.

Bioware sempre parece estar entre dar um passo a frente ou voltar atrás, o último, infelizmente, tem um histórico maior. Ganhe Josephine, uma mulher extremamente talentosa no seu ofício, que não diminui ninguém, bissexual, mas ela tem o menor conteúdo entre os romances, e o jogador não pode fazer nada enquanto alguém critica o trabalho dela sem fundamento algum. Cassandra está de volta, com um design mais “forte” e personalidade diferente, mas o *redesign* vem uma aparência mais branca. Conheça Sera, a primeira personagem que é um interesse romântico lésbico, mas ela é um pouco louca, consequentemente, em meio a “não fazer sentido”, ela vai falar coisas ofensivas, como comentários transfóbicos.

³¹Mais sobre o argumento em: <http://boingboing.net/2015/03/23/in-fantasy-worlds-historical.html>

O ideal seria ter mais mulheres envolvidas na produção de vídeo games. Mulheres negras, mulheres nativas, mulheres de diferentes etnias, mulheres trans, escutar suas experiências, deixar que elas mesmas contem a história. Vale a pena lembrar que foi um grupo de mulheres que identificou uma cena que poderia ser lida como não consensual, sem elas a cena estaria no produto final, *Dragon Age: Inquisição*, após elas se posicionarem todos os presentes na reunião concordaram em retirar a cena.

Há uma frase bastante utilizada em meios às discussões, “*We could have had it all, Bioware*”/“Poderíamos ter tido tudo, *Bioware*”, porque a empresa já provou que é capaz de fazer bem, entretanto sempre parece estar para trás.

REFERÊNCIAS

BIOWARE. *Dragon Age*. Canadá: 2009

BIOWARE. *Dragon Age 2*. Canadá: 2011

BIOWARE. *Dragon Age: Inquisition*. Canadá: 2014

BIOWARE. *The World of Thedas*: Volume 1. International: Dark Horse, 2013.

BIOWARE. *The World of Thedas*: Volume 2. International: Dark Horse, 2015.

BUTLER, Judith P.. **Butler e a desconstrução do gênero**. Rio de Janeiro: Editora Civilização Brasileira, 2003. 236 p. Tradução de Renato Aguiar.

CAMPBELL, Joseph. **O Herói de Mil Faces**. São Paulo: Cultrix/ Pensamento, 1949. Tradução Adail Ubirajara Sobral.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. **Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras**. [s.l.], p.246-250, 2013. Unpublished.
<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.1.1260.9045>.

FREITAS, Silvio Silvério Feitosa de. **A REPRESENTAÇÃO DA MULHER NOS JOGOS FINAL FIGHT 1, 2, E 3**. 2015. 6 f. TCC (Graduação) - Curso de Ciências Sociais, Unesp, Marília, 2015.

JONAS, J. J.. *The Twelve Archetypes*. Disponível em: <http://www.uilutexas.org/files/capitalconference/Twelve_Character_Archetypes.pdf>. Acesso em: 07/05/2016

LEVY, Edna G.. **Os arquétipos e os Jogos de Vídeo Game**. Jogo de Areia – Sandplay. Disponível em: <http://www.sandplay-jogodeareia.com.br/artigos/Jogo_de_Areia_-_Os_arquetipos_e_os_Jogos_de_Video_Game.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2016.

TSUNDERIN. *Sexism in Dragon Age: The Difference Between Intent and Negligence*. 2014. Disponível em: <<https://ladygeekgirl.wordpress.com/2014/11/07/sexism-in-dragon-age-the-difference-between-intent-and-negligence/>>. Acesso em: 20 out. 2016.