

## Ellie “*badass*”: o ódio sexista no universo gamer<sup>1</sup>

Aline DALMOLIN<sup>2</sup>

Leandra COHEN<sup>3</sup>

Universidade de Santa Maria, Santa Maria, RS

### RESUMO

As mulheres representam praticamente a metade dos jogadores de games, tanto no Brasil quanto nos EUA, contudo sofrem preconceitos e são vítimas de discursos de ódio na rede. O presente trabalho analisa o discurso de ódio sexista no universo *gamer*, tomando como objeto os comentários de interagentes em uma postagem na rede social Facebook a respeito do lançamento do game *The last of us 2*, que traz na protagonista Ellie uma representação bastante diferenciada, que distancia-se do estereótipo feminino hiperssexualizado e submisso presente na maioria dos games.

**PALAVRAS-CHAVE:** games; sexismo; discurso de ódio; redes sociais.

### 1. Introdução

O pensador francês Michel Foucault abordou a relação entre discurso e poder em várias de suas obras. Em seu livro "A ordem do Discurso" (FOUCAULT, 2014) ele apontou que o discurso não é um elemento neutro e nem somente “aquilo que manifesta (ou oculta) o desejo”, mas é “aquilo que é objeto do desejo”, ele é "o poder do qual nos queremos apoderar". É por meio do discurso que se define a divisão entre o bem e o mal, o corpo que devemos ter, as atitudes que devemos manter. Ele define quem deve ocupar o lugar do poder e qual a importância desse lugar.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no IJ 5 – Comunicação Multimídia do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho. Professora do Departamento de Ciências da Comunicação e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Santa Maria, doutora e mestre em Ciências da Comunicação pela Unisinos. Líder do grupo de pesquisa do CNPq Circulação Midiática e Estratégias Comunicacionais. E-mail: dalmoline@gmail.com

<sup>3</sup> Estudante de Graduação 7º. semestre do Curso de Comunicação Social – Produção Editorial da UFSM, e-mail: leandra.schirmer@gmail.com.

Já faz algum tempo que os meios de comunicação conquistaram uma posição de destaque nas nossas vidas, todos os dias somos bombardeados por diversas informações midiáticas que precisam ser filtradas e analisadas. A análise do discurso é um campo de pesquisa que, segundo Gregolin (2007), compreende "a produção social de sentidos, realizada por sujeitos históricos, por meio da materialidade das linguagens".

Considerando os games como uma mídia em ascensão pouco explorada no Brasil e sua importância como produtora de saberes, analisaremos como o poder pode operar na sociedade através dessa mídia, levando em conta a reprodução de discursos de ódio sexistas por interagentes da página na rede social Facebook da empresa de games "Naughty Dog", após esta postar uma arte da protagonista Ellie da franquia "The Last of Us" que foi considerada por muitos jovens como "masculinizada".

## 2. O lugar da mulher nos games

O número de mulheres que consomem games vem se tornando cada vez maior. Segundo o ESA - Entertainment Software Association (2014), 48% dos consumidores de games na América do Norte são mulheres<sup>4</sup>. De acordo com o site G1<sup>5</sup>, as mulheres já são 52,6% do público que joga games no Brasil. Ainda assim, muitas personagens femininas continuam presas em clichês narrativos ultrapassados como o da “donzela em perigo” e retratadas de forma hiperssexualizada. Além disso, as próprias mulheres *gamers* sofrem preconceito dos jogadores homens, sendo muitas vezes excluídas do discurso por procedimentos como a interdição, a separação e a vontade de verdade (FOUCAULT, 2014).

Anita Sarkeesian é a criadora do canal "Feminist Frequency", que discute a representação feminina na cultura POP. Ela ficou conhecida no mundo gamer em 2012, quando conseguiu apoio para um projeto lançado no Kickstarter, o maior site de financiamento coletivo do mundo. Apesar de ter pedido por 6 mil dólares, Anita acabou arrecadando quase 160 mil dólares<sup>6</sup> e dando início à série de vídeos “Tropes vs Women

---

<sup>4</sup>Women increasing representation among US gamers – ESA. Disponível em <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2014-04-24-women-increasing-representation-among-us-gamers-esa>>. Acesso em 10 de out de 2016.

<sup>5</sup>Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil, diz pesquisa. Disponível em <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em 10 de out de 2016.

<sup>6</sup>Projeto de Anita no Kickstarter. Disponível em: <https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games>. Acesso em: 05 de abr de 2017.

in Video Games”<sup>7</sup>, que aponta os estereótipos nos quais as personagens femininas foram inseridas ao longo da história da indústria de jogos. Segundo o site da autora:

O projeto Tropes vs Women in Video Games tem como objetivo examinar os dispositivos e padrões de plotagem mais frequentemente associados a personagens femininas nos jogos a partir de uma perspectiva sistêmica e de grande escala. Esta série incluirá a análise crítica de muitos jogos e personagens amados, mas lembre-se que é possível (e até mesmo necessário) desfrutar simultaneamente da mídia ao mesmo tempo em que é crítico de seus aspectos mais problemáticos ou perniciosos<sup>8</sup>.

Por conta de seus posicionamentos, Anita passou a receber ameaças de morte e estupro de *haters* na internet<sup>9</sup>. Em outubro de 2014 ela precisou cancelar uma palestra que daria na Universidade Estadual de Utah, após um internauta ter ameaçado tornar o auditório palco de um massacre, caso a palestra acontecesse<sup>10</sup>. O linchamento virtual chegou a um ponto tão drástico que Anita precisou sair da própria casa para sua segurança<sup>11</sup>. Muitos das ameaças recebidas por Anita foram associadas ao movimento “Gamersgate”, o que nos leva a outra mulher, Zoe Quinn.

Em 2013, foi lançado o jogo independente intitulado “Depression Quest”, onde o jogador era desafiado a assumir o ponto de vista de um personagem com depressão e a escolher entre opções como sair para ver amigos ou ficar em casa. A intenção do jogo era mostrar a depressão de sua desenvolvedora, Zoe Quinn. “Depression Quest” foi premiado e recebeu elogios de críticos, mas só teve verdadeiro espaço na mídia quando o ex-namorado de Quinn, o cientista da computação Eron Gjoni, decidiu expor a intimidade do casal através de um longo texto na internet<sup>12</sup> e acusá-la de tê-lo traído com vários homens da indústria cultural em troca de boas críticas. Em decorrência desse acontecimento Quinn passou a ser perseguida. Seus dados pessoais foram divulgados, sua vida e endereço foram expostos e logo surgiram várias ameaças de estupro e assassinato nas redes sociais.

<sup>7</sup>Série de vídeos idealizada por Anita. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61)>. Acesso em 05 de abr de 2017

<sup>8</sup>Disponível em: <[https://translate.google.com.br/translate?sl=en&tl=pt&js=y&prev=\\_t&hl=pt-BR&ie=UTF-8&u=https%3A%2F%2Ffeministfrequency.com%2Fvideo%2Fall-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games%2F&edit-text=&act=url](https://translate.google.com.br/translate?sl=en&tl=pt&js=y&prev=_t&hl=pt-BR&ie=UTF-8&u=https%3A%2F%2Ffeministfrequency.com%2Fvideo%2Fall-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games%2F&edit-text=&act=url)>. Acesso em: 06 de abr de 2017.

<sup>9</sup>Disponível em: <<http://overloadr.com.br/noticias/2015/01/anita-sarkeesian-compartilha-quantidade-de-odio-direcionado-ela-em-apenas-uma-semana/>>. Acesso em: 06 de abr de 2017.

<sup>10</sup>Disponível em: <<http://revistamarieclaire.globo.com/Mulheres-do-Mundo/noticia/2015/05/fas-de-games-mulheres-relatam-ameacas-de-morte-e-estupro-em-universo-dominado-por-homens.html>>.

<sup>11</sup>Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/video-game-e-jogos/61536-milhares-desenvolvedores-games-manifestam-favor-de-feminista.htm>>. Acesso em: 06 de abr de 2017.

<sup>12</sup> Disponível em: <<https://thezoepost.wordpress.com/>>. Acesso em: 07 de abr de 2017.

As pessoas que se posicionaram solidárias à Quinn também tiveram sua vida exposta, como é o caso do produtor independente Phil Fish, desenvolvedor do jogo Fez, cuja empresa, Polytron, acabou sendo acusada de corrupção<sup>13</sup>. Após esses acontecimentos, um ator de Hollywood de direita com mais de 200 mil seguidores do Twitter<sup>14</sup>, Adam Baldwin, decidiu criar a hashtag “Gamergate” (também grifada como “Gamersgate”), em alusão ao caso Watergate, aparentemente para discutir sobre a ética no jornalismo e a identidade gamer. Porém, embora algumas pessoas realmente acreditassem nesse viés, a hashtag acabou sendo usada para agredir mulheres como Quinn na internet, de forma violenta e sexista.

Os discursos dessas mulheres foram silenciados, por conta das relações entre poder e saber. O poder dos homens na sociedade patriarcal não está apenas na dominação física, mas é exercido também por conta dessas crenças sociais e desses valores culturais construídos ao longo da história. Por trás da negação de uma mulher como gamer está o saber de que "elas não nasceram pra isso", "elas pertencem ao lar, ao privado" e, assim, as relações de poder se mantêm com a reprodução dos mesmos discursos. O assunto dos games se mantém como tabu entre as mulheres (interdição), elas são vistas como os loucos, aos quais só é dado o direito à palavra simbolicamente (separação) e suas colocações não são vistas como legítimas (vontade de verdade).

Contudo, também é importante dizer que para Foucault o poder se distribui por inúmeros pontos, não como uma mão soberana que engloba tudo, mas que provém de todos os lugares e cujo suporte móvel é a multiplicidade de correlações de força desiguais (FOUCAULT, 2008). Sendo assim, sempre onde houver poder haverá resistência, como veremos a seguir.

### **3. Ellie e a representação feminina nos games**

A partir dos vídeos de Anita Sarkeesian, é possível aprender sobre vários clichês narrativos aos quais as mulheres estão inseridas nos games, dentre eles podemos destacar o tropo da “donzela em perigo”, quando uma mulher considerada indefesa precisa ser salva pelo personagem masculino e o tropo da “mulher como decoração”, quando a mulher é utilizada no jogo apenas como objeto sexual. A youtuber também ressalta a quantidade de jogos em que as mulheres sofrem violência e/ou são

<sup>13</sup> Disponível em: < <https://pt.wikipedia.org/wiki/Gamergate>>. Acesso em: 07 de abr de 2017.

<sup>14</sup> Disponível em: < <https://twitter.com/adambaldwin>>. Acesso em: 07 de abr de 2017.

sacrificadas para que o personagem masculino principal possa ser visto como misericordioso ou implacável. Segundo Anita, “no jogo do patriarcado as mulheres não são o time rival, elas são a bola”<sup>15</sup>.

Em “The Last of Us”, jogo da empresa *Naughty Dog*<sup>16</sup>, podemos encontrar a resistência ao discurso sexista na personagem Ellie, uma adolescente nascida num mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis. Ela não é um personagem com quem se pode jogar desde o início do jogo, mas é parte central da trama e divide o protagonismo com o personagem Joel, um homem nascido antes do apocalipse e caído emocionalmente pela perda que passou no passado.

Ellie é uma menina combativa e determinada, que tem uma visão otimista da vida por ter se acostumado com uma civilização devastada. Além de várias cenas de ação, onde ela luta e atira, a narrativa também permite que a personagem tenha momentos de reflexão, como na cena em que Ellie vê um anúncio com uma modelo e pergunta a Joel porque ela era tão magra, ficando chocada ao saber que alguém poderia ser assim por vontade própria para satisfazer um padrão de beleza. No mundo pós-apocalíptico, onde os humanos precisam comer ração racionada para sobreviver, a ideia parece inconcebível.



Figura 1: Ellie em cena do jogo “The Last of Us”.  
 Fonte: Acervo Google.

Na DLC (downloadable content, ou conteúdo baixável) de “The Last of Us”, intitulada “Left Behind”, Ellie é a protagonista da história ao lado de sua amiga Riley. A história da DLC se passa antes dos acontecimentos do jogo principal e mostra as duas sobreviventes de forma humanizada. Elas se divertem em um shopping, tiram fotos, matam zumbis e demonstram se importar uma com a outra. Próximo do final do jogo

<sup>15</sup>Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q&index=1&list=PLn4ob\\_5\\_ttEaA\\_vc8F3fjzE62esf9yP61](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q&index=1&list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61). Acesso em 14 de abr de 2017.

<sup>16</sup>*Naughty Dog* é uma empresa americana de jogos eletrônicos subsidiária integral da *Sony Computer Entertainment*. Ela é responsável por duas franquias de jogos muito aclamadas entre os jogadores de *PlayStation*: “Uncharted” e “The Last of Us”, ambas tendo recebido mais de 200 prêmios “Game of the Year”.

Ellie beija sua amiga, num momento em que está muito feliz por Riley desistir de uma possível separação entre elas. Esse ato fez com que muitos jogadores questionassem a sexualidade de Ellie, visto que em “The Last of Us” já existe um personagem gay. Porém, o posicionamento da Naughty Dog sobre o assunto é que esse é um fator que não importa em relação à personagem.

Os clichês narrativos não se aplicam à personagem Ellie em The Last of Us, ela não é uma donzela em perigo, ao contrário disso ela carrega a cura que pode salvar toda a humanidade. Ela também ajuda o personagem Joel a lutar contra humanos e zumbis durante o jogo e, além disso, salva ele no final. Ellie também não é objeto sexual e nem hiperssexualizada, ela usa roupas práticas e confortáveis e seu corpo não tem curvas exacerbadas. A relação entre ela e Joel é como se fosse entre pai e filha e os outros homens da trama não fazem comentários pejorativos sobre sua imagem. No vídeo “Body Language & The Male Gaze”<sup>17</sup>, Anita Sarkeesian diz que a movimentação de Ellie “comunica um senso de tensão e perigo” e demonstra como a animação pode enfatizar o lado emocional da personagem, ao invés de tratá-la como um objeto sexual.

#### 4. Análise dos comentários

Em 7 de dezembro de 2016, a página da Naughty Dog no Facebook postou uma imagem sem legenda do que seria a arte de Ellie para “The Last os Us 2<sup>18</sup>” (Figura 2). A postagem recebeu mais de 6.000 curtidas, mas não agradou todos os fãs<sup>19</sup>. Os interagentes se dividiram basicamente entre os que acharam Ellie bonita na arte e os que consideraram que ela não poderia ser a nova Ellie por não ter seios ou não corresponder a um padrão de sexualidade e feminilidade.

<sup>17</sup> Disponível em: < <https://www.youtube.com/watch?v=QP0la9SEdXQ>>. Acesso em 14 de abr de 2017.

<sup>18</sup> “The Last of Us - Part II” é a continuação do jogo homônimo que contará com Ellie adulta como protagonista.

<sup>19</sup> Post da arte da personagem Ellie na página da Naughty Dog. Disponível em: <<https://www.facebook.com/naughtydog/photos/a.10151421737425246.825191.57327290245/10157786716215246/?type=3&theater>>. Acesso em: 02 de abr 2017.

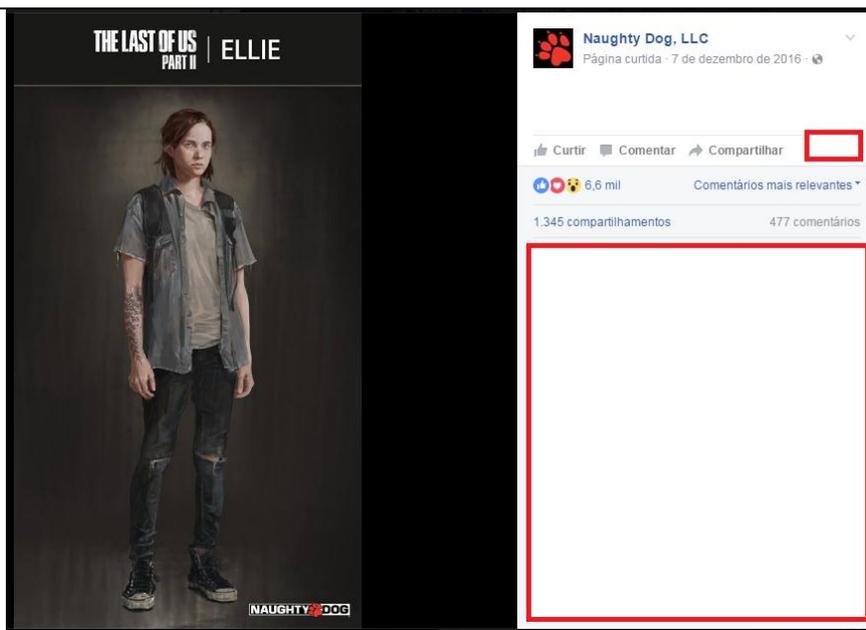


Figura 2: Arte da personagem Ellie para “The Last Of Us – Part II”.  
Fonte: Facebook da Naughty Dog

Observou-se os 477 comentários da postagem, que foram divididos em categorias para melhor contagem e análise dos mesmos, como poderemos ver na tabela a seguir. No caso de comentários que se encaixavam em mais de uma categoria eles foram contabilizados conforme a ordem das categorias na tabela.

Comentários sobre a aparência física de Ellie	Comentários sobre Ellie que não são sobre sua aparência	Comentários sobre o jogo e sobre o personagem Joel	Comentários sobre outros assuntos
a) Seios: 21	Total: 17	Total: 40	Total: 242
b) Tatuagem: 20			
c) Feminilidade: 34			
d) Parece “badass”: 12			
e) Gênero e orientação sexual: 9			
f) Outros: 82			
Total de comentários sobre a aparência da Ellie: 178			

Fonte: a autora

Faz-se, a seguir, uma explanação a respeito de cada uma das categorias, apresentando exemplos dos comentários recolhidos.

#### 4.1 Comentários sobre a aparência física de Ellie:

a) Seios:

Nessa categoria foram levados em consideração todos os comentários referentes aos seios da personagem, tanto em relação a ela não ter seios, como os comentários de pessoas criticando quem falava sobre os seios dela. Nas figuras abaixo é possível ver 3 exemplos desses comentários:



Figura 3: Comentário do Interagente 1.  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog



Figura 4: Comentário do Interagente 2  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

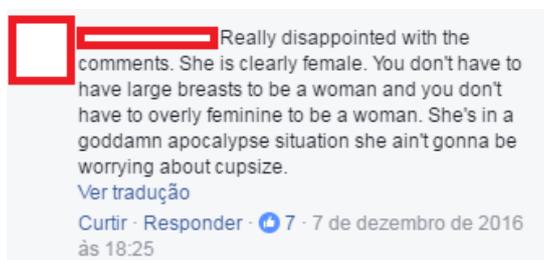


Figura 5: Comentário do Interagente 3  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 1 pergunta se Ellie não deveria ter peitos por ser mulher. O segundo interagente pergunta onde estariam os seios de Ellie e se mostra inconformado com a probabilidade de a empresa ter feito uma personagem lésbica ou trans. O interagente 3 diz estar realmente desapontado com os comentários sobre os seios de Ellie e afirma que, tanto uma pessoa não precisa ter seios para ser feminina, como que essa não é uma grande preocupação num apocalipse zumbi.

b) Tatuagem:

Nessa categoria foram levados em consideração todos os comentários referentes à tatuagem da personagem. Incluem-se aqui tanto os comentários positivos quanto os negativos.



Figura 6: Comentário do Interagente 4  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog



Figura 7: Comentário do Interagente 5  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

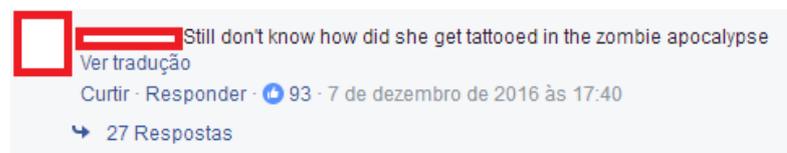


Figura 8: Comentário do Interagente 6  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 4 acredita que Ellie acabará servindo de inspiração para meninas, que ele considera como vadias com estilo *Tomboy*<sup>20</sup>, também acabem fazendo uma tatuagem. O interagente 5 diz ter amado a tatuagem por ela ser uma forma de cobrir e esconder a cicatriz de mordida que revela segredos sobre Ellie e não apenas um artifício para que, segundo ele, ela pareça ter um estilo legal<sup>21</sup>. O interagente 6 questiona como Ellie teria conseguido fazer uma tatuagem num apocalipse zumbi.

### c) Feminilidade<sup>22</sup>:

<sup>20</sup> São consideradas com estilo *Tomboy* as meninas que se vestem com roupas normalmente utilizadas por homens.

<sup>21</sup> Em “Left Behind” Ellie é mordida por um zumbi, mas não se transforma em um (o que acontece com as outras pessoas que passam pela mesma experiência). No entanto, a marca da mordida acaba causando problemas a ela em “The Last of Us”, já que as outras pessoas acreditam que por ter sido mordida ela está infectada. Ao que parece, ela não terá mais esse problema em “The Last of Us – Part II”.

<sup>22</sup> Para se entender as características de feminilidade é preciso entender o que se tem como características de masculinidades, pois o feminino é constituído a partir do masculino. em relação ao masculino, ou seja, o feminino será o “outro” do masculino

Nessa categoria foram levados em consideração todos os comentários que faziam referência ao quanto Ellie parecia ou não feminina. Assim como os comentários afirmando que ela pareceria feminista ou “feminazzi”<sup>23</sup>, ou que seu cabelo deveria ser mais comprido. Essa categoria também possui uma subcategoria, que será explicada a seguir.



Figura 9: Comentário do Interagente 7  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog



Figura 10: Comentário do Interagente 8  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

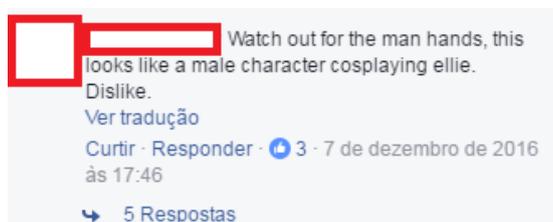


Figura 11: Comentário do Interagente 9  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 7 faz um comentário ligando Ellie à expressão “caminhoneiro”, comumente utilizada no Brasil para designar mulheres consideradas masculinizadas. O interagente 8 ironiza o fato de que Ellie teria crescido e virado “um belo rapaz”. O interagente 9 se diz insatisfeito com a aparência de Ellie. Segundo ele, Ellie teria “mãos de homem”.

d) Parece “badass”:

Nessa sub-categoria foram contabilizados os comentários que faziam uso da expressão “badass” tanto de forma elogiosa (pessoa cheia de confiança, que é intimidadora, destemida) como pejorativa (pessoa agressiva, carrancuda). Também foram considerados os comentários que evidenciavam atitudes que poderiam ser

<sup>23</sup> Termo que associa o feminismo ao nazismo.

encaixadas como “badass”, como agir de forma muito violenta, ou parecer feroz. O termo é geralmente usado para elogiar personagens homens, visto que quando se quer elogiar uma personagem feminina são usados outros termos como “bonita”, “gostosa”, “sexy” e “fofa”, ou seja, ser “badass” não é algo ligado à feminilidade para a maioria. Uma personagem do cinema normalmente descrita como “badass” é Beatrix Kiddo do filme “Kill Bill”, ela é uma personagem combativa em busca de vingança. Curiosamente, a roupa de Beatrix é liberada em “The Last of Us” para ser usada por Ellie como um prêmio, caso o jogador queira acabar o jogo uma próxima vez.

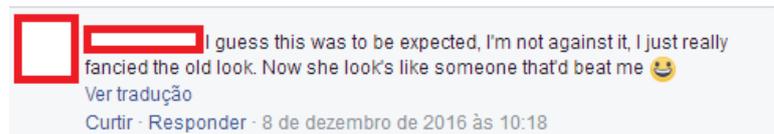


Figura 12: Comentário do Interagente 10  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog



Figura 13: Comentário do Interagente 11  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 10 comenta que Ellie parece alguém que o morderia. O interagente 11 diz preferir a jovem Ellie, embora a Ellie mais velha também pareça mais “badass”.

#### e) Gênero e orientação sexual

Nessa categoria foram levados em consideração todos os comentários que tratavam da orientação e comportamento sexual de Ellie (transexual, bissexual, lésbica, gay, puta, vadia) e de questões de gênero (gênero confuso, *free-gender*).



Figura 14: Comentário do Interagente 12  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

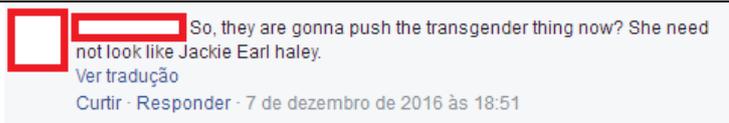


Figura 15: Comentário do Interagente 13  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 12 afirma que Ellie teria a aparência de “uma lésbica motoqueira”. O interagente 13 questiona se agora estariam “empurrando o transgênero”.

f) Outros:

Nessa categoria foram contabilizados todos os comentários sobre a aparência de Ellie que não se encaixavam nas categorias anteriores (está linda, não está linda, está feia, é gostosa, gostei da nova aparência, não gostei da nova aparência, parece com outros personagens femininos, parece com outros personagens masculinos, parece com a Elen Page, ela tem um estilo grunge).



Figura 16: Comentário do Interagente 14  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog



Figura 17: Comentário do Interagente 15  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

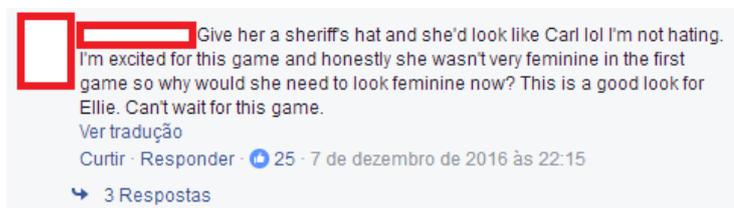


Figura 18: Comentário do Interagente 16  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 14 afirma que Ellie era muito mais gostosa quando adolescente.

O interagente 15 considera que Ellie está perfeita. O interagente 16 diz que basta colocar um chapéu para que Ellie pareça com Carl<sup>24</sup> e que ela já não era muito feminina no primeiro jogo.

#### 4.2 Comentários sobre a Ellie que não são sobre sua aparência:

Nessa categoria se encontram os comentários feitos sobre Ellie que não se referiam a sua aparência (Ellie vai ser mais útil no *gameplay* agora que está mais velha, ela vai matar quem matou Marlene, espero que ela tenha aprendido a nadar).

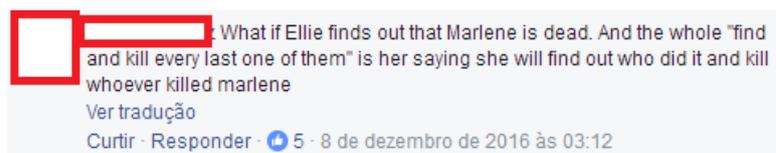


Figura 19: Comentário do Interagente 17  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 19 fala sobre Marlene, personagem do jogo importante para Ellie.

#### 4.3 Comentários sobre o jogo e sobre o personagem Joel:

Nessa categoria se encontram os comentários gerais feitos sobre o jogo (gosto, não gosto, é bom é ruim) e os comentários sobre o personagem Joel (ele está morto, quando sai a arte do Joel, prefiro jogar com o Joel).

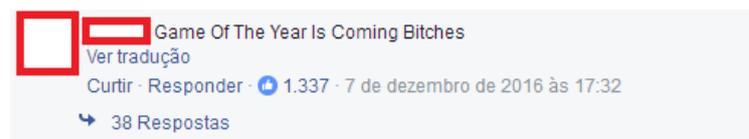


Figura 20: Comentário do Interagente 18  
 Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 18 considera que “The Last of Us 2” será o jogo do ano.

#### 4.4 Comentários sobre outros assuntos:

Nessa categoria estão todos os outros comentários da postagem que não envolvem Ellie, Joel ou o jogo diretamente e, por isso, não serão considerados na

<sup>24</sup> Personagem adolescente masculino da série de zumbis “The Walking Dead”.

análise. Aqui também se encaixam os comentários em que um amigo apenas marcou<sup>25</sup> o outro no Facebook, sem que houvesse nenhuma colocação sobre o assunto.

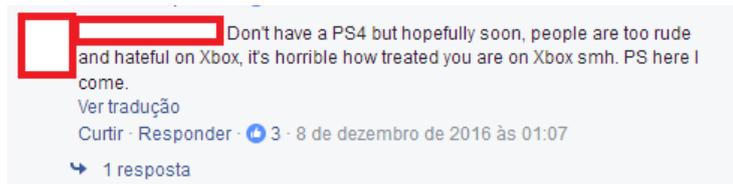


Figura 21: Comentário do Interagente 19  
Fonte: Facebook da Naughty Dog

O interagente 21 fala sobre os consoles Xbox e Playstation, fazendo uma comparação entre eles, o que foge totalmente da temática da postagem.

## 5. Considerações Finais

De uma forma geral, o que se pode perceber através da análise dos comentários é a grande preocupação do público com a aparência de Ellie, em especial no que se refere ao seu gênero e sexualidade, considerando que isso possa afetar sua feminilidade. O universo gamer parece tão acostumado com personagens hipersexualizadas que satisfaçam um público masculino heterossexual que parece ofendido com a possibilidade da existência de uma personagem que seja mais do que um objeto da trama e que não esteja ali apenas para agradar e confirmar seus padrões. Outro fator preocupante é que tantas pessoas achem que uma adolescente de 14 anos, como era Ellie na parte 1 de “The last of Us”, possa ser “mais gostosa”, sexualizando os seios e o corpo todo de uma menina, o que configuraria pedofilia.

É interessante também que o público deseje fidelidade à realidade ao cobrar explicações sobre uma tatuagem realizada durante o apocalipse, mas não pareça tão preocupado em discutir o que há de real em uma menina que nasceu em um mundo devastado estar preocupada em performar uma feminilidade imposta pela sociedade atual, fazendo uso de cabelo comprido, maquiagens, adereços e todos os outros símbolos que foram empurrados para as mulheres ao longo dos anos, a fim de fixar uma identidade única feminina como ideal, que é mantida através das relações de poder e do discurso, fixando homens e mulheres em posições hierarquicamente diferentes.

<sup>25</sup> Marcar um amigo no Facebook significa escrever o nome dele em uma postagem para que o Facebook o avise sobre a marcação através de suas notificações e ele saiba que você gostaria que ele também visse aquela postagem.

---

Apesar desses discursos de ódio sexistas que repreendem a empresa e ofendem os interagentes que tentam elogiar a iniciativa de incluir uma personagem não estereotipada, Ellie continua presente com sua postura badass, mostrando o quanto é possível se apoderar de um discurso e tomar o poder para si, como apontou Foucault.

## REFERÊNCIAS

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso**: aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. 24 ed. São Paulo: Loyola, 2014.

\_\_\_\_\_. **A arqueologia do saber**. 7. ed. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008.

GREGOLIN, Maria do Rosário. **Análise do discurso e mídia: a (re)produção de identidades**. Comunicação, Mídia e Consumo. São Paulo, vol. 4, n.11, p.11 – 25. nov. 2007. Disponível em: <http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/105/106>. Acesso em 19 de abr de 2017.

SAKERSIAN, Anita; **Damsel in distress**: Part 1 – Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r\\_Q](https://www.youtube.com/watch?v=X6p5AZp7r_Q)>. Acesso em 14 abr 2017.

SAKERSIAN, Anita; **Damsel in distress**: Part 2 – Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=toa\\_vH6xGqs](https://www.youtube.com/watch?v=toa_vH6xGqs)>. Acesso em 14 abr 2017.

SAKERSIAN, Anita; **Damsel in distress**: Part 3 – Tropes vs Women in Video Games. Disponível em: <[https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH\\_KwM](https://www.youtube.com/watch?v=LjImnqH_KwM)>. Acesso em 14 abr 2017.