CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA DE MINAS GERAIS
Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens

Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz

REPRESENTAÇÃO DA MULHER POR MEIO DE LARA CROFT NOS JOGOS TOMB RAIDER:
análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual

Belo Horizonte
2019

Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz

REPRESENTAÇÃO DA MULHER POR MEIO DE LARA CROFT NOS JOGOS TOMB RAIDER: análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens.

Orientador: Prof. Dr. Renato Caixeta da Silva
Área de concentração:
Tecnologia e Processos Discursivos
Linha de pesquisa: Discurso, Mídia e Tecnologia

Belo Horizonte
2019

Cruz, Paulo Henrique Pinheiro Barbosa.
C957r Representação da mulher por meio de Lara Croft nos jogos Tomb Raider : análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual / Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz. – 2019.
159 f. : il.
Orientador: Renato Caixeta da Silva

Dissertação (mestrado) – Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, Programa de Pós-Graduação em Estudo de Linguagens, Belo Horizonte, 2019.
Bibliografia.

1. Discurso. 2. Jogos eletrônicos. 3. Mulheres. 4. Representação. I. Silva, Renato Caixeta da. II. Título.

CDD: 401.41

Ficha elaborada pela Biblioteca - Campus I – CEFET-MG
Bibliotecário: Wagner Oliveira Braga CRB6 - 3261

Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz

REPRESENTAÇÃO DA MULHER POR MEIO DE LARA CROFT NOS JOGOS TOMB RAIDER: análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Estudos de Linguagens.

Área de concentração: Tecnologia e Processos Discursivos
Linha de pesquisa: Discurso, Mídia e Tecnologia

Prof. Dr. Renato Caixeta da Silva – CEFET MG (Orientador)

Profa. Dra. Giani David Silva – CEFET MG (Banca examinadora)

Profa. Dra. Jackeline Lima Farbiarz – PUC RJ (Banca examinadora)

Belo Horizonte, 22 de fevereiro de 2019

À minha mãe, tias e esposa.
Guerreiras que me inspiram.

AGRADECIMENTOS

Ao começar a escrever esta parte senti grande dificuldade, por mais incrível que possa parecer. É difícil não cair em clichês, tentar não esquecer pessoas ou até mesmo agradecer a todas elas. Talvez o maior agradecimento esteja na própria vida, em minha trajetória mesmo antes de iniciar o mestrado. Os caminhos que tracei ao longo da minha história de vida nem sempre foram os mais fáceis ou mesmo os mais acertados, mas foram eles que me trouxeram até este momento, a última página que escrevo nesta dissertação. Todas as pessoas que encontramos, as experiências, sejam boas ou ruins, ajudam a traçar quem somos, e devemos aprender e agradecer por isso. Todos vocês estão aqui. Hoje, neste exato momento em que escrevo, lanço um olhar nostálgico para o passado, onde fragmentos contínuos surgem em minha memória e estabelecem conexões que tecem uma teia que se prende a este exato momento. A imagem da minha esposa e filho fazem parte de muitos desses fragmentos, pois eles me deram todo o amor para sempre ter energia e alegria em todos os momentos. Ao meu orientador, Renato Caixeta, agradeço por ter acreditado naquele rapaz que iniciou com uma disciplina isolada e se dedicou ao extremo para compreender todas aquelas teorias tão novas para mim. Tenho a sensação de estar no fim de um jogo sensacional, daqueles que você torce para não terminar, mas tudo tem um fim. O importante é que esse momento tão especial em minha vida ficará guardado para sempre no coração, e sou grato por isso.

RESUMO

Esta dissertação aborda a representação da mulher na construção do discurso que é percebido nos processos narrativos e conceituais na personagem Lara Croft da franquia de jogos *Tomb Raider*, com base na Gramática do Design Visual, e está ligada, principalmente, aos aspectos da linguagem não verbal que se conectam à tecnologia e ao discurso. O objetivo é identificar a representação da mulher por meio da protagonista e compreende o recorte temporal de 1996 a 2016, observando as transformações da personagem ao longo de 20 anos em termos de recursos visuais, e os discursos relacionados à mulher envolvidos nestas representações. A dissertação foi desenvolvida por meio da pesquisa qualitativa de cunho descritivo e interpretativista, e conta com um viés histórico para estabelecer a representação da mulher percebida na evolução da composição da imagem da protagonista, fundamentando-se em três eixos básicos: a Teoria Sociossemiótica da Linguagem; a análise crítica do discurso; a teoria das representações sociais. As fontes primárias, onze jogos, apresentam o objeto a ser analisado, Lara Croft. O *corpus* foi delimitado por sua relevância da personagem dentro da cultura dos jogos digitais e em outras esferas: cinema, quadrinhos e brinquedos. Todos os jogos do *corpus* foram jogados, as ações da protagonista catalogadas, as imagens separadas, e analisadas. Os diferentes modos e recursos semióticos usados na composição da personagem e suas ações foram identificados e analisados sob a perspectiva da Teoria Sociossemiótica com foco na metafunção ideacional, com a finalidade de perceber o potencial semiótico produzido pelos signos, assim como os sentidos discursivos apresentados pelos elementos não verbais na representação da mulher. Os resultados apontam para a representação de uma mulher idealizada e com aproximações ao universo masculino, uma mulher erotizada, sedutora, perigosa e empoderada. Ela transita entre padrões desejados pelos homens e transformações que surgem na sociedade em relação ao empoderamento feminino. Ter consciência dos discursos que se constituem nas imagens é importante para que o receptor não consuma entretenimento de forma acrítica, possibilitando, assim, a quebra de representações enraizadas na sociedade.

Palavras-chave: Discurso. Jogos Eletrônicos. Mulheres. Representação.

ABSTRACT

This dissertation approaches the representation of women in the construction of the discourse that is perceived in the narrative and conceptual processes performed by the character Lara Croft, at the game franchise Tomb Raider. This research was based on the Grammar of Visual Design, which is mainly related to aspects of nonverbal language connecting technology to speech. The objective of this work is to identify the representation of women through the protagonist, it comprises a timeline from 1996 to 2016, observing the changes of the character over 20 years´ time in terms of visual resources, and the discourses related to women involved in these representations. This dissertation was developed through a descriptive and interpretative qualitative research method, and has a historical background to establish the representation of women showed in the evolution of the composition of the protagonist`s image, which was based on three basic axes: the Social Semiotic Theory of language; the Critical Discourse Analysis; and the theory of social representations. The primary sources, composed by eleven games, present the object to be analyzed, Lara Croft. The corpus was delimited by the relevance of the character within the culture of the digital games as well as in other areas such as: cinema, comics and toys. All corpus games were played, protagonist actions were compiled in a catalogue, images were separated, and all of them were analyzed. The different semiotic modes and resources used in the composition of the character and her actions were identified and analyzed from the perspective of the Social Semiotic Theory of language focusing on the ideational metafunction, in order to perceive the semiotic potential produced by the signs, as well as the discursive senses presented by the elements in the representation of women. The results pointed out to the representation of an idealized woman who approaches the male universe, being an erotic, seductive, dangerous and empowered woman. She moves through both patterns desired by men as well as changes that come up in the society concerning female empowerment. It is important that the receivers of the message be aware of the discourses that are implicit in the images so that they will not consume entertainment in an uncritical way, thus allowing a break down of representations rooted in the society.

Keywords: Eletronic Games. Representation. Speech. Women.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A objetificação de Samus Aran 13
Figura 2 - Lara Croft, 1996 e 2013 14
Figura 3 - Xena à esquerda (1995 a 2001) e Byffy à direita (1997 a 2003) 17
Figura 4 - Reformulação da representação da mulher nas campanhas da Skol 18
Figura 5 - Game Designers famosos 22
Figura 6 - Jogo Real de Ur 23
Figura 7 - Senet 24
Figura 8 - Mancala 24
Figura 9 - Uma das diversas versões do Jogo da Vida 25
Figura 10 - Willian Higinbotham e o Tennis for Two, à direita 27
Figura 11 - Steve Russel e o Spacewar! 29
Figura 12 - Magnavox Odyssey e seu design moderno 30
Figura 13 - Tela do jogo Pong 31
Figura 14 - O design do Atari 32
Figura 15 - NES e Master System 33
Figura 16 - Capa do jogo Baraduke 34
Figura 17 - Os corpos objetificados de Annet e Alisia 35
Figura 18 - Alis 36
Figura 19 - Inspiração para Lara Croft 37
Figura 20 - Capa da HQ Tomb Raider, 1999 40
Figura 21 - Capa do primeiro jogo da franquia Tomb Raider 42
Figura 22 - As quatro estações, Alphonse Mucha 44
Figura 23 - Cartaz publicitário (1943) 46
Figura 24 - Anúncio 47
Figura 25 - Campanha da Prosdócimo (1970) 48
Figura 26 - Campanha da empresa Dr. Pepper 49
Figura 27 - Uma das piores campanhas de cerveja 50
Figura 28 - Campanha de lançamento do PS Vita, na França 51
Figura 29 - Manifesto pelo direito ao voto, 8 de março de 1914 53
Figura 30 - Lara Croft e Witchblade 55
Figura 31 - Algumas capas das HQs de Tomb Raider 56
Figura 32 - Pôster de lançamento do novo filme Tomb Raider 57

Figura 33 - Processos na representação narrativa....66
Figura 34 - Processo na representação reacional....67
Figura 35 - Processos na representação conceitual 68
Figura 36 - Ação bidirecional....88
Figura 37 - Os movimentos de ginasta da personagem....90
Figura 38 - Lara Croft caminhando lentamente....91
Figura 39 - Três processos narrativos....93
Figura 40 - Reação ao ambiente....95
Figura 41 - Diversos processos em ação....98
Figura 42 - Reação de Lara Croft causando morte de agressor 99
Figura 43 - Uma das primeiras artes conceituais feita por Tob Gardy 102
Figura 44 - Lara Croft: 1996 a 2016 103
Figura 45 - Padrão visual da personagem entre 1996 a 2000 104
Figura 46 - Indiana Jones....105
Figura 47 - Mudança no visual de Lara Croft (2003)....106
Figura 48 - Lara Croft após a primeira fase de jogos da franquia. 107
Figura 49 - Lara Croft após a primeira fase de jogos da franquia 108
Figura 50 - Lara Croft em traje de festa 109
Figura 51 - A reformulação visual de Lara Croft....111
Figura 52 - O colar de Lara Croft....112
Figura 53 - A rainha Himiko....113
Figura 54 - O poder de fogo de Lara Croft 114

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO 11
1 jogos digitais e o gênero feminino 21
1.1 O jogo antes do digital 23
1.2 História dos jogos digitais 27
1.3 As protagonistas femininas nos primeiros jogos digitais 34
1.4 O surgimento de *Tomb Raider* e Lara Croft 36
1.5 O gênero feminino, uma questão de representação 43
2 DISCURSO, MULTIMODALIDADE, E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS 58
2.1 A Teoria Sociossemiótica da Linguagem 59
2.1.1 A Linguística Sistêmico-funcional 60
2.1.2 A Multimodalidade 61
2.1.2 A Gramática do Design Visual e as metafunções da linguagem 64
2.2 A Teoria das Representações Sociais 69
2.3 A Análise do Discurso Crítica 74
3 METODOLOGIA 79
4 ANÁLISE DA PERSONAGEM LARA CROFT 86
4.1 Análise com base na representação narrativa 86
4.2 Representação conceitual em Lara Croft 100
CONSIDERAÇÕES FINAIS 116
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS 125
ANEXO I - Levantamento das ações realizadas pela protagonista Lara Croft nos jogos *Tomb Raider* e suas associações com a metafunção representacional narrativa... 134

INTRODUÇÃO

Esta dissertação, associada à linha de pesquisa II – Discurso, Mídia e Tecnologia do Programa de Pós-graduação em Estudos de Linguagens do Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais, aborda a representação social da mulher no discurso veiculado pela imagem da protagonista Lara Croft nos jogos digitais *Tomb Raider,* e está ligada aos aspectos da linguagem verbal e não verbal que se conectam à tecnologia e ao discurso. Tanto tecnologia e discurso são produzidos na prática humana em sociedade e na cultura para a geração dos significados. Além disso, o tema aborda a questão da representação social do gênero feminino, assunto que, no presente contexto mundial, gera as mais variadas discussões, até mesmo quanto à própria definição de representação do feminino, questionado por Butler (2013). Entretanto, não será meu objetivo desenvolver uma análise aprofundada, e que ainda produz muita discussão e vertentes teóricas sobre os questionamentos existentes nas teorias feministas em relação às definições de gênero e o próprio problema da definição do conceito de representação. Mas este assunto será abordado de forma satisfatória para os fins da dissertação em capítulo apropriado.

É importante ressaltar a minha posição de enunciador ou meu lugar de fala enquanto pesquisador, jogador e homem. Segundo Foucault (2013), não temos o direito de dizer tudo em qualquer lugar ou circunstância, temos que ter a consciência do lugar em que ocupamos na sociedade, nas instituições e nas hierarquias. Discordo, em certa proporção, de alguns posicionamentos de colegas pesquisadoras de que homens não podem interferir em assuntos que dizem respeito à teoria feminina. Se assim fosse, todas as produções de conhecimento humano ficariam restritas à delimitação de grupos, grandes ou pequenos, e contribuições de diferentes olhares seriam tolhidos.
Minha posição como homem, que apresenta uma dissertação em que se propõe analisar questões de representação visual do feminino nos jogos digitais, traz uma contribuição acadêmica que tem a pretensão de somar-se a outros posicionamentos que favorecem e enriquecem as discussões sobre o assunto. Portanto, não tenho a intenção de apresentar uma pesquisa que tenha como objetivo exaurir o objeto de estudo ou seguir uma visão unilateral sobre as questões que tangem o gênero feminino, respeitando, portanto, aquilo que me é permitido dizer e o que é de direito e propriedade da mulher.

Dito isso, sinto-me pronto a iniciar a introdução da minha dissertação pela breve contextualização histórica do surgimento dos jogos digitais e das protagonistas femininas, com foco em Lara Croft, assim como a importância e relevância de um estudo de linguagens com foco nos jogos digitais.

Após o fim da Segunda Guerra, um novo cenário sócio-político-econômico foi estruturado no mundo. De um lado, países destruídos pelos atos de guerra, os quais se encontravam em dificuldades econômicas e com populações dizimadas; de outro lado os países vitoriosos, que se beneficiaram com tratados políticos e econômicos impostos aos países perdedores e contavam com um aparato industrial que possibilitou o acelerado desenvolvimento tecnológico (CARDOSO, 2008, 2012).

Nos Estados Unidos da América (EUA), um dos países mais beneficiados após o fim da guerra, ocorreu um vertiginoso desenvolvimento tecnológico (SEVCENKO, 2001; CARDOSO, 2012). As fábricas, que antes do fim da guerra produziam armamentos em larga escala, passaram, então, a produzir os mais variados bens de consumo para a população (CARDOSO, 2008). Foi durante esse remodelamento de produção que surgiram os primeiros experimentos com os jogos digitais, no fim da década de 1950, desenvolvidos a partir de evoluções tecnológicas com base nos radares utilizados na Primeira e Segunda Guerra. A partir desse marco, o desenvolvimento desses jogos digitais iniciou uma trajetória de constante evolução técnica que influenciou, e ainda influencia, as relações entre entretenimento, tecnologia e linguagem no mundo. Eles passaram a ser compreendidos sob diversas perspectivas, desde como produto da mídia até ícone da cultura pop (FEITOSA, 2009).

Os jogos digitais, em seus primórdios, apresentaram praticamente apenas protagonistas masculinos. Mesmo uma das primeiras protagonistas femininas (Samus Aran. *Metroid*, 1986) mostrava sua verdadeira face quando o jogador chegava ao final da aventura, momento em que a heroína, revestida dos pés à cabeça com uma armadura cibernética, retirava seu capacete, revelando-se uma mulher. Entretanto, o início das protagonistas nos jogos digitais foi marcado pela objetificação das mulheres, que segundo a crítica de mídia, blogueira e feminista Anita Sarkeesian (2015), eram tratadas como troféus dados aos jogadores por atingirem pontuações ou metas específicas. A própria Samus Aran foi objetificada, pois se o jogador terminasse a

aventura dentro de tempos pré-estabelecidos, ela se despia até aparecer apenas com as roupas íntimas (Figura 1).

Figura 1 - A objetificação de Samus Aran

Fonte: TGG, 2010.

Com o passar dos anos, o desenvolvimento tecnológico dos jogos digitais continuou, houve o aumento do número de jogadoras e constantes transformações socioculturais, que possibilitaram o aumento da representatividade feminina. Com isso, novas protagonistas surgiram. Em 1996, dez anos após o aparecimento da protagonista Samus Aran, surgiu Lara Croft, heroína da franquia[1] dos jogos digitais *Tomb Raider*, abrindo novas perspectivas para as futuras personagens. Conforme Jill Denner, et al. (2011, p. 7, tradução minha)[2] "[...] a chegada de Lara Croft: *Tomb Raider* representou uma significativa nova era para as heroínas de ação nos jogos." Originalmente ele foi lançado para o vídeo *game Saturn*, *Playstation* e computadores.

Nos anos seguintes ao lançamento do primeiro Tomb Raider (1996), jogos da franquia foram lançados para diferentes plataformas de *video games* (*Playstation*, *Xbox* e computadores), apresentando novas aventuras e melhorias técnicas que possibilitaram visuais cada vez mais aperfeiçoados. Essas evoluções técnicas e tecnológicas nos jogos digitais também possibilitaram a transmissão das formas simbólicas, que para Thompson (2012), são os meios técnicos que servem de suporte para a transmissão dos significados. Quanto mais evoluídos tecnicamente os jogos digitais se tornavam, mais formas simbólicas podiam ser transmitidas. Sons,

[1] Franquia, em jogos digitais, refere-se à série de jogos que podem derivar de um primeiro jogo ou mesmo personagens. (JOHNSON, 2013)

[2] [...] the introduction of Lara Croft: Tomb Raider represented a significant new era for the female action hero in games.

animações, diálogos, variedade de cores, formas e detalhes, constituíram-se como recursos semióticos que ajudavam a construir os significados.

A partir do ano 2000, novas personagens femininas aparentemente menos objetificadas e de personalidades fortes surgiram com mais frequência, apesar de o número em relação aos personagens masculinos continuar ainda muito desproporcional. Personagens femininas como Faith Connors (*Mirror`s Edge*, 2008), Nilin (*Remember me*, 2013), Ellie (*The last of us*, 2013), Max Caulfield (*Life is strange*, 2015), Aloy (*Horizon: zero dawn*, 2017), Senua (*Hellblade*, 2017), Chloe Frazer e Nadine Ross (*Uncharted: the lost legacy*, 2017), dentre outras, estabeleceram transformações nos parâmetros de representação para as protagonistas femininas que também podem apontar para o empoderamento feminino.

Lara Croft, como a primeira grande personagem empoderada nos jogos digitais, pode ter ampliado o cenário para as demais personagens subsequentes. Se essas transformações foram positivas, cabe aqui uma oportunidade para o desenvolvimento de pesquisas que possam abordar a representação feminina dessas personagens na cultura. Em 2013, por exemplo, a série *Tomb Raider* foi reformulada e a personagem Lara Croft foi redesenhada, recebendo novos atributos físicos, acessórios, cores e movimentação (Figura 2).

Figura 2 - Lara Croft, 1996 e 2013

Fonte: imagem desenvolvida pelo autor a partir dos jogos digitais *Tomb Raider*.

A ideia de pesquisa surgiu após o lançamento, e a repercussão nos meios digitais de comunicação, do *reboot* do jogo digital *Tomb Raider*, em 2013, que estabeleceu um novo começo para a origem da protagonista. Mais jovem, com formas físicas mais

condizentes ao de uma pessoa real e que conseguia expressar seus sentimentos por meio de expressões faciais e corporais mais reais.

As protagonistas nos jogos digitais têm sofrido constantes transformações, tanto na forma como são representadas dentro do ambiente do jogo digital, nos aspectos tecnológicos que possibilitam melhorias visuais, quanto nas representações sociais e de linguagem na cultura. Essa evolução técnica e de significados pode apontar para transformações que também ocorrem na forma como a mulher é representada na sociedade, principalmente nas mídias tradicionais e de entretenimento.

Atualmente, o mercado de entretenimento de jogos digitais tem em sua maioria jogadoras mulheres. Somente no Brasil, segundo o levantamento realizado em 2017 pelo órgão Pesquisa *Game* Brasil[3], 53,6% de jogadores são mulheres, número que vem crescendo nos três últimos anos. Com o crescimento de mulheres jogadoras, os desenvolvedores podem ter passado a se preocupar mais com a representação das protagonistas nos mais variados jogos digitais e também com esse potencial público consumidor. Essa relação não é tomada em conta nesta dissertação, mas poderia servir de tópico para outras pesquisas.

A representação das protagonistas nos jogos digitais mudou muito desde o surgimento de Samus Aran em 1986. Entretanto, pouco ainda é pesquisado sobre o significado dessas mudanças na perspectiva dos estudos de linguagens. A grande parte das pesquisas encontradas em minhas buscas em bancos de teses e dissertações de instituições de ensino superior e no portal da Capes, apontam para projetos na área de computação e comunicação. Entretanto, existe um volume considerável de produções de artigos, também na área de linguagens, que abordam o tema de jogos digitais – *Games* e educação: a construção de novos significados (ALVES, 2008); *Heavy Rain* ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos *games* (PETRY, 2011); A narrativa dos contos de fadas: do livro impresso ao videogame (FREITAS; GOMES; PINHEIRO, 2015); Contos de fadas e o videogame *noir*: o lobo mau é o detetive (FREITAS; GOMES; PINHEIRO, 2015). Minha perspectiva de estudo segue os aspectos da comunicação multimodal (VAN LEEUWEN, 2004), que

[3] Fonte: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/. Acessado em setembro de 2017.

apresenta novas perspectivas para as pesquisas linguísticas, focadas principalmente na linguagem não verbal, uma área que vem sendo cada vez mais explorada e ainda possui muitas perspectivas de pesquisas a serem desbravadas.

Esta dissertação propõe a análise da representação social da mulher nos jogos digitais, por meio da análise visual da personagem Lara Croft na franquia de jogos digitais *Tomb Raider*, no período de 1996 a 2016, para descrever como o discurso existente na estruturação visual da personagem ajuda a manter ou quebrar padrões sexistas e de objetificação da mulher.

A escolha da personagem Lara Croft se deu pelo impacto e importância que seu aparecimento causou na cultura dos jogos digitais. Ela foi considerada a primeira protagonista realmente empoderada. Ela era a responsável por seu destino, aventureira, enfrentava seus inimigos com armas de fogo e não tinha como objetivo salvar uma princesa (mulher), algo impensável até então na cultura ocidental dos jogos digitais (MARIE, 2016). Além disso, após seu surgimento, Lara Croft foi se tornando um ícone controverso da cultura pop mundial.

No final da década de 1990, ela se tornou um símbolo complexo e incerto, sendo vista às vezes na perspectiva da objetificação do corpo feminino, às vezes como um símbolo de empoderamento, e outras como os dois aos mesmo tempo. Seu surgimento coincide com o movimento de empoderamento feminino no meio do entretenimento, proposto pelo grupo de música britânico *Spice Girls* (MARIE, 2016).

Ao longo dos anos 2000, Lara Croft ainda continuou com um apelo sexual, percebido por suas formas visuais, como roupas, atributos físicos e expressões corporais. Apesar disso, continuava a manter sua personalidade que se alinhava aos ideais de empoderamento feminino no meio do entretenimento da época, como Xena, a princesa guerreira ou Buffy, a caça vampiros (Figura 3). Essas personagens, protagonistas e fortes, assim como Lara Croft, eram representadas em roupas que, em muitos momentos, tinham como finalidade deixar à mostra os atributos físicos do corpo da mulher, permanecendo essa dialética entre força, inteligência e independência contra a sensualidade, beleza e atributos físicos.

Figura 3 - Xena à esquerda (1995 a 2001) e Byffy à direita (1997 a 2003)

Fonte: Montagem desenvolvido pelo autor.

Lara Croft também esteve presente em outros produtos midiáticos e de consumo, como quadrinhos, desenhos animados, brinquedos, roupas, livros, revistas e filmes, sendo neste último protagonizado por Angelina Jolie no papel de Lara Croft (2001 e 2003) e mais tarde por Alicia Vikander (2018), que assim como o jogo de 2013, propõem a reformulação da representação da personagem, para o cinema. Essa proliferação e permanência em diversos produtos de mídia ao longo dos anos ajudaram a reforçar a importância da personagem Lara Croft na cultura mundial.

O período abarcado pelo *corpus* compreende duas décadas (1996 a 2016), em que já se encontravam na sociedade movimentos feministas contemporâneos consolidados, que tiveram seu início da década de 1960 na Europa e a partir de 1970 em outros países industrializados. Mas, apesar desses movimentos que ganhavam cada vez mais força, as representações da mulher na mídia ainda careciam de quebras de estereótipos que foram construídos durante anos na sociedade, principalmente pela mídia, que se utilizava de suas formas hipnóticas (BOURDIEU, 2007) para exercer a violência simbólica que atuou (e parece atuar) na construção de representações estereotipadas, sexistas e patriarcais.

> A violência simbólica não se processa senão através de um ato que se efetiva aquém da consciência e da vontade e que confere seu "poder hipnótico" a todas as suas manifestações, injunções, sugestões, seduções, ameaças, censuras, ordens ou chamadas à ordem. (BOURDIEU, 2007, p. 54)

A presente dissertação pretende de se diferenciar de outros trabalhos por estabelecer uma abordagem temática contemporânea e ainda pouco explorada nos estudos de linguagens, principalmente pela perspectiva e interdisciplinaridade da fundamentação

teórica proposta. Os estudos de linguagens aplicados à comunicação visual e embasados pela multimodalidade, fornecem os mecanismos para percebermos como os discursos são construídos pelas imagens, no caso desta pesquisa, a personagem Lara Croft. A comunicação pode ser percebida como um ato multimodal, relações entre diversos aspectos da linguagem verbal e não verbal que formam uma coesão estilística entre imagem, texto, som, cores, dentre outros (VAN LEEUWEN, 2002).

Os jogos digitais podem se tornar uma importante fonte de desenvolvimento de pesquisas para a sociedade, principalmente voltando-se para jovens e adolescentes, público que tende a consumi-los sem consciência crítica atenta a esse objeto. Há a necessidade de se perceber como os padrões discursivos de representação da mulher cristalizam-se na cultura, tomando-as como um ser único, e como eles podem ser confrontados pela Análise (Crítica) do Discurso, principalmente em nosso contexto, em que, cada vez mais, as mulheres vem adquirindo mais espaço de representação. Isto vem causando uma modificação, em certos aspectos, na forma como elas são representadas nas diferentes mídias.

Um exemplo de mudança de posicionamento na representação feminina na mídia pôde ser percebido na reformulação da publicidade proposta pela empresa *Skol* e a agência de publicidade que produziu os anúncios, referente às imagens de mulheres em trajes de banho e poses sensuais em seus cartazes de divulgação (Figura 4). Segundo Alvarenga (2017), oito artistas ilustradoras foram contratadas para criar novas versões dos antigos cartazes publicitários da Empresa, trazendo suas diferentes visões de mulheres para criar novas representações imagéticas.

Figura 4 - Reformulação da representação da mulher nas campanhas da Skol

Fonte: G1, 2017.

Mesmo com esse (re)posicionamento da marca Skol, não podemos deixar de perceber que essa atitude da empresa é uma jogada de *marketing*, pois enxerga no crescente mercado consumidor feminino de cerveja, um espaço para mostrar uma "nova" cara mais alinhada às exigências do mercado. Até mesmo as propostas das ilustrações sofreram críticas, como foram percebidas em duas atividades que desenvolvi em sala de aula para a análise semiótica de alguns desses cartazes reformulados. O grupo de mulheres que analisaram as ilustrações, apontaram para problemas, mesmo eles tendo sido produzidos por ilustradoras, como: falta de representação pela forma como as mulheres nos desenhos foram compostas e até mesmo críticas à representação por forma de desenho e não uma fotografia, o que aproximaria a imagem mais próxima ao campo do real. Essa transformação de posicionamento da empresa aconteceu em um contexto cultural (2017) em que, cada vez mais, as mulheres ganhavam mais espaço de representatividade nas mídias.

A mudança de padrões sexistas estabelecidos, principalmente pela mídia, na sociedade é necessária para que novas formas representacionais surjam para se alinhar aos anseios da sociedade, e os jogos digitais não fogem a essa regra. É importante e necessário que, por meio da análise (crítica) do discurso, as pessoas, principalmente os jogadores, possam perceber como os jogos digitais contribuem para a permanência ou quebra de padrões consolidados de representação da mulher na cultura. Atualmente, como já dito, o número de protagonistas nos jogos digitais vem aumentando, assim como o número de jogadoras, e suas representações como mulheres em contexto sociocultural podem estar sendo ressignificadas.

Esse pensamento gerou a necessidade da formulação do objeto de pesquisa: a representação da mulher por meio da personagem Lara Croft nos jogos digitais *Tomb Raider,* entre 1996 a 2016. O objeto de pesquisa traz em si as perguntas:

- Como é estabelecida a representação da figura feminina por meio da personagem Lara Croft nos jogos digitais *Tomb Raider* entre 1996 a 2016?
- A evolução da personagem Lara Croft, ao longo dos anos de 1996 a 2016, pode apresentar uma transformação positiva na representação social feminina?

O objetivo principal do projeto é identificar as representações da mulher por meio da protagonista Lara Croft nos jogos digitais *Tomb Raider*, observando as transformações na personagem em termos de recursos visuais, e os discursos relacionados à mulher envolvidos nestas representações.

Como objetivos específicos proponho:

- Analisar, por meio da função representacional proposta na Gramática do Design Visual, as ações e os atributos da personagem Lara Croft nos jogos propostos no *corpus*;
- Verificar as mudanças na imagem da personagem e relacioná-las aos discursos presentes para verificar as permanências e quebras de representações estereotipadas da figura feminina;
- Investigar as construções representacionais (narrativas e conceituais) que são estabelecidas e transformadas nos jogos digitais do *corpus*.

Isto posto, a dissertação está organizada em capítulos que apresentam os diversos aspectos da pesquisa, a fim de embasar o leitor com informações relevantes para a compreensão da análise proposta. A primeira parte é reservada ao entendimento do surgimento dos jogos digitais e sua evolução na cultura ocidental, não sendo objeto deste estudo traçar um paralelo com o seu desenvolvimento na cultura oriental. O desenvolvimento dos estudos do gênero feminino e como tudo se relaciona à personagem Lara Croft. A segunda parte apresenta as principais bases teóricas para o desenvolvimento da pesquisa e como as teorias dialogam para estabelecer as ferramentas necessárias para a interpretação dos dados coletados. A terceira parte contém a metodologia e análise dos dados coletados, apresentando todos os jogos digitais selecionados no corpus, a descrição de cada jogo, da personagem e suas ações desenvolvidas ao longo da narrativa. A última parte é destinada às conclusões e considerações finais referentes à pesquisa desenvolvida.

1 JOGOS DIGITAIS E O GÊNERO FEMININO

A história dos jogos digitais ainda é muito curta e ao mesmo tempo intensa. Segundo Juul (2005), se comparada à história da televisão e do cinema eles ainda possuem muito a caminhar, entretanto, sua ainda breve história já é marcada por constantes evoluções técnicas e transformações no campo da linguagem. Eles estão inseridos cada vez mais na cultura global desde meados do século XX, são produtos que surgiram graças ao desenvolvimento tecnológico norte americano pós Segunda Guerra e tornaram-se uma nova forma cultural ligada ao surgimento do computador, à literatura moderna, ao cinema e à televisão.

> Os anos da guerra foram um período de notáveis avanços tecnológicos, desde conquistas notórias, como o radar e a bomba de hidrogênio até progressos menos conhecidos mas igualmente impressionantes na produção de motores, plásticos, equipamentos eletrônicos e outros componentes que serviram de base para a expansão industrial fenomenal das décadas seguintes. Como principais fornecedores de quase todos os tipos de equipamentos e insumos em boa parte do mundo durante o período mais crítico da guerra, os Estados Unidos lograram um crescimento considerável do seu parque industrial. (CARDOSO, 2008, p. 160)

Como um artefato resultante das evoluções dos modos de produção: manual – ferramenta – industrial - eletrônico (FLUSSER, 2013), o jogo digital está inserido na cultura em um duplo aspecto que funciona em simultâneo. O primeiro aspecto refere-se à sua materialidade, a mídia física em que o jogo é distribuído, assim como sua *case*[4], manuais, mapas e outras peças que fazem parte de sua estrutura física. O outro aspecto está ligado à sua imaterialidade, à sua linguagem propriamente dita.

Flusser (2013), trata a questão da imaterialidade como *a não coisa*, que representa a produção de significados por meio dos artefatos digitais. Toda a construção de um *jogo digital*, seja técnica ou de sentido, é desenvolvida por equipes, majoritariamente, de *designers*, os produtores de sentido, com diferentes funções bem delimitadas para a construção do jogo. No mercado de desenvolvimento de jogos digitais existem os *Level Designers* (designers de níveis)*, Sound Designers* (designers de sons)*, Characters Designers* (designers de personagens), *Designers* de Interface, dentre outros. Todas essas equipes estão interligadas na construção desse mundo imaterial

[4] Embalagem que contém o jogo e manuais, assim como eventuais encartes adicionais.

que é o jogo digital. Vale ressaltar que não necessariamente os profissionais envolvidos na construção de um jogo digital possuem formação acadêmica em design, mas os cargos que ocupam recebem essa atribuição.

Dentro dessas equipes de produção, alguns *designers* ganham destaque pela forma como desenvolvem a narrativa de um jogo digital e se tornam personalidades do mundo do entretenimento, como: Jade Reymond, Peter Molineux e Hideo Kojima, retratados nesta ordem na figura 5.

Figura 5 - Game Designers famosos

Fonte: montagem do autor.

Compreender a evolução material e imaterial dos jogos digitais, pautado na produção de sentido construído pelos produtores é perceber as transformações socioculturais que ocorreram durante a história. É a partir de um artefato, que foge à tradição dos documentos oficiais, que se torna possível buscar por novas perspectivas que nos ajudem a continuar reescrevendo a história. Conforme demonstra Le Goff (1990, p. 10) “Hoje os documentos chegam a abranger a palavra, o gesto. Constituem-se arquivos orais, são coletados etnotextos.” A reescrita da história, que ficou conhecida como Nova História, parte do movimento da Escola dos Annales de 1970 (LE GOFF, 1990), pode ser compreendida em analogia ao fenômeno da Multimodalidade, estudado por Gunther Kress (2010) e que será explicada mais à frente na dissertação.

Portanto, os jogos digitais podem ser compreendidos nessa perspectiva para que a partir deles possam ser desenvolvidas pesquisas com a finalidade de se traçar os mais variados aspectos científicos: históricos, filosóficos e de linguagens.

1.1 O jogo antes do digital

O jogo digital, como já citado, surgiu em meados do século XX, entretanto, se o considerarmos pertencentes a um gênero mais amplo, como o dos jogos, sua história terá seu início bem antes do surgimento da televisão ou cinema, tendo ligação estreita com a história do desenvolvimento da humanidade ao longo do tempo.

O ato de jogar é uma característica profundamente enraizada na sociedade humana. Huizinga (2010) apresenta o jogo como um acontecimento que não é próprio apenas das culturas humanas e faz parte até das brincadeiras entre os animais.

> É-nos possível afirmar com segurança que a civilização humana não acrescentou característica essencial alguma à ideia geral de jogo. Os animais brincam tal como os homens. Bastará que observemos os cachorrinhos para constatar que, em suas alegres evoluções, encontram-se presentes todos os elementos essenciais do jogo humano. (HUIZINGA, 2010, p. 3)

Artefatos encontrados por arqueólogos comprovam a relação dos homens com o ato lúdico. Eles datam de antes de Cristo e surgiram em diferentes localidades. Um dos jogos de tabuleiro mais antigos encontrados até hoje é o Jogo Real de Ur (Figura 6).

Figura 6 - Jogo Real de Ur

Fonte: Strategos jogos, 2010.

O jogo é originário da Suméria, cidade-estado de Ur. Estima-se que o jogo tenha por volta de 4.500 anos. Seu objetivo era transpor suas peças de um lado ao outro do tabuleiro antes que seu adversário conseguisse fazer o mesmo.

Outro jogo de tabuleiro que também data de antes de Cristo, por volta de 3.500 a.C., é o Senet, de origem egípcia (Figura 7) que é o precursor do Gamão e Parcheesi, jogos que até hoje são jogados, segundo Jull (2005), até mesmo em computadores.

Senet trata da passagem da alma e a luta entre os espíritos bons e maus, bem característico da cultura egípcia na sua relação com a morte. Como diversos outros artefatos da cultura egípcia, o Senet era enterrado junto aos faraós para que ele pudesse jogar durante sua passagem espiritual.

Figura 7 - Senet

Fonte: Strategos jogos, 2010.

Na África foi encontrado o Mancala (Figura 8), jogo de aproximadamente 1.500 a.C,, que remete à semeadura e colheita, que era jogado com pedras e sementes num tabuleiro geralmente escavado no chão, ou com tabuleiros de cerâmica e esculpidos em rocha na Etiópia. O Mancala possui uma família de aproximadamente 200 jogos com regras semelhantes e suas variações são encontradas também na Ásia. Seu estilo de jogo pode ser comparado ao Xadrez, onde o objetivo é conquistar o maior número de peças do oponente ou tentar bloquear os movimentos do oponente.

O Mancala, assim como outros jogos antigos, são produzidos e comercializados na atualidade. Empresas como *Origem*, em Santa Luzia, Minas Gerais, ainda se preocupam em manter e disseminar o conhecimento por meio de artefatos lúdicos que resgatam a memória histórica dos jogos.

Figura 8 - Mancala

Fonte: Strategos jogos, 2010.

A partir do século XVIII, com o advento da Revolução Industrial na Inglaterra e o desenvolvimento acelerado da produção industrial em massa, surgiram os primeiros jogos de tabuleiro industrializados. Eles tiveram como objetivo atender às necessidades de consumo e diversão da crescente população inglesa, que cada vez consumia mais devido ao baixo custo dos artefatos produzidos mecanicamente.

> Com o barateamento de uma gama considerável de bens de consumo através da mecanização e outros avanços industriais, o consumo de supérfluos colocava-se ao alcance de um número cada vez maior de pessoas e as instâncias de compra foram se multiplicando para atender às novas classes compradoras. (CARDOSO, 2008, p. 88)

O primeiro produto da era moderna dos jogos de tabuleiro foi o Jogo da Vida (Figura 9), lançado em 1860, vendendo 45.000 cópias no ano de seu lançamento.

Figura 9 - Uma das diversas versões do Jogo da Vida

Fonte: The Big Game Hunter, 2015.

A relação dos jogos com a sociedade vai além de uma simples diversão ou passagem de tempo. Huizinga (2010) já apresentava as diversas características que compõem as atividades lúdicas. Ao mesmo tempo que o jogo pode ser diversão ou passa tempo, ele também tem seu caráter sério e ritualístico.

> Caso pretendamos passar de “o jogo é a não seriedade” para “o jogo não é sério”, imediatamente o contraste tornar-se-á impossível, pois certas formas de jogo podem ser extraordinariamente sérias. Além disso, é facílimo designar várias outras categorias fundamentais que também são abrangidas pela categoria da “não seriedade” e não apresentam qualquer relação com o jogo. O riso, por exemplo, está de certo modo em oposição à seriedade, sem de maneira alguma estar diretamente ligado ao jogo. Os jogos infantis, o futebol e o xadrez são executados dentro da mais profunda seriedade, não se verificando nos jogadores a menor tendência para o riso. (HUIZINGA, 2010, p. 8)

O jogo possui tamanha relevância dentro da cultura que a imersão nele pode ser feita de forma intencional com o intuito de escapar, mesmo que momentaneamente, de problemas reais. McGonigal (2012) relata uma passagem do livro *Histórias*, de Heródoto em que o jogo é apresentado como solução ao problema de falta de alimentação do povo da Lídia[5]. A superação do período de escassez de comida só foi vencido pela imersão diária intencional em jogos, com o objetivo de esquecer a fome e superar o problema.

> Quando Atys era o rei da Lídia, na Ásia Menor, há cerca de 3 mil anos, uma grande escassez de alimentos ameaçou seu governo. Por um curto período, as pessoas aceitaram seu quinhão sem reclamar, com a esperança de que os tempos de abundância retornariam. Mas, quando as coisas não melhoraram, os lidianos conceberam um estranho remédio para o problema. O plano adotado contra a fome era se envolver com os jogos durante um dia inteiro, de modo tão intenso que eles abstraíssem a vontade de comer... e, no dia seguinte, eles se alimentariam e se absteriam dos jogos. (McGONIGAL, 2012, p. 15-16)

A seriedade do jogo pode ser notada também, conforme Huizinga (2010), nos momentos de guerras, sejam entre nações, tribos ou povos. Existe um “algo em jogo”, uma disputa a ser travada, e ela se dá dentro de regras e num espaço reservado à sua prática. Os jogos romanos, por volta de 200 a.C. também possuíram um caráter especial dentro da cultura. Durante a realização dos jogos era considerado feriado público e todas as práticas de comércio eram suspensas, toda a atenção, ou imersão, era voltada para os dias de jogos.

O lúdico permeou a história do homem e ainda faz parte na atualidade. Sua trajetória foi marcada por transformações e evoluções, sejam técnicas ou de linguagem. Com o fim da Segunda Guerra Mundial os jogos sofreram uma drástica evolução no campo tecnológico. Suas estruturas sofreram transformações que afetaram a forma como interagimos com os jogos e sua linguagem.

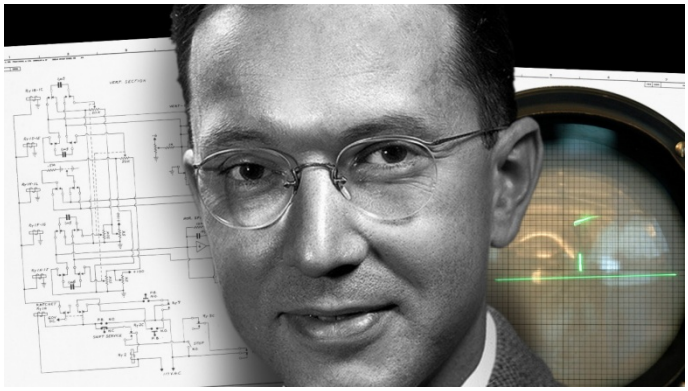
[5] Região na porção ocidental da antiga Ásia Menor.

1.2 História dos jogos digitais

A partir do fim da Segunda Guerra Mundial (1945), os Estados Unidos, vitoriosos, se encontraram num período histórico de prosperidade econômica e tecnológica aceleradas. As indústrias, que durante o período de conflitos foram voltadas para os esforços de guerra, são adaptadas para a produção dos mais diversos artefatos de consumo. Conforme apresenta Cardoso (2008, p. 164) “A mesma fábrica que produzia tanques poderia ser reequipada para produzir automóveis; a fábrica que produzia tubos de plástico por extrusão, para produzir bambolês; e assim por diante.” A população cresceu, o consumo, a necessidade constante por entretenimento e a Guerra Fria dividiu o mundo entre capitalismo e socialismo.

Inseridos num contexto de rearranjos produtivos, alguns laboratórios de pesquisa, que antes do fim da guerra tinham suas atividades voltadas para os esforços bélicos, abriram suas portas para visitas do público. Esse foi o caso do *Laboratório Nacional Brookhaven*, um dos centros de pesquisas integrantes do projeto Manhattan, responsável pelo desenvolvimento da bomba atômica. Anualmente o laboratório abria suas portas para receber o público com o objetivo de mostrar a supremacia tecnológica americana. Em 1958, com a intenção de tornar as visitas do público mais interessantes e interativas, o físico nuclear Willian Higinbotham e sua equipe desenvolveram um produto que veio a se considerado como o primeiro jogo digital, feito para que duas pessoas pudessem jogar em uma pequena tela de computador, o *Tennis for Two* (Figura 10).

Figura 10 - Willian Higinbotham e o Tennis for Two, à direita



Fonte: montagem do autor.

O jogo foi um sucesso e filas enormes se formavam para as pessoas experimentarem a novidade. Foi o primeiro contato do público com uma nova forma de interação digital, que abriu as portas para o início das rápidas transformações que se seguiram no campo dos jogos digitais.

É importante ressaltar que, apesar deste ter sido o momento em que se consolidou o início do desenvolvimento técnico para a criação dos jogos digitais e futuros *video games*, a criação do *Tennis for Two* foi proporcionado pela criação do radar no período entre guerras (1918 a 1939).

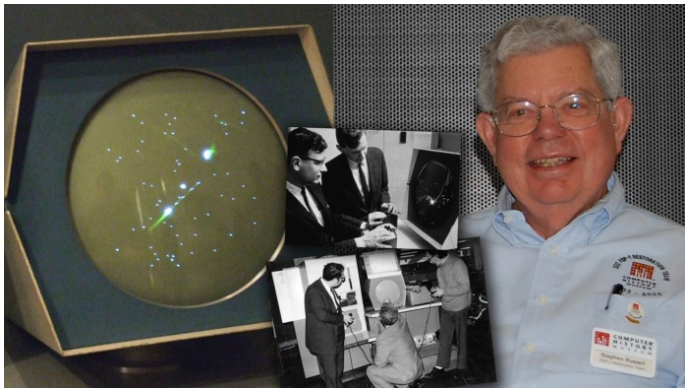
A história é um processo em constante movimento, portanto, definir datas ou momentos específicos para se erguer uma verdade absoluta é renegar todo o processo transformador anterior que proporciona os movimentos da história. Portanto, se partirmos da consolidação do jogo digital *Tennis for Two* como o primeiro jogo digital e traçarmos um caminho historicamente reverso, poderão ser percebidos sempre elementos passados, como o uso de radares no período entre guerras, que formam uma cadeia de eventos interligados e dependentes.

A partir do marco significativo do aparecimento do primeiro jogo digital, em 1958, as transformações seguintes vão acontecer de forma acelerada e com intervalos de tempo relativamente curtos dentro da história. Essa é uma característica levantada por Sevcenko (2001), em que as transformações entre o século XX e XXI se dão de forma acelerada. Ele faz uma analogia a uma montanha-russa, onde estamos presos no momento do *loop*, sem saber ao certo que rumo devemos seguir no mundo complexo em que nos deparamos.

A década de 60, ainda no contexto de Guerra Fria, apresentou constantes transformações na sociedade norte americana. Os movimentos sociais surgiram com força, principalmente vindos dos negros e das mulheres. O mundo presenciou a Guerra do Vietnã e o lançamento da nave espacial *Apollo* 11. O início da década foi marcado pelo aumento das universidades e a expansão das que já existiam e foi este o ponto importante para o desenvolvimento dos jogos digitais a partir de 1961.

O próximo passo na evolução dos processos técnico-criativo se deu no MIT - *Massachusetts Institute of Technology*, onde um grupo de jovens estudantes de ciência da computação, liderados por Steve Russel (Figura 11), propuseram uma nova experimentação em jogos digitais.

Figura 11 - Steve Russel e o Spacewar!



Fonte: montagem do autor.

O trabalho da equipe de Russel consistiu em utilizar as capacidades do computador mais potente do MIT, o DEC Digital PDP-1, que ocupava uma sala inteira. Com isso, eles criaram o *Spacewar!,* o segundo jogo da era digital, cujo objetivo era ser interessante e interativo para o público. Para isso eles utilizaram como base criativa os livros do escritor Edward Elmer Smith, referência da literatura de ficção científica nos Estados Unidos.

É interessante notar nesses dois momentos iniciais da história dos jogos digitais (1958 e 1961), características do processo de *design* nos projetos de desenvolvimento que foram realizados por não *designers* de formação, mas que atendem aos três pilares fundamentais do processo de produção de um artefato. O planejamento, a significação e o produto, sendo o segundo ponto de mais relevância para o *designer*, segundo Cardoso (1998). Krees e Van Leeuwen (2001) também apontam para a importância do design no processo projetual de organização de um produto, momento em que os significados são articulados por meio dos modos e recursos semióticos que são reconhecidos em sociedade, estabelecendo a relação de desenvolvimento, produção e circulação na cultura (KRESS, 2010).

O design, processo de planejamento e significação importantes no desenvolvimento de um jogo digital, pode ser considerado como elemento recorrente em sua história, mas um elemento que se torna diferenciador entre os jogos digitais do início da década de 1958 até os tempos atuais. É a evolução tecnológica, que proporcionou o desenvolvimento de novas ferramentas de produção, que possibilitou aos designers envolvidos no desenvolvimento dos jogos digitais a criarem novas mecânicas de jogabilidade, narrativas mais elaboradas, gráficos mais realistas e *hardwares* mais potentes, que pudessem comportar toda a quantidade de memória necessária para armazenar e colocar os jogos em funcionamento.

Na década de 1960, um jovem engenheiro alemão naturalizado americano, Ralph Baer, projetava televisores para o mercado americano. Nesse período ele já pensava em como poderia utilizar um televisor para jogar os jogos digitais, e em 1969 idealizou o primeiro *video game*, o *Magnavox Odyssey* (Figura 12), que abriu as portas digitais para a primeira geração de *video games* caseiros.

Figura 12 - Magnavox Odyssey e seu design moderno

Fonte: Wikimedia, 2015.

O primeiro *video game*, *Odyssey*, foi lançado em 1972 e fracassou em suas vendas. O *marketing* utilizado pela empresa *Magnavox,* comunicou que o *Odyssey* funcionava apenas com televisores da marca *Magnavox.* Como a maioria dos americanos já possuía televisores em suas casas, eles não trocaram os aparelhos existentes para adquirir o mais recente artefato de consumo.

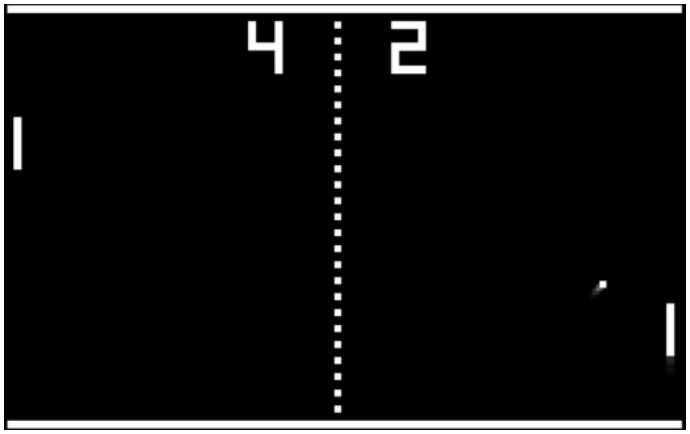
O *design* do aparelho, no que compete à sua forma estética, caracterizou-se por linhas retas, a cor branca predominante e detalhes em madeira, o que criou harmonia com

os televisores da época e evocou um ar de modernidade. O controle era simples, com apenas dois botões circulares, similares aos sintonizadores de rádio e televisores. Seu formato retangular e grande aparentava ser extremamente desconfortável.

O *Odyssey* não possuía o sistema de troca ou escolha de outros tipos de jogos, mas possibilitava a troca de uma pequena placa de circuitos que modificava sua lógica. Para contornar o problema de variedade de tipos de jogos, o *video game* vinha acompanhado com folhas acetinadas que simulavam cenários e que podiam ser grudadas na tela da TV, e com isso, era possível simular um campo de futebol ou quadra de *hockey*, por exemplo. Esse sistema entre a tecnologia do *video game* e as folhas podem ser percebidas como uma transformação, ou adaptação, entre os jogos de tabuleiro e o jogo digital.

Na década de 1970, o Japão entrou na concorrência com os Estados Unidos e destacou-se como uma nova potência econômica global. Até então, o país não havia entrado na disputa tecnológica no desenvolvimento de jogos digitais, e coube à empresa Nintendo (fundada em 1889 e especializada em jogos de cartas) mudar seu foco, visando a concorrência do crescente mercado de entretenimento digital que surgiu e cresceu rapidamente. Empresas como *Microsoft* e *Apple* também surgiram nesse cenário de desenvolvimento tecnológico, mas uma em especial surgiu para revolucionar o mercado de jogos digitais, a *Atari*, fundada em 1972, por Nolan Bushnell. O primeiro jogo lançado foi *Pong* (Figura 13), que consistia em um quadrado branco que era rebatido por duas barras laterais.

Figura 13 - Tela do jogo Pong



Fonte: Wikimedia, 2015.

O *Pong* da *Atari* foi lançado como um *video game* e possuía apenas este jogo programado em seus circuitos. Devido à sua similaridade com o jogo *Tennis for Two*, desenvolvido por Baer, Bushnell sofreu um processo da *Magnavox* com a alegação de infringir as leis de patente de Baer. Esse foi o primeiro caso de tribunal que envolveu jogos na história.

A partir de 1977 os *video games* e jogos digitais entraram numa constante evolução técnica e de significação, que perduram até hoje e são denominadas como gerações. Aparelhos passaram a usar microprocessadores, jogos armazenados em cartuchos, melhoria no som e cores. O maior expoente da segunda geração foi o *video game* Atari (Figura 14), que abriu a era de ouro dos jogos digitais.

Figura 14 - O design do Atari

Fonte: Fonte: Wikimedia, 2015.

Nesse período, o objetivo dos jogos ainda era centrado no desafio crescente da habilidade dos jogadores e não no enredo ou personagens, apesar que surgiram alguns jogos baseados em filmes, como foi o caso do jogo *E.T.* O extra terrestre e em 1980 surgiu o primeiro protagonista de um jogo digital, Pac Man.

Foi a partir de 1983, na terceira geração de *video games*, que duas grandes empresas japonesas ditarão as regras no mundo dos jogos digitais, a *Nintendo* com seu *NES – Nintendo Entertainment System* (conhecida como *Famicom* no Japão) e a *Sega* com seu *Master System* (Figura 15).

Figura 15 - NES e Master System

Fonte: Fonte: Wikimedia, 2015.

A novidade nesse período, em questões de significação e linguagem, foi a disseminação das personagens e a narrativa nos jogos. Mário e *Sonic* foram as grandes mascotes das empresas *Nintendo* e *Sega*, respectivamente. Elas abriram a possibilidade para novas formas de se contar histórias e de relação com os jogadores.

As personagens masculinas dominavam a cena. Às personagens femininas eram relegados os papéis, segundo Sarkeesian (2013), de donzelas em apuros que não conseguiam buscar sua própria salvação e dependiam de um homem para resgatá-las, algo que não é exclusividade do universo dos jogos digitais. Já existia, por exemplo, nos contos de fadas como Cinderela e Rapunzel ou A Branca de Neve.

No final da década de 1980 e início da década de 1990, surgiram os principais vídeo *games* da quarta geração, o *Mega Drive*, desenvolvido pela *Sega*, e o *Super Nintendo*, desenvolvido pela *Nintendo*. Ironicamente, após um início da história dos jogos iniciada nos EUA, as duas desenvolvedoras de vídeo *games* que disputaram o mercado de entretenimento digital foram empresas orientais. Entretanto, a quinta geração, iniciada no ano de 1993, trouxe uma nova concorrente ao cenário de desenvolvimento tecnológico dos jogos digitais, a japonesa *Sony* com seu *Playstation*. Esse período deu início à geração 32 bits e os gráficos em três dimensões, marcando um salto de qualidade técnica em relação às gerações passadas.

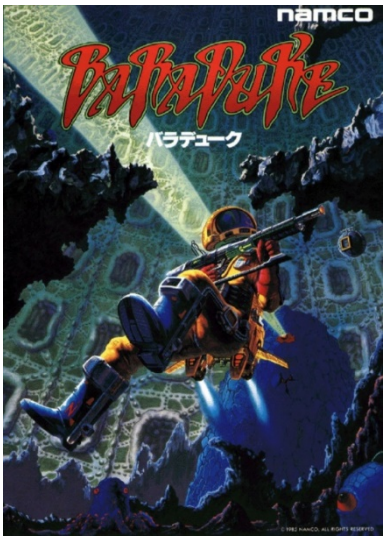
Foi nessa geração que surgiu o primeiro jogo de aventura totalmente ambientada num cenário 3D (MARIE, 2016) e com uma protagonista feminina, Lara Croft, que a partir desse momento (1996), passa a acompanhar as evoluções tecnológicas e transformações mercadológicas, se adaptando e ganhando cada vez mais inserção na cultura dos jogos digitais.

As gerações seguintes, sexta (1998), sétima (2004) e oitava (2011), apresentaram constantes evoluções de técnicas, demonstrando novas tecnologias, formas de se jogar (guitarras em forma de controle, sensores de movimento corporal e óculos de realidade virtual), assim como o desenvolvimento de narrativas cinematográficas.

1.3 As protagonistas femininas nos primeiros jogos digitais

No final da década de 1980, protagonistas femininas de destaque eram raridade, mas existiam algumas que serviram de base, às vezes esquecidas na história, para protagonistas reconhecidas atualmente, como Lara Croft. As duas primeiras personagens femininas em um jogo digital podem ser consideradas Kissy (Figura 16), do jogo *Baraduke* (1985), e Samus Aran, do jogo *Metroid* (1986) (TIRABOSCHI, 2016). Existem similaridades entre as duas personagens: os jogos abordavam uma temática espacial futurista; as duas protagonistas possuíam armaduras cibernéticas que lhes cobriam todo o corpo, inclusive o rosto; os jogadores apenas sabiam que eram mulheres após o término do jogo, quando as personagens removiam o capacete. O interessante sobre o enredo dos dois jogos é que ambos se assemelhavam ao filme *Alien* (1979), de Ridley Scott, que apresentou uma protagonista feminina marcante, Ripley, interpretada por Sigourney Weaver (NARCISO, 2014) e apresentaram como pano de fundo da história a temática futurista espacial com a presença de alienígenas.

Figura 16 - Capa do jogo Baraduke



Fonte: Hardcore game 101, 2016.

Após o aparecimento dessas personagens, outras protagonistas surgiram. Elas eram heroínas com objetivos de vingar sua família ou salvar o mundo de algum mal maior, jamais salvar um homem. Apesar de protagonistas e lutadoras, visualmente, elas eram representadas como objetos de desejos, como que saídas de pensamentos adolescentes. Segundo Leal (2016), vale lembrar que na década de 1980 e 1990 o grande público dos jogos digitais ainda era do sexo masculino e o mercado produtor de jogos, em sua esmagadora maioria, sempre foi composto por homens. Personagens fortes e guerreiras como Annet, *El Viento* (1991) e Alisia, *Alisia Dragoon* (1992) (Figura 17) eram representadas em roupas que deixavam à mostra seus atributos físicos enquanto enfrentavam os mais diversos desafios sem a devida proteção dos seus corpos, mostrando erotização, a valorização do corpo feminino para o público masculino.

Figura 17 - Os corpos objetificados de Annet e Alisia

Fonte: montagem desenvolvida pelo autor com base nas imagens dos jogos.

Anterior a essas personagens, uma merece destaque em sua representação visual: Alis, protagonista do jogo *Phantasy Star* (1988), para o *video game Master System.* Ela foi um exemplo de protagonista forte e não tão objetificada. Sua jornada começa quando seu irmão é morto pelo rei maligno Lassic. Ela assume a responsabilidade de liderar uma equipe de guerreiros que deve recrutar durante sua jornada para que possam libertar o sistema estelar *Algol* da tirania do rei Lassic e vingar seu irmão.

Sua composição visual destoou das demais personagens representadas nos jogos já citados, pois seu corpo não era deixado à mostra, sendo quase que totalmente coberto por roupas. Entretanto, as cores utilizadas em sua composição, que remetem a paletas cromáticas culturalmente associadas ao feminino, como tons pastel e a

predominância do rosa e lilás, e sua posição corporal que pode remeter mais à delicadeza do que uma guerreira (Figura 18) apontam ainda para uma construção imagética que é ainda carregada por representações de um ideal feminino delicado culturalmente enraizadas na sociedade, como a associação predominante da cor rosa ao gênero feminino, aplicadas na cor da saia e da tiara no cabelo, às formas delicadas de curvas e traços finos, o cabelo longo e solto e acessórios como braceletes e tiara.

Figura 18 - Alis

Fonte: Game Hall.

Com o passar dos anos e o desenvolvimento dos jogos digitais, nenhuma protagonista feminina ainda havia marcado de forma profunda a história na cultura do entretenimento (CASSEL; JENKINS, 2011), mas essa história mudou com o surgimento de uma nova heroína que acompanhou as transformações sociais na cultura e hoje é um ícone da cultura pop: Lara Croft, tema da próxima seção.

1.4 O surgimento de *Tomb Raider* e Lara Croft

Foi em 1996, onze anos após a primeira protagonista feminina, que surgiu a personagem Lara Croft, heroína da franquia de jogos *Tomb Raider*. Sua história começa alguns anos antes, no início da década de 1990, na transição entre os cartuchos e a nova mídia, o DVD e a tecnologia de processamento em 3D.

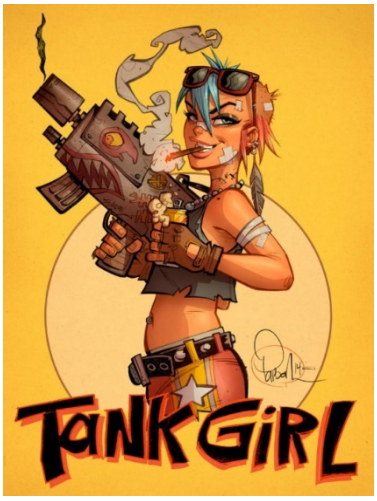
Desde o início da concepção, a ideia era desenvolver um jogo de ação em terceira pessoa baseado nos mistérios das pirâmides do Egito e que tivesse uma narrativa

como a do cinema. Ficou a cargo de Toby Gard, *character design* de jogos, desenvolver os rascunhos da personagem. Ele apresentou um modelo masculino, que foi rejeitado por se parecer muito com o arqueólogo dos cinemas, Indiana Jones, e os executivos da desenvolvedora de jogos digitais, *Core Design*, ficaram receosos com a possibilidade de um processo judicial (MARIE, 2016). Com isso, ele reformulou a personagem e apresentou uma protagonista mulher, que passou a se enquadrar cada vez mais no conceito do jogo que previa a resolução de quebra-cabeças e que, segundo Adrian Smith, diretor de operações do jogo:

> E o que fizemos foi que escrevemos todas as características para a personagem em um pedaço de papel; queríamos que a personagem tivesse agilidade, e quase uma gentileza, e quanto mais olhamos para essa lista, mais apontou para ser uma personagem feminina. (MARIE, 2016, p. 14, tradução minha)[6]

Usar uma protagonista feminina, para alguns, foi considerado um risco e uma abordagem que não tinha como comprovar que daria certo, mas o projeto seguiu em frente. A nova personagem precisava de uma identidade e uma história. Seu primeiro nome foi Laura Cruz, uma mulher sul-americana que logo foi rebatizada para Lara Cruz. Ela era uma arqueóloga, mercenária e violenta, inspirada na personagem de histórias em quadrinhos Tank Girl (Figura 19) e outros ícones punk.

Figura 19 - Inspiração para Lara Croft



Fonte: Tank Girl, 2000.

[6] And what we did is that we wrote all the characteristics down for the character on a piece of paper; we wanted the character to have agility, and almost a coyness, and the more we looked down this list, the more it pointed towards being a female character.

Apesar da mudança do nome algo ainda não se encaixava a um apelo mais britânico, uma vez que a *Core Design* foi fundada na Inglaterra. A equipe de desenvolvedores, então, propôs trazer suas origens para algo que se ligasse mais ao contexto cultural onde a Empresa estava inserida e tornar Lara a mais britânica possível. Após uma pesquisa em um catálogo telefônico o sobrenome Croft foi sugerido e a personagem se tornou Lara Croft.

Segundo Gard, criador da personagem Lara Croft, eles estavam seguindo por um caminho contrário ao que era ditado na cultura dos jogos digitais. Escolheram uma personagem feminina, ao contrário da maioria masculina; era uma personagem forte e não precisava ser resgatada; era britânica e não americana, como eram a maioria dos heróis nos jogos e no cinema (MARIE, 2016). A equipe da Core Design acreditou ter trazido algo de novo e revigorante ao mercado, mas Lara Croft ainda precisava de mais, precisava ser feminina.

É importante ressaltar que Lara Croft foi criada por uma equipe de homens, em especial por Toby Gard, responsável pelas formas e características psicológicas da personagem. São homens regulando e ditando características ligadas ao gênero feminino e trazendo características representacionais que são consolidadas na sociedade por meio da linguagem. A visão de representação da mulher tende a ser constituída por uma sociedade machista e patriarcal que acaba minando uma representação que se constitua da própria visão feminista. Segundo Butler (2013, p. 21) “[...] as supostas universalidades e unidade do sujeito do feminismo são de fato minadas pelas restrições do discurso representacional em que funcionam.”

Para Lara Croft ser feminina, ela precisou, segundo entrevista de Gard no documentário *Lethal and Loaded* (MARIE, 2016), ter seus atributos femininos exagerados, cintura fina, quadril largo e seios fartos; cabelos longos (que devido a limitações técnicas foi representado por um rabo de cavalo), ser atlética (ela usava um colã e um short curto).

O primeiro jogo da franquia *Tomb Raider* foi apresentado em 1995, na E3 – *Eletronic Entertainment Expo*, a feira mais famosa no mundo voltada à indústria de jogos eletrônicos que acontece anualmente em Los Angeles, Estados Unidos. Aquele

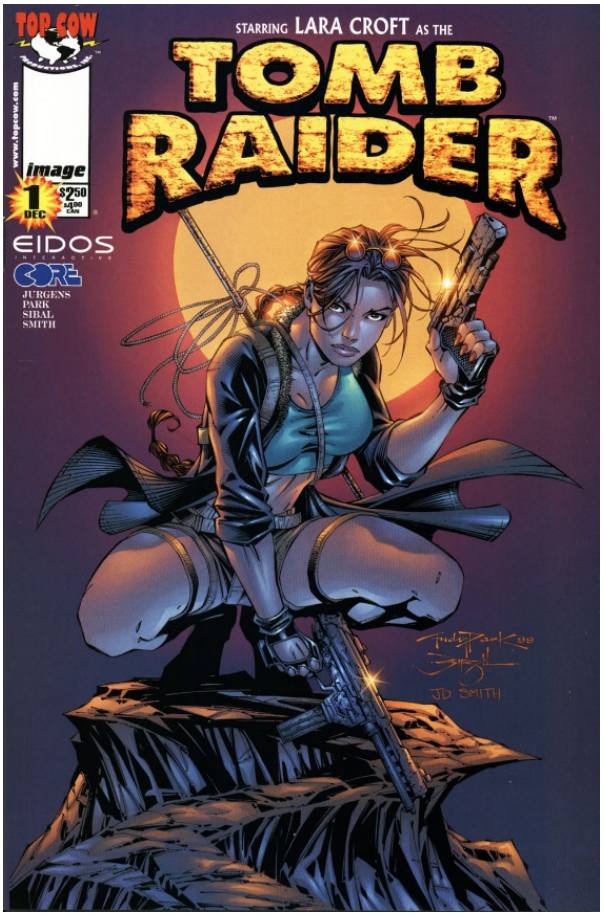
momento chamou a atenção dos participantes, principalmente, pela protagonista, Lara Croft. Em 1996, *Tomb Raider* foi lançado no mercado global e conseguiu chegar à marca de mais de sete milhões de cópias vendidas. Segundo Marie (2016), Lara Croft capturou o espírito do *Girl Power*, *slogan* que surgiu nos Estados Unidos em 1991 e pregava o empoderamento feminino e independência.

Nos anos que se seguiram, foram dezenas de jogos lançados: Tomb Raider II, 1997; Tomb Raider III, 1998; Tomb Raider: the last revelation, 1999; Tomb Raider: chronicles, 2001; Tomb Raider: curse of the sword*, 2001; Tomb Raider: the prophecy*, 2002; Tomb Raider: apocalypse*, 2002; Tomb Raider: the angel of darkness, 2003; Tomb Raider: the osiris códex trilogy*, 2003; Tomb Raider: legend, 2006; Tomb Raider: the reckoning*, 2006; Tomb Raider: the action adventure*, 2006; Lara Croft`s poker party*, 2006; Tomb Raider: puzzle paradox*, 2006; Tomb Raider: anniversary, 2007; Tomb Raider: underworld, 2008; Lara Croft and the guardian of light, 2010; Tomb Raider, 2013; Lara Croft and the temple of Osiris, 2014; Lara Croft: reflections*, 2014; Rise of the Tomb Raider, 2015; Lara Croft: relic run*, 2015; Lara Croft GO*, 2015. Os nomes marcados com '*' referem-se a jogos digitais que foram lançados para meios digitais como TVs interativas ou dispositivos móveis.

Com a crescente popularidade de Lara Croft e o jogo *Tomb Raider* em todo o mundo, após sua consolidação como uma franquia de jogo digital de sucesso, novos produtos surgiram. O primeiro deles foi a História em Quadrinhos (HQ) de *Tomb Raider*, resultado da parceria entre a *Eidos* e a *Top Cow Production*, estúdio de quadrinhos fundada pelos ilustradores Marc Silvestri e Jim Lee.

Lara Croft se tornava cada vez mais uma personagem reconhecida tanto por suas aventuras quanto por seus atributos físicos (Figura 20), o que pode ter ajudado a reforçar sua objetificação, uma vez que a representação de super heroínas nos quadrinhos foi, e ainda é, muito criticada por movimentos da teoria feminista por explorar de forma excessiva a sensualidade nos corpos femininos em poses erotizadas, roupas justas, curtas e com decotes, e o exagero em proporções de partes do corpo, como seios e nádegas.

Figura 20 - Capa da HQ Tomb Raider, 1999



Fonte: Lara Croft PT.

Com o constante reconhecimento de Lara Croft outros produtos surgiram. Foram livros, brinquedos, filmes, desenhos animados, documentários, dentre outros. Cada vez mais a personagem ser firmou como um ícone da cultura pop, mas exatamente um ícone de que?

Um ícone pode ser uma pessoa ou coisa, algo que serve como um signo para representar algo, definir uma característica, uma cultura ou um período na história. Na cultura pop temos vários exemplos de ícones que se constituíram e se transformam ao longo da história. A Mulher Maravilha sempre foi vista como a representação da justiça e sabedoria e mais recentemente, após o lançamento do filme (2017), também símbolo de empoderamento feminino. Angelina Jolie, por um longo tempo, representou a sensualidade, inclusive, interpretando a personagem Lara Croft nos cinemas. Steve Jobs representou a inovação e tecnologia. Enquanto isso, Lara Croft se tornou um ícone incerto ou contraditório, fruto de uma concepção que, ao mesmo

tempo, apontou para uma personagem feminina empoderada e para uma representação feminina objetificada. Segundo Pinchefsky (2013), com sua percepção ao jogar Tomb Raider (2013), Lara Croft pode ser considerada tanto como um símbolo de empoderamento feminino quanto um objeto sexual de desejo. Essa percepção pretende ser comprovada ou refutada na análise deste trabalho.

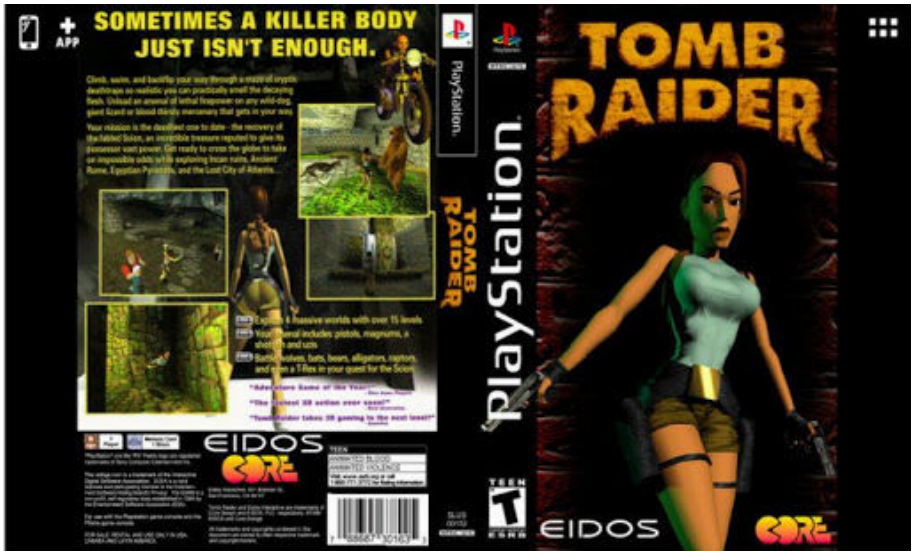
Todas essas questões são muito complexas, principalmente as que dizem respeito ao empoderamento. Eu, como um homem, posso ter uma percepção de Lara Croft como portadora de certos traços que a empoderam, entretanto, segundo Bosier (2013), as mulheres raramente estão de acordo com o que esteja ou não empoderando uma mulher. Tenho a percepção que os homens entendem o empoderamento como o poder sexual que a mulher pode exercer pelo seu corpo e se sentir bem com isso, uma deturpação da frase “meu corpo minhas regras”, e com isso continuam a ditar, de forma míope, o que deve ser construído como um ideal de beleza, sensualidade e feminilidade. O empoderamento feminino, de uma forma muito geral no atual contexto mundial do início do século XXI, é reconhecer o poder da mulher e seu lugar de força, para que assim possam ser promovidas ações de igualdade de gênero.

Lara foi desenvolvida por homens para um público masculino jovem, e com o tempo e as transformações da personagem, passou a agradar um público feminino cada vez maior. Entretanto, ela sempre carregou a sina de ser representada como um símbolo sexual, característica que nasceu das suas atribuições físicas exageradas que os fãs espalharam pela internet, criando seu próprio conteúdo adulto digital (MARIE, 2016). A Eidos, empresa que havia comprado a Cristal Dynamics, sempre tentou proteger a personagem dos conteúdos adultos, o que acabou gerando essa dualidade entre a protagonista forte e independente e o símbolo sexual, fato que gerou discussões em torno da personagem. A presente pesquisa visa contribuir, com base nos estudos de linguagens, para verificar como esses aspectos representacionais se estabeleceram e que discursos são construídos ou retomados sobre o gênero feminino.

Apesar da defesa em torno da personagem, o próprio *marketing* do lançamento do primeiro jogo digital acabou, de certo modo, frisando as qualidades físicas da personagem e trazendo à cena questões de objetificação do corpo, como pode ser observada na breve análise a seguir.

A frase foi utilizada na arte da embalagem do jogo, no verso, onde ela apareceu em destaque (Figura 21). “Algumas vezes um corpo morto (ou corpo de matar) não é o bastante” (Tradução minha)[7].

Figura 21 - Capa do primeiro jogo da franquia Tomb Raider



Fonte: Gamespor.

A frase apresenta uma dupla referência que parte da questão da violência exercida por Lara Croft, ela é uma heroína que usa armas e mata seus inimigos, portanto, a frase partiria do princípio de que ela enfrentaria muitos desafios que a levariam a matar muito. Por outro lado, a frase faz referência ao seu corpo como algo ‘de matar’ e que muitas vezes não basta a uma mulher apenas ter um corpo bonito é preciso algo mais. Isso aponta para reafirmar a intencionalidade na construção de uma personagem sexy mas letal, uma mulher perigosa e desejada, uma *girl power* construída nas bases de desejos e anseios de homens que ditaram a construção de um ideal feminino no final da década de 1990. Mais uma vez, as mulheres não conseguem ser donas de seus próprios corpos.

Nas seções seguintes, abordo os aspectos históricos das mulheres no ocidente; o gênero feminino e suas representações.

[7] Sometimes a killer body just isn’t just enough.

1.5 O gênero feminino, uma questão de representação

É evidente que este tópico não tem a pretensão de abordar toda a história das mulheres no ocidente, acredito ser um trabalho tão extenso que levaria anos para ser concluído. Como a presente dissertação aborda a questão da representação do feminino por meio de uma personagem de jogo digital, de origem ocidental, pretendo apresentar, de forma sucinta, como a mulher foi representada nos principais meios de veiculação ao longo da história, abordando os períodos. Inicio com a Revolução Industrial, passando pelos movimentos da arte moderna, a Primeira e Segunda Guerras Mundiais e as propagandas no final do século XX. Isso vai ajudar a compreender como a visão de um ideal feminino foi sendo representado ao longo da história por meio da linguagem, principalmente a visual, que ajudou a estabelecer os padrões representacionais enraizados na cultura.

A escolha do ocidente como delimitador para a análise se deve pelo fato da cultura ocidental ser considerada a dominante no mundo e por possuir vasta bibliografia sobre o assunto da seção, assim como facilidade no acesso ao material de leitura.

Durante os séculos XVIII e XIX, ocorreram transformações nas formas de produção, inicialmente na Inglaterra e rapidamente se espalhando pelo mundo em momentos diferentes. Devido ao seu impacto profundo exercido na sociedade, esse momento histórico recebeu o nome de Revolução Industrial e criou um sistema de fabricação industrializado que passou a produzir grandes quantidades de produtos a preços cada vez mais baixos que chegou ao ponto de não depender mais do mercado consumidor e passou a gerar seu próprio mercado (CARDOSO, 2008).

O crescimento industrial favoreceu transformações bem mais complexas que foram além daquelas proporcionadas pelos meios de produção. Na Inglaterra do século XIX, as cidades cresceram aumentando sua área geográfica, a população seguiu o mesmo caminho, aumentando em número devido às melhorias das condições de vida. Bairros surgiam, vias de transporte, facilidade na locomoção entre grandes distâncias, formas de lazer e entretenimento. Toda essa complexidade fez com que surgissem novos desafios em questões de organização da sociedade e da forma como as informações deveriam ser apresentadas e circuladas.

> Como sinalizar a geografia da cidade, com seus novos bairros e ruas, para uma população que chegava de fora sem nenhum conhecimento prévio dos lugares em questão? Como ordenar a convivência e o fluxo de transeuntes para minimizar a insegurança atávica provocada pelo confronto com estranhos e com diferenças de cultura e de classe social? Como comunicar para um público anônimo os préstimos de um produto desconhecido, convencendo-o da conveniência de adquirir uma mercadoria muitas vezes supérflua ou sem serventia imediata? Estes e outros dilemas comunicacionais estão presentes no desembarque do migrante na estação central de estrada-de-ferro ou no simples embarque de uma família de classe média para um passeio de domingo nos arrabaldes da grande cidade. (CARDOSO, 2008, p. 47)

Foi nesse contexto de efervescentes transformações que os meios de comunicação adquiriram importância fundamental. Segundo Cardoso (2008), ocorreu a ampliação dos meios tradicionais de comunicação (livros e jornais) para novas formas, como o cartaz e a revista. E foi justamente nessas duas formas que a mulher figurava, naquele momento histórico, como elemento representado na linguagem visual.

No final do século XIX, o *Art Noveau*, movimento modernista de arte decorativa, produziu inúmeros cartazes em que a representação da mulher ganhou papel de destaque (CARDOSO, 2008). Artistas como Alphonse Mucha e Toulouse Lautrec foram importantes nomes desse movimento e responsáveis por inúmeros cartazes em que mulheres eram representadas de forma sensual e erotizada (Figura 22).

Figura 22 - As quatro estações, Alphonse Mucha

Fonte: Art now and then, 2015.

O *Art Noveau* foi muito forte na França no período de 1871 a 1914 e ficou conhecida como a *Belle Époque* (Bela Época). Esse período foi marcado por conflitos sociais, principalmente nas questões de gênero, que eram representados na arte e publicidade

(MÈRCHER, 2012). A mulher parisiense, que vivia no campo ou era dona de casa, passou a ser trabalhadora nas indústrias e tornou-se consumidora nas crescentes cidades que surgiram devido ao avanço industrial. Apesar dessa expansão de horizontes para a mulher francesa, deixando o confinamento privado do lar e circulando nos espaços públicos, não significou o reconhecimento de seu papel perante o universo masculino, e sobretudo à melhoria de sua representação.

As mulheres foram, na palavras de Duby e Perrot (1991) “devoradas no processo histórico”, nas artes, na guerra, nas revoluções e na publicidade (DUBY; PERROT, 1991). Mesmo com as evoluções e transformações do século XX, as mulheres ficaram à deriva em relação ao comando das formas como eram representadas. O século XX modelou as mulheres, principalmente, por meio das imagens na sociedade.

> [...] a garçonete, produto da guerra e dos Anos Loucos, a mulher emancipada, produto da pílula, ou até mesmo a *superwoman* dos anos oitenta, produto do feminismo e da sociedade de consumo, capaz de se equilibrar com sucesso entre a carreira, os filhos e os amores. (DUBY; PERROT, 1991).

A história das mulheres foi, e pode-se dizer que ainda é, construída por representações ditadas pelo discurso que emana do imaginário masculino acerca do que acredita ser um ideal feminino. São inúmeras representações, signos, que bombardeiam e encarceram as mulheres numa caixa de múltiplas facetas, que são movidas por modelos de comportamento, aparência, inspirado por celebridades e a mídia (DUBY; PERROT, 1991). Pode-se dizer que ocorreu um abuso no controle da representação por parte dos homens.

> Vários discursos desde a Antiguidade vêm construindo a desigualdade de gêneros como natural e legitimando as diferenças entre os homens e as mulheres, construindo um sujeito com uma identidade determinada, impondo através das relações de poder verdades sobre ele." (TADESCHI, 2012, p. 15).

Durante a Segunda Guerra, as propagandas do governo retrataram as mulheres de acordo com a necessidade imposta pelo contexto. Na década de 1940, elas foram estimuladas pela mídia a trabalhar nas fábricas e em serviços essenciais para o funcionamento das cidades, devido à falta de mão de obra masculina, pois homens serviam na guerra. Sua imagem foi representada como a de mulheres fortes e independentes (CARDOSO, 2008). (Figura 23).

Figura 23 - Cartaz publicitário (1943)

Fonte: All about lean, 2018

Essa representação positiva da mulher, em diversos países, passou a ser desconstruída logo após o fim da Segunda Guerra, para que os homens retornassem aos seus postos de trabalho, tendo a mulher que retornar ao espaço privado do lar. E é justamente no período pós-guerra que a imagem da mulher “imbecilizada”, segundo Cardoso (2008), começou a ser construída no cinema, televisão e pelos artefatos produzidos pelo design. Esse período da história também coincidiu com o surgimento dos primeiros testes com jogos digitais como já exposto neste capítulo.

Ao longo das décadas que seguiram ao fim da Segunda Guerra, o mundo presenciou o crescimento exponencial das tecnologias, principalmente as ligadas aos meios de comunicação. Apesar de toda a evolução tecnológica as formas de representação das mulheres nas mídias permaneceram estagnadas (CARDOSO, 2008), tendo seu discurso controlado e regulado por aqueles que possuíam o poder midiático. Por isso a relação entre o discurso e a representação são indissociáveis.

> Há enunciados e relações, que o próprio discurso põe em funcionamento. Analisar o discurso seria dar conta exatamente disso: de relações históricas, de representações muito concretas, que estão vivas nos discursos, e que invisibilizam as mulheres." (TADESCHI, 2012, p. 123).

Esses discursos machistas dominantes e que servem ao interesse ideológico de quem os enuncia, devem ser percebidos e compreendidos como muito prejudiciais na formação de um imaginário de representação feminino, englobando a subjetividade

de cada mulher, suas histórias, suas contribuições e seu protagonismo em uma imagem objetificada e descartável. A ideia de análise de discurso e sua relação com a perpetuação e quebra de padrões representacionais estabelecidos na sociedade embassa esta dissertação e serão apresentadas no próximo capítulo.

A Figura 24 apresenta um anúncio publicitário de uma marca de sapatos que foi veiculada em 1974, na Revista *Playboy*.

Figura 24 - Anúncio

Fonte: 30 e picos, 40 e tal, 2012.

A imagem foi veiculada numa revista masculina, onde mulheres eram apresentadas de forma objetificada para atender às fantasias e desejos masculinos. Além disso, podemos perceber na imagem do anúncio a existência de traços da dominação simbólica (BOURDIEU, 2007), em que a mulher representada é posta como inferiorizada em relação ao homem, nua e colocada em conformidade com a situação, conforme demonstra a expressão de seu rosto, fato que não poderia acontecer sem um real consentimento por parte dos subordinados.

Segundo Bordieu (2007, p. 52), "o poder simbólico não pode se exercer sem a colaboração dos que lhe são subordinados e que só se subordinam a ele porque o constroem como poder." A afirmação pode parecer estranha e até causar a fúria de feministas contemporâneas em relação à aceitação ou subordinação das mulheres a esse tipo de representação, mas é importante ressaltar o contexto de veiculação

dessa imagem, que se distancia do nosso atual contexto em que as mulheres vem ganhando mais espaço ao ponto de algumas empresas estarem atentas à representação que constroem. Podem parecer pequenas mudanças, mas segundo Bourdieu (2007, p. 106) "a maior mudança está, sem dúvida, no fato de que a dominação masculina não se impõe mais com a evidência de algo que é indiscutível."

Na década de 1960, os movimentos feministas contemporâneos ganharam força, que foi sendo constituída por meio de conflitos desordenados ao longo da história (DUBY; PERROT, 1991). Seu significado possui diferentes compreensões, principalmente dependendo do contexto em que se analisa, mas de uma forma geral, pode ser definida discursivamente como uma “teoria da igualdade política, econômica e social dos sexos, e organizativamente como a mobilização necessária para eliminar as restrições que discriminam as mulheres” (DUBY; PERROT, 1991).

Os movimentos feministas ganharam força a partir de 1970, alimentados por ideias de igualdade e libertação frente à hegemonia masculina. Lutava-se pela neutralidade do ponto de vista do gênero (DUBY; PERROT, 1991). Entretanto, na publicidade, a representação da mulher continuou no caminho do privado, mostrando-a ora como submissa, ora como dona de casa (Figura 25).

Figura 25 - Campanha da Prosdócimo (1970)

Fonte: Propagandas históricas.

Ainda no contexto publicitário, a década de 1980 e 90 apresentou grande objetificação da mulher, fato esse marcado por inúmeras campanhas, em veículos impressos e televisivos. A imagem a seguir (Figura 26) refere-se a uma campanha veiculada na Inglaterra em 1999 para uma empresa de refrigerantes. O machismo presente no discurso da composição visual pode ser percebido pela junção dos diferentes modos, verbais (escrito) e não verbais (imagem) aliados aos significados construídos e enraizados na sociedade.

A frase *Impress her with a big one*, (impressione ela com um bem grande) associada à imagem do adolescente com cara de bobo ao lado da mulher loira, com enormes seios e vestido curto, demonstra ambiguidade de sentido entre o produto mostrado e a construção social de que as mulheres, ou aquela mulher representada na imagem, pode ser impressionada por meio de um órgão masculino bem grande. O refrigerante grande na mão do rapaz (ator representado) ganha valor fálico na propaganda, aliado à frase, à erotização e sensualidade da mulher (ator representado).

Figura 26 - Campanha da empresa Dr. Pepper

Fonte: Flickr, 2018.

Este tipo de construção publicitária foi exaustivamente explorada no final do século XX e primeiros anos do século XXI. No Brasil, as campanhas publicitárias de cerveja apresentaram diversas representações de mulheres objetificadas ou hiper

sexualizadas, colocadas como meros objetos de desejo associadas ao consumo de cerveja. Algumas empresas, como a Skol (mostrada na introdução), chegaram ao absurdo de estimular a cultura do estupro em uma de suas campanhas no contexto do Carnaval do ano de 2015 (Figura 27), o que gerou repercussão extremamente negativa por grande parte da sociedade, principalmente das mulheres. Após o ocorrido, a empresa deixou de veicular as propagandas na mídia.

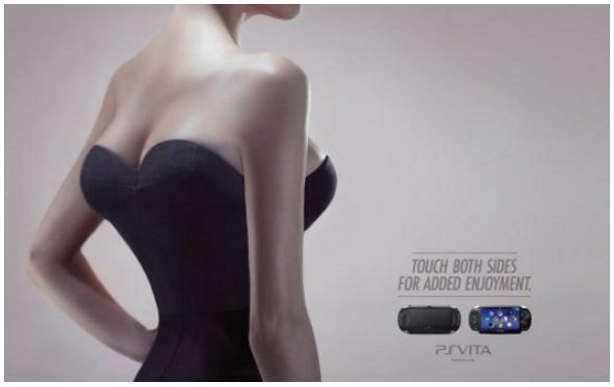
Figura 27 - Uma das piores campanhas de cerveja

Fonte: Revista Exame, 2015.

A imagem anterior mostra a intervenção textual com a frase “e trouxe o nunca” feito pela publicitária e ilustradora, Pri Ferrari e a jornalista Mila Alvez, nas peças de divulgação feitas pela Skol para o Carnaval em 2015 na cidade de São Paulo.

Mas não era apenas no universo conhecido das campanhas publicitárias das cervejas que a mulher foi retratada por visões distorcidas do universo machista. Outras áreas, como a dos jogos digitais, também sofreram com campanhas que apresentaram a mulher como um mero objeto de prazer (Figura 28). O vídeo game portátil *PS Vita*, da *Sony*, trouxe uma nova interface em seu console, um painel traseiro sensível ao toque. Essa nova funcionalidade foi associada à imagem de uma mulher magra em um vestido decotado e sem alças, com seios também nas costas e uma frase que sugeria o toque nos dois lados para adicionar mais diversão. O anúncio foi veiculado em 2013, em revistas francesas e claramente visava um público masculino. O interessante nesse posicionamento da *Sony* e da agência que desenvolveu o anúncio, a TBWA Paris, é que se tomarmos como base apenas o Brasil, a percentagem de mulheres jogadoras de *games* digitais em 2013 era de 41% em relação aos homens (G1, 2016).

Figura 28 - Campanha de lançamento do PS Vita, na França



Fonte: Creative Criminals, 2013.

A imagem apresenta um fundo de baixa modalização, dando destaque para a figura da mulher e seu vestido preto que chama atenção pelo contraste de cores. O uso da cor preto aumenta a relação de significação entre o toque no seio da modelo representada e o aparelho *PS Vita*, que também é preto.

Felizmente, considero que, aproximadamente, nos últimos três anos a sociedade alcançou algumas melhorias quanto à representação das mulheres nas mídias. É importante ressaltar, mais uma vez, que essa percepção é de um homem, inserido na cultura dominante e que não sofre as mesmas descriminações que as mulheres sofrem, mas há de convir que, justamente pelos discursos dos movimentos feministas, da indignação por diversas esferas da sociedade frente às distopias de representação da mulher e a constante e rápida disseminação de informações, principalmente por meio das mídias sociais digitais, mudanças ocorreram e tendem a continuar a ocorrer.

A necessidade da minha pesquisa surgiu justamente nessa necessidade em mostrar como isso também pode ocorrer nos jogos digitais, cabe a nós percebermos e discutirmos essas mudanças e se elas tendem a ser positivas ou negativas.

As questões de gênero tornaram-se assuntos constantes no início de século XXI, presente no trabalho, em rodas de amigos, nas redes sociais, mídia em geral e no meio acadêmico. Com o crescimento e força dos movimentos feministas, as transformações sociais e a disseminação do discurso nos mais variados meios, a noção do gênero começou a ser questionada, deixando de ser percebida como algo

natural, biológico e passando a ser compreendida como uma construção social que atribui papeis sociais às mulheres e aos homens (BUTLER, 2003).

A mulher, ou sua representação social, termo questionado por Butler (2003) devido à sua categorização generalista, esteve presente na história da humanidade ocidental nos mais diferenciados aspectos como pinturas, literatura e mitologia. Eva, considerada a primeira mulher no Cristianismo foi representada como sendo um ideal feminino, bonita, submissa ao homem e feita de sua própria costela (PIRES, 2008), que assim como Pandora da mitologia grega, foi responsável pelas mazelas dos homens. Recentemente, em 2017, esse ideal de mulher bela, recatada e pertencente ao espaço fechado do lar, foi resgatado no imaginário brasileiro. Segundo Tadeschi (2012), a história sempre teve a participação das mulheres, por mais que a historiografia considerada oficial as tenha deixado no anonimato por muito tempo, fato esse revertido pelo movimento da Nova História, iniciado por Le Goff (2003) que propôs novas abordagens de fontes para o preenchimento das lacunas da história que foram deixadas fontes oficias, como por exemplo: documentos e arquivos ligados ao Estado, empresas e organizações.

Apesar das críticas de Butler (2003) em relação ao uso do termo representação como forma de categorizar um todo que é formado por sujeitos individuais, Wittig (Apud. Butler, 2003) fornece uma crítica à impossibilidade de significar as pessoas na linguagem sem a demarcação do gênero. Com isso, o gênero tornou-se um marcador, um delimitador que foi constituído por relações de poder estabelecidos ao longo da história por uma hegemonia patriarcal e machista (BORDIEU, 2007). A delimitação dos gêneros pode ser percebida nas mídias em geral, seja na publicidade, no jornalismo ou no entretenimento.

> A figura feminina surge de facto na cultura de massas contemporânea como sujeito potencial e como objeto, utilizando tanto sugestões provenientes dos estímulos libertadores políticos e sociais quanto tradições e permeâncias de velhos estereótipos sobre as mulheres no seio da cultura ocidental. (DUBY; PERROT, 1991, p. 381)

Mesmo com a massificação imagética com que as mulheres foram representadas negativamente na história, o início do século XX possibilitou importantes oportunidades para elas, que diferentemente das representações alegóricas do século

passado, ganharam novas representações nas imagens para se fazerem presentes na esfera pública, conforme o cartaz do manifesto alemão do voto das mulheres em 1914 (Figura 29). Nela, é apresentada uma figura feminina (ator) em alto contraste em relação ao fundo, possibilitando à figura principal ganhar mais peso e centralidade na peça gráfica. As cores remetem à da bandeira alemã e a personagem sacode uma bandeira vermelha com as duas mãos, num gesto que remete à imponência e força. Ela é emoldurada por linhas verticais e horizontais que remetem a uma grade, mas o espaço que ela ocupa possui o fundo branco, que pode remeter, pelo significado da cor no ocidente, à liberdade, que se associa ao tema do cartaz, o direito da mulher ao voto na Alemanha no período da Primeira Guerra Mundial.

Figura 29 - Manifesto pelo direito ao voto, 8 de março de 1914

Fonte: Wikimedia.

É interessante perceber que essas manifestações pelo acesso das mulheres aos espaços públicos, antes exclusivos aos homens, os movimentos de libertação e crença nas possibilidades de mudanças, geralmente são esquecidas ou deixadas de lado, visto que durante a pesquisa de imagens referentes às representações do feminino, a maioria de exemplos encontrados sempre eram voltados a representações negativas, em que as mulheres eram postas em condições de submissão ou sexualizadas, como mero objetos de deleite e prazer.

A pesquisa bibliográfica realizada para esta dissertação, principalmente nos artigos encontrados no livro escrito por pesquisadoras mulheres e com organização de DUBY e PERROT (1991), apresentaram exemplos dessa resistência às representações que colocavam as mulheres em condições imbecilizadas.

Mesmo assim, apesar da luta de algumas mulheres, principalmente artistas (Hannah Höch; Remedios Varo; Dorothea Tanning; Frida Kahlo), visando quebrar os padrões negativos de representação do gênero feminino, a mídia, principalmente por meio da publicidade, continuou a definir padrões visuais de feminilidade ligados à beleza e prazer (DUBY; PERROT, 1991) no século XX. No cinema, as mulheres foram representadas como objetos de prazer visual para os homens, como Marilyn Monroe, que se tornou ícone da sexualidade. Essa construção de uma representação erotizada da mulher funcionou como codificação de mensagens pelas quais os homens buscam a satisfação e afirmação de sua identidade (DUBY; PERROT, 1991). Entre as décadas de 1930 e 1940, as protagonistas femininas nos filmes surgiram. Entretanto, mesmo que fossem retratadas como heroínas, elas eram mostradas repetidamente como passivas, patéticas ou até mesmo submissas.

As séries televisivas e as telenovelas brasileiras também herdaram as características de representação do feminino para a sociedade. Além disso os horários destinados às propagandas televisivas durante as telenovelas eram destinados aos anúncios de produtos voltados às mulheres, como os de beleza e limpeza da casa. Grande parte das representações imagéticas do feminino durante as transformações sociais são fruto de generalizações de atitudes e características que foram sendo impostas às mulheres (TADESCHI, 2012) e que quase sempre construídas por aqueles que detinham o poder, cabendo às mulheres, principalmente no meio artístico, lutar para a construção de uma representação que partisse do feminino.

A luta por uma representação que derrube as estruturas enrijecidas por anos de construções estereotipadas deve ser constante e partir, principalmente, das linguagens e do discurso. Muitas mulheres, sem terem percepção crítica, acabam assumindo um discurso que surge do machismo e patriarcado, para que após essa assimilação possam exercer a palavra. Sobre isso Tadeschi (2012, p.84) questiona: “Serão delas essas palavras? Ou será um discurso feminino “colonizado” pelo

masculino? ”. Este questionamento me faz pensar em até que ponto a personagem Lara Croft, desenvolvida por uma equipe majoritariamente de designers homens, traz uma representação feminina ditada e motivada por moldes ainda masculinos.

O jogo *Tomb Raider* também não ficou imune às representações do gênero feminino, e Lara Croft teve sua imagem replicada em diversos produtos midiáticos, inclusive, tornando-se um ícone da cultura pop, o que ajudou a aumentar seu reconhecimento no mundo, tornando-se, talvez, a personagem mais conhecida de um jogo digital.

Após o reconhecimento e prestígio na cultura dos jogos digitais, *Tomb Raider* também passou a figurar na cultura das HQs. Em 1997, um ano após o lançamento da primeira aventura nos jogos digitais, a editora *Top Cow* firmou contrato com a *Eidos*, produtora de *Tomb Raider*, para lançar o encontro entre duas personagens de empresas distintas, Lara Croft e *Witchblade* (MARIE, 2016) (Figura 30).

Figura 30 - Lara Croft e Witchblade

Fonte: Vortex Cultural, 2014.

O sucesso da HQ foi tão grande que a editora *Top Cow* produziu séries de aventuras solo de *Tomb Raider* que perduraram até o ano de 2005 (MARIE, 2016). Apesar de ser uma personagem aventureira, independente, agressiva e empoderada, a representação de Lara Croft nas capas das HQs não fugia a estereótipos sexualizados da mulher. Ela é apresentada numa pose que favorece a visualização dos seios e

nádegas. Seu short curto e colado ao corpo formam linhas que, se não fossem pelas cores, poderíamos dizer que ela está nua. Seu olhar de demanda, e com a representação conceitual fortalecida por seus atributos à mostra, convida o leitor a explorar o corpo mostrado. A outra personagem (Witchblade), apesar de não estar erotizada, não deixa de ser sensual. Apesar de uma armadura que cobre algumas partes de seu corpo, ainda podemos notar suas curvas e traços típicos de beleza estabelecidas na sociedade contemporânea (magra, esquia, seios e quadris largos), que, assim como Lara Croft, também convida o leitor ao consumo desses dois atores objetificados.

Em diversas capas ela foi ilustrada em roupas ou poses sensuais, mais parecendo capas de revistas de entretenimento voltadas ao público masculino (Figura 31). Suas roupas sempre deixam muitas partes de seu corpo à mostra, como: colo, barriga e pernas. Além disso, sua vestimenta, sempre muito justa, marca as curvas de seu corpo, dando realce para os seios e nádegas.

Figura 31 - Algumas capas das HQs de Tomb Raider

Fonte: montagem desenvolvida pelo autor com base em imagens de diversos sites, 2018.

As aventuras de Lara Croft nas HQs favoreceram o aparecimento de novas protagonistas empoderadas nos anos seguintes após o término de sua publicação, em 2005. A *Top Cow* lançou personagens como: *Fathom, Magdalena, Aphrodite IX, Madame Mirage* dentre outras (MARIE, 2016). Mas o avanço de Tomb Raider no campo cultural não ficou restrito apenas às HQs. Diversos romances foram lançados, abordando diferentes aventuras de Lara Croft ao redor do mundo (MARIE, 2016).

Capas de revistas como: Entertainment Weekly, assim como inúmeras revistas dedicadas à cultura dos jogos digitais, estamparam o rosto e corpo de Lara Croft.

Mas ainda existia uma mídia para Lara Croft conquistar e se tornar uma personagem criada para os jogos digitais que fosse multimídia: o cinema. Em 2001, foi lançado o primeiro filme, considerado o primeiro grande filme com uma grande protagonista feminina após a Ripley de *Alien* (1979) (MARIE, 2016). Lara Croft foi interpretada pela então *superstar* Angelina Jolie, e em 2003 foi lançado o segundo filme, *Tomb Raider: the candle of life*, também interpretado por Jolie. Nessa época, Jolie foi considerada a mulher mais sexy do mundo, segundo a revista *Esquire* (SAGER, 2008), o que reforçou ainda mais a própria sensualidade da personagem Lara Croft.

Em 2018, foi lançado um novo filme *Tomb Raider* (Figura 32), protagonizado pela atriz Alicia Vikander. A escolha da nova atriz acabou refletindo a reformulação que a personagem Lara Croft sofreu nos jogos digitais em 2013, quando começou a ser representada menos como um símbolo sexual ou de forma sexualizada, optando por proporções do corpo mais simétricos, sem exagerar ou focar em seios ou nádegas e sem a necessidade de deixar aparentar mais as partes do corpo à mostra.

Figura 32 - Pôster de lançamento do novo filme Tomb Raider

Fonte: Adoro Cinema.

Lara Croft, a história das mulheres no ocidente e a cultura dos jogos digitais, apresentadas neste capítulo, contribuíram para estruturar a pesquisa de forma coesa

para que no capítulo seguinte seja apresentado os fundamentos delimitados e pesquisados para as análises propostas na introdução. Algumas breves análises sobre composição visual foram ensaiadas neste capítulo, mas a seguir serão apresentados os conceitos de forma mais aprofundada que serão aplicados na parte de análise da composição visual da personagem Lara Croft nos jogos da franquia delimitados no *corpus*.

2 DISCURSO, MULTIMODALIDADE, E REPRESENTAÇÕES SOCIAIS

Quando o pré-projeto ainda começava a se delinear num horizonte de possibilidades, enquanto cursava uma disciplina isolada no Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, sabia que o projeto articularia os jogos digitais, a representação das mulheres e linguagem, mas ainda não sabia como unir essas forças aparentemente tão díspares. Até então, minhas leituras inclinavam mais para a Análise do Discurso de linha francesa, momento em que conheci as vertentes de pensamento de Patrick Charaudeau e Dominique Maingueneau. Com o segundo, comecei a enxergar como os estudos de linguagens se moviam de um núcleo rígido, mais ligado à estrutura da língua proposta por Saussure, para uma esfera mais maleável e permeável, com fronteiras não tão rígidas e abertas ao diálogo transformador com outras ciências. A partir desse ponto, percebi os jogos digitais como produtos de linguagem ligados às transformações tecnológicas na sociedade, e como tais, portadores de um discurso.

Na busca por estabelecer uma integração com todas essas ideias e conhecimentos, encontrei na Teoria Sociossemiótica da Linguagem a peça fundamental que faltava para compreender o caminho que eu me propus a trilhar e estabelecer uma fundamentação sólida e coesa para embasar a pesquisa. Com isso, pude perceber e conhecer os estudos de linguagens na perspectiva anglo-saxônica, o que abriu novos caminhos de possibilidades de leituras que ajudaram a compor a base fundamental da pesquisa que, mesmo privilegiando uma linha de pensamento, não excluiu o conhecimento adquirido com as diversas visões de teóricos que abordaram ou abordam os estudos de linguagens.

Existem três eixos básicos na fundamentação teórica que vão compor o desenvolvimento dos objetivos propostos nesta dissertação: a Teoria Sociossemiótica da Linguagem, abarcando a análise de imagens propostos por Krees e Van Leeuwen (2006) com base na Linguística Sistêmico-Funcional de Halliday (2014), focando na metafunção ideacional da linguagem, e também nos estudos sobre Multimodalidade (KRESS, 2010); a análise crítica do discurso com base em Fairclough (1996; 2001); e a teoria das representações sociais com base em Moscovici (2003). Em tudo isso está a visão de socioconstrução da realidade (BERGER; LUCKMAN, 1985), de ser humano como construtor da realidade social por meio da linguagem.

2.1 A Teoria Sociossemiótica da Linguagem

Os jogos digitais podem ser compreendidos, em sua materialidade, como textos que, segundo Halliday e Hasan (1985), são linguagens em uso que atuam em um determinado contexto. Eles são produtos da linguagem, e como tal, fazem sentido a uma pessoa que os conhece, um fenômeno gramatical, multimodal, específico de um determinado contexto (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014). Sua constituição se dá por meio da relação estabelecida entre os diferentes modos e recursos semióticos de significação, proporcionados, principalmente, pelas constantes transformações nas formas de disseminação de linguagens proporcionadas pela tecnologia, o que estabelece os jogos digitais dentro do campo da multimodalidade (KRESS, 2010).

A Teoria Sociossemiótica da Linguagem abarca os princípios da Linguística Sistêmico-Funcional, a qual foca no sistema de significação em nível da oração e as possibilidades que ela estabelece para além da oração (SILVA, 2016), e é neste ponto que ela se torna relevante para compreendermos como as teorias de língua(gem) se desenvolveram e passaram a englobar mais possibilidades de análise que transcendem a língua.

2.1.1 A Linguística Sistêmico-funcional

A teoria de Halliday, que aborda a língua como um sistema em uso, passa a ser utilizada como base de outros estudos de linguagens que percebiam a língua além da oração, mas que também produziam significados em contexto de uso. É exemplo a Gramática do Design Visual de Kress e Van Leeuwen (2006), usada para compreender e analisar como as imagens e outros elementos que não são necessariamente verbais (escrita e fala) se constituem e atuam em contexto social (SILVA, 2016).

Para Halliday (2014), ao utilizarmos a língua fazemos escolhas no sistema semiótico para produzir os significados. Essas escolhas podem ser mais ou menos conscientes, motivadas ou não, de acordo com o contexto onde estão inseridas ou até mesmo posições ocupadas em uma relação social (SILVA, 2016). A construção dos significados, então, está atrelada aos recursos semióticos disponíveis para escolhas, as formas materiais existentes por meio dos quais os significados são construídos e veiculados, e o repertório semiótico existente, tanto por parte do criador dos significados quanto do receptor que deverá decodificar os signos. Toda essa rede de criação e transformação dos significados perpassa uma abordagem funcionalista e sistêmica, ao mesmo tempo.

A língua é tanto estruturada por regras sintáticas quanto por um sistema de significação que é constituída em uso (SILVA, 2016), ela é uma prática social usada para criar os significados. Halliday (2014), preocupou-se em estudar a língua, mas considerou a existência de outros códigos, outras linguagens, e por isso sua visão de língua proporcionou uma relação de língua(gem) em uso, uma prática social que se transforma em determinados contextos. Nesta concepção de língua como linguagem, a dimensão verbal (oral e escrita) passa a ampliar seu espaço para a dimensão não verbal (visual e sonora, por exemplo) coexistindo numa esfera multimodal de significações.

2.1.2 A Multimodalidade

A multimodalidade é apresentada nesta dissertação de maneira conectada à Teoria Sociossemiótica, tornando-se uma dimensão dela. O termo surgiu por volta da década de 1960, mas, apesar de recente (em termos históricos), o seu conceito pode ser aplicado desde o aparecimento dos primeiros hominídeos na pré-história e suas pinturas nas cavernas, onde eram estabelecidas diferentes relações entre os recursos disponíveis (suporte, pigmentos, objetos) para o desenvolvimento do signo. Segundo Kress (2010), o termo foi desenvolvido com a intenção de compreender a articulação entre as diferentes conexões de linguagens proporcionadas e mais evidentes pelo desenvolvimento tecnológico, que são construídas pelo construtor dos signos por meio dos modos e recursos semióticos para se criar os significados, como: língua oral e escrita, imagens estáticas e em movimento, gestos, expressões, sons e cores. Todo modo deve ser considerado como importante elemento de significação dentro do complexo de signos (KRESS, 2010).

Os modos podem ser compreendidos como conjunto dos meios que são utilizados para que os significados se formem. O modo visual é, por exemplo, um meio pelo qual uma imagem pode ser apresentada, mas Kress (2010) lista os modos mais comumente utilizados: fala; imagem estática; imagem em movimento; escrita; gestos; modelos em 3D; ações; música; cores. Cada modo possui sua especificidade e adequação para determinadas representações (KRESS, 2010), elas podem coexistir em uma determinada representação, mas uma vai acabar se sobressaindo.

Os jogos digitais articulam todos esses modos em sua constituição, apesar do visual em movimento e o sonoro serem os que mais se destacam. Informações ao jogador podem ser transmitidas por textos verbais que aparecem nos menus, mapas e orientações (verbais e não verbais) na tela; diálogos orais são utilizados entre as personagens durante a narrativa; expressões corporais são realizadas durante as ações das personagens; trilhas sonoras podem ser usadas para ambientar determinado momento. O acesso a todos esses modos e suas articulações são possibilitadas pelo avanço e evolução das ferramentas tecnológicas, criando uma gama de recursos semióticos disponíveis para a construção dos significados.

Os recursos semióticos de cada modo são os instrumentos de significação disponíveis que serão utilizados para que os signos sejam constituídos em uma cultura na sociedade. As cores, além de um modo, também podem ser utilizadas como recursos semióticos. O conjunto dos modos e recursos semióticos estabelecem os potenciais semióticos para a constituição dos significados na cultura (KRESS, 2010). Quanto mais recursos semióticos são produzidos em uma determinada cultura e quanto mais eles são disseminados e compreendidos pelas pessoas, mais potenciais de significação podem ser desenvolvidos.

O jogo digital, como um produto tecnológico que articula diferentes áreas do design, ou seja, faz parte de um planejamento formal e de sentidos, é desenvolvido com base nos recursos disponíveis no mundo (KRESS, 2010). Como um produto da cultura global tecnológica, tem como principal modo de significação o não verbal, representado, principalmente, pela imagem em movimento, portanto, é importante compreender como é estabelecida a composição visual dos elementos visuais que fazem parte de sua estrutura (DONDIS, 1991) e como a linguagem visual está integrada com outros modos semióticos (VAN LEEUWEN, 2004) e os recursos semióticos utilizados em sua construção.

A protagonista Lara Croft pode ser compreendida como um destes elementos visuais que fazem parte da estrutura do jogo digital *Tomb Raider*, e dessa forma, ser apreendida como uma composição visual que produz significados por meio da intenção dos produtores de signos (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006).

É importante alertar para as diferentes compreensões que podem surgir na definição da palavra design. O termo engloba diferentes fazeres, como: digital, moda, gráfico, produto, ambientes, dentre outros. Para Kress (2010), nos estudos de linguagens, design possui aproximação com a teoria da comunicação e significado favorecendo a formação do mundo social e semiótico, ele fala de um lugar mais amplo da definição do termo. São as construções semióticas e relações de significação estabelecidas pelas composições visuais, também conhecida como leiaute, produzidas no processo de design. Portanto, ao abordar a personagem Lara Croft nesta dissertação, faço o recorte dessa composição visual, a personagem como um leiaute, pertencente à área

do design mais ligada ao gráfico e à interface, mas que dialoga com o entendimento de Kress (2010) em sua definição conceitual.

A visão de Multimodalidade também pode ser associada aos demais discursos existentes na sociedade, pois estes são compostos por mais de um modo. Segundo Kress e Van Leeuwen (2001), os significados que circulam na sociedade podem ser decompostos ou separados para que possamos analisar os diferentes signos utilizados na composição e assim podermos analisar como os discursos se constituem, pois eles são conhecimentos construídos em sociedade, em determinados contextos e apropriados de acordo com o interesse de quem os profere (KRESS; VAN LEEUWEN, 2001).

Todos os discursos são conhecimentos que permeiam a cultura e que precisam se materializar. Essa existência material se dá justamente nos modos pelos quais os significados são constituídos. E para que um conteúdo, uma ideia, ganhe expressão, é fundamental a atuação do design, que é o articulador projetual/visual. Nas palavras de Kress e Van Leeuwen (2001, p. 5) “design é o meio para realizar o discurso em um contexto numa dada situação de comunicação”. É no design que são escolhidos os recursos semióticos de modo a se produzir o texto, que entendido de maneira bem ampla, se revelam em diversos aspectos visuais, em que até mesmo uma personagem/produto de um jogo digital pode ser apreendida nesse sentido.

O processo de design no mundo multimodal envolve, além da seleção dos discursos, os modos e recursos semióticos reconhecíveis que podem ser utilizados na prática de produção de um artefato. Um jogo digital, por exemplo, é constituído por discursos que o permeiam, signos reconhecíveis e o modo pelo qual ele é expressado, em sua grande maioria, a imagem em movimento. A escolha da forma como um jogo digital é produzido, em sua imaterialidade, ou virtualidade enquanto jogo em uso (o jogo só passa a existir enquanto é jogado), possui significados diferentes. Um jogo pode apresentar visuais mais coloridos e com traços infantis, enquanto outro, tons mais escuros e visuais mais realistas. Essas escolhas de produção também interferem nas escolhas nos sistemas no momento da produção dos significados. Conforme Kress e Van Leeuwen (2001) expressam, um letreiro feito em neon tem um significado diferente de outro feito em pintura numa parede. O modo como a mensagem é

transmitida pode ser o mesmo, mas as escolhas dos recursos disponíveis vão interferir na produção das significações.

Então, no processo final entre discurso, design e produção, temos a distribuição, que impacta no alcance em que o produto terá na sociedade. Os jogos digitais, em sua grande maioria, são distribuídos por duas formas distintas. Uma é pela mídia física, discos de armazenamento em *bluray*. A outra forma é a distribuição digital por meio de download e armazenamento no próprio HD do vídeo game.

Kress e Van Leeuwen (2001), chamam a atenção para a importância que os jogos digitais proporcionam na construção de narrativas na sociedade e consideram que eles podem ser uma forma de arte essencial no século XXI. Os jogos digitais, em sua essência, são multimodais, apresentam discursos que o atravessam, são constituídos por signos, são um produto do *design*, trazem representações, narrativas e visuais, de nossa sociedade. Isso torna o jogo digital uma importante fonte de pesquisa constituída por diferentes elementos de linguagem em que se faz necessário o uso da Gramática do Design Visual para sua análise.

2.1.2 A Gramática do Design Visual e as metafunções da linguagem

Na perspectiva da Gramática do Design Visual (GDV), assim como as estruturas linguísticas, “as estruturas visuais apontam para interpretações particulares da experiência e das formas de interação social.” (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006, p. 2, tradução minha)[8]. Essas estruturas servem para construir os significados feitos das experiências humanas na cultura, que são expressas por meio de três metafunções (ideacional; interpessoal; textual) que são intrínsecas à linguagem (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014).

As metafunções, a partir do exposto por Halliday, são entendidas numa perspectiva dentro da própria língua em contexto de uso, visão que fundamenta a Linguística Sistêmico-Funcional (HALLIDAY; MATTHIESSEN, 2014) e que posteriormente foi

[8] [...] visual structures point to particular interpretations of experience and forms of social interaction.

aplicada a diferentes formas de linguagem. Como já mencionado, essa teoria percebe a linguagem como instrumento usado para a criação de significados a partir de escolhas feitas pelos usuários em um sistema semiótico. Exemplos de sistemas semióticos são as línguas, como português e inglês, e ampliando essa noção para estudos de diferentes linguagens, podemos pensar nas imagens, nas expressões corporais, na música, nos gestos, na organização espacial (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006; KRESS, 2010).

Na perspectiva de Halliday, ao utilizarmos a língua em sociedade, fazemos escolhas no sistema linguístico de modo que as três metafunções se inter-relacionam e se desenvolvem os significados no contexto em que vivemos. A metafunção **ideacional** refere-se à função da linguagem de representar e construir as experiências internas e externas que temos em sociedade, ela permite representar as coisas, pessoas, eventos e suas relações com o mundo. A metafunção **interpessoal** relaciona-se ao papel da linguagem no estabelecimento das relações sociais entre os participantes envolvidos, podendo ser entre o produtor dos signos, o receptor/observador, o observador e os objetos representados. A última metafunção, **textual**, tem a ver com o uso da linguagem para organizar, estruturar as mensagens.

As três metafunções possuem o mesmo valor e acontecem sincronicamente ao se usar a linguagem. Kress e Van Leeuwen (2006) utilizaram os estudos de Halliday, principalmente nas relações entre as metafunções, e expandiram a teoria para além da linguagem verbal, passando a considerar também a linguagem não verbal. Em sua Gramática do Design Visual, Kress e Van Leeuwen (2006) passaram a compreender as metafunções como: representacional, interativa e composicional.

Neste trabalho, a ênfase recai na Metafunção representacional, que se divide em duas categorias: narrativas, em que os participantes de uma imagem estão sempre envolvidos em ações e eventos; e conceituais, em que existe entre os participantes uma relação de significação. Participantes são os elementos que constituem uma composição visual, podendo ser pessoas, objetos antropomorfizados ou objetos. O quadro a seguir (Quadro 1) apresenta os processos de cada uma das categorias:

Quadro 1 – Categorias dos processos da metafunção representacional

Metafunção Representacional | Categorias:	
Representação Narrativa | Processos:	**Representação Conceitual | Processos:**
Ação: transacional; não transacional; bidirecional	Classificacional
Reacional: transacional; não transacional	Analítico
Verbal e mental	Simbólico
Conversão	
Simbolismo geométrico	

Fonte: desenvolvido pelo autor com base em Kress e Van Leeuwen (2006).

Nas representações narrativas, os participantes atores, pessoas ou objetos/animais antropomorfizados, estão sempre envolvidos em algum tipo de ação, que são representadas pelos vetores, formas visuais que indicam ações presentes na narrativa representada, podendo ser setas, expressões corporais, direcionamento do olhar e movimentação, tudo que pode levar o olhar do leitor a seguir a narrativa. Seriam como os verbos, na léxico-gramática, que indicam as ações realizadas pelo sujeito.

Existem alguns processos que podem mudar ou ganhar mais destaque dependendo da composição visual, que serão ilustradas a seguir por meio de figuras para facilitar a compreensão. Entretanto, desses processos narrativos, três não foram identificadas na análise do *corpus* proposto na dissertação, por não estarem presentes no recorte de análise (Verbal e mental; conversão; simbolismo geométrico).

No processo de **ação** (Figura 33) existem três formas dos **atores** e **participantes** se relacionarem: **transacional (1)** (o ator vê a meta), **não transacional (2)** (o ator não vê a meta) e **bidirecional (3)** (dois participantes são atores e metas um do outro).

Figura 33 - Processos na representação narrativa

Fonte: desenvolvido pelo autor com base em imagens da internet.

No processo de **reação** (Figura 34) o **ator** representado tem uma **reação** a um evento/fenômeno ocorrido na narrativa, podendo ser **transacional** ou **não transacional**. É importante ressaltar que na figura da esquerda – cena do quadrinho *The Walking Dead* – a imagem pode ser percebida como uma **reação** do grupo dos humanos ao ataque dos zumbis, mas vista do ponto de vista dos zumbis e conhecendo a significação por trás deles, o grupo de humanos se torna **meta** deles.

O que faz com que uma categoria sobressaia em relação à outra é o conhecimento prévio que temos em relação a uma imagem. Conhecendo o universo dos quadrinhos *The Walking Dead*, as personagens e a trama, sabemos que os humanos e as relações entre eles são mais importantes do que os zumbis, portanto, os humanos se tornam mais salientes na análise.

Figura 34 - Processo na representação reacional

Fonte: desenvolvido pelo autor com base em imagens da internet.

Nas representações conceituais (Figura 35), a narrativa não é mais o foco da composição visual, mas sim, a relação de significação entre os participantes. Elas podem ocorrer em três processos, segundo Kress e Van Leeuwen (2006): classificacional, analítico e simbólico. O processo classificacional trata de uma forma taxonômica de relação entre os participantes, e não incide no objeto analisado nesta dissertação.

Figura 35 - Processos na representação conceitual

Fonte: desenvolvido pelo autor com base em imagens da internet.

Na imagem da esquerda (1), é apresentada a personagem Lara Croft. Neste tipo de imagem temos um ou mais **participantes** que são considerados portadores e estabelecem relações de significação com os **atributos** que carregam, inserindo a imagem no processo **analítico**. O mais importante neste tipo de análise são os elementos visuais que compõem a personagem, como seu colar, roupas, arco, maquiagem e cores. Na segunda imagem (2), também representando Lara Croft, o processo passa a ser **simbólico**, pelo fato da atriz que representa a personagem, Angelina Jolie, exercer uma dimensão **simbólica** mais forte do que os elementos que a classificam. O processo simbólico também não foi identificado na análise.

Para que os significados sejam criados, os recursos semióticos de cada sistema são usados de acordo com o contexto social em que se inserem os usuários de determinada modalidade de criação e comunicação desses significados (VAN LEEUWEN, 2005) e de acordo com os interesses dos produtores de um signo (KRESS, 2010). Por isso, é importante se preocupar com a intencionalidade ao se criar os significados, o que dialoga com o que diz Dondis (1991, p. 27): "[...] as soluções visuais devem ser regidas pela postura e pelo significado pretendido, através do estilo pessoal e cultural."

As linguagens, usadas para se criar os significados na cultura, também são articuladoras na constituição das representações sociais, que são materializações dos sentidos que temos interesse em utilizar na construção do mundo (KRESS, 2010). Segundo Silva (2016, p. 83) "as coisas adquirem sentido na medida em que os seres

humanos, participantes de uma dada cultura, atribuem significados a pessoas, objetos e eventos.” Para que haja sentido, é necessário que os signos sejam decodificados, compreendidos por meio do repertório semiótico que uma sociedade possui, sem isso, a comunicação é compreendida e outros sentidos, diferentes daqueles pretendidos, podem ser construídos. Para os jogos digitais, essa questão pode se apresentar como uma questão que deve ser tratada com muita atenção, pois como um produto de linguagem que é produzido dentro de um determinado contexto e é distribuído para os mais variados contextos (sincrônicos e diacrônicos) podem estabelecer diferentes relações de significação com os mais variados receptores. Aqui, mais uma vez, podemos perceber a articulação entre o discurso, design, produção e distribuição. O discurso sobre a mulher que é materializado na construção da personagem Lara Croft ao longo dos seus mais de 20 anos de existência.

Pode-se dizer que a minha pesquisa mostra a pertinência dessa visão sociossemiótica da linguagem para os estudos do discurso e como se chega à construção das representações sociais no uso da linguagem. Ela foca apenas na metafunção representacional, para delimitar a fundamentação da pesquisa e seu objetivo. Se eu fosse analisar os diálogos entre personagens, relações interpessoais, cenários, narrativas, dentre outros aspectos, a pesquisa teria o volume de coleta de dados muito grande e inviabilizaria o desenvolvimento, tendo como delimitador o tempo máximo de desenvolvimento da dissertação.

2.2 A Teoria das Representações Sociais

Quando falamos em representação não podemos compreender seu sentido de forma *stricto sensu*. Ela não é um mero reflexo da realidade, que tem como finalidade fazer um simulacro daquilo que se representa. Em 1929, o artista René Magritte produziu uma pintura de um cachimbo com a seguinte frase, logo abaixo da imagem: “Isto não é um cachimbo.” Esse jogo entre linguagem não-verbal (imagem) e verbal (escrita) foi intrigante e um dos aspectos para a compreensão do que é uma representação. O que Magritte demonstrou é que a imagem do cachimbo em si não é o objeto real, ele está posto para representar um objeto da realidade. Uma imagem, um objeto, um

signo que esteja no lugar de representação de um objeto da realidade, não necessariamente precisa ser ele mesmo.

Num outro aspecto temos, segundo Moscovici (2003), as representações sociais, que são conhecimentos práticos construídos na e pela linguagem (discurso) no cotidiano. Um exemplo desse tipo de conhecimento que é construído socialmente, disseminado e enraizado na sociedade é a delimitação de cores de acordo com o gênero: masculino e feminino. É convencionado na sociedade que a cor azul é ligada ao universo masculino e a cor rosa ao universo feminino. Isso pode ser percebido em roupas para bebês, placas de banheiro e brinquedos infantis, por exemplo.

Um jogo digital também pode ser explicado na mesma perspectiva. *Wolfenstein II: the new colossus* foi lançado em outubro de 2017 e apresentou um enredo em que os Nazistas venceram a Segunda Guerra, uma realidade que historicamente não existiu. Algumas pessoas podem compreender o jogo digital apenas como uma fantasia, um produto de entretenimento, mas, segundo Kress e Van Leeuwen (2006), todo signo, toda produção de linguagem, tem uma intenção por parte do produtor dos signos, que pode ou não ser consciente. *The New Colossus* foi lançado um ano após a vitória de Donald Trump para o comando da Casa Branca e em meio a um cenário de ascensão da extrema direita na Europa. Sua história pode ser percebida como uma representação do crescente medo por parte da população mundial de discursos extremistas de governos retrógrados, patriarcais e nacionalistas.

As representações sociais são constituídas na linguagem e pela linguagem, na cultura. São processos sociais que se estabelecem pelas diferenças que são formadas na sociedade (MOSCOVICI, 2003; TADESCHI, 2012), geralmente orientadas e construídas pelos detentores das mídias, aqueles, segundo Foucault (2013), que detêm o poder ideológico. Elas estão estritamente ligadas aos processos de comunicação que, com seu desenvolvimento, principalmente após a Segunda Guerra, geraram novas formas e meios para a circulação de ideias, assim como a participação de grupos sociais mais amplos nos processos comunicativos, servindo como meios de se estabelecer conexões com as outras pessoas (MOSCOVICI, 2003). As estruturas representacionais adquirem estabilidade com o tempo e repetição, principalmente por meio das mídias. Com isso, as representações vão se cristalizando

na sociedade e na cultura, sendo enraizadas, naturalizadas e passadas de geração em geração no e pelo discurso. Entretanto, conflitos podem surgir na sociedade e afetar as estruturas representacionais, possibilitando o surgimento de novas representações.

A Teoria das Representações Sociais explica como essas estruturas representacionais se consolidam na sociedade e tornam familiar o que não é. "É por isso que, ao se estudar uma representação, nós devemos sempre tentar descobrir a característica não familiar que a motivou, que esta absorveu." (MOSCOVICI, 2003, p. 59). Com isso, é possível contestar certas representações sociais a fim de se buscar por novas formas mais adequadas às transformações sociais e culturais.

Os jogos digitais se enquadram nesse cenário de conflitos, pois são formas de linguagem oriundas dos novos meios de comunicação, e como tal, produzem e reproduzem representações sociais, que surgem pelas práticas sociais na cultura e se consolidam com o tempo. As mudanças na representação feminina nos jogos digitais podem estar ligadas às tensões que surgem na sociedade, na forma como essas estruturas representacionais são percebidas e compreendidas. Segundo Moscovici (2003, p. 25) “[...] a teoria das representações sociais fornece o referencial interpretativo tanto para tornar as representações visíveis, como para torná-las inteligíveis como formas de prática social.". A sociedade vem passando por diversas contestações de minorias sociais que vem ganhando voz, como negros, homossexuais e as mulheres, ajudando assim a desestabilizar as estruturas representacionais vigentes e a influenciar outras pessoas.

Defendo que os jogos digitais, apesar de sua função primordial de objeto de entretenimento, não podem ser consumidos de forma inconsciente e inocente. Eles são formas midiáticas recentes que promovem representações, na medida em que apresentam as mais diferenciadas narrativas, histórias, personagens e discursos, que podem ser compreendidos como representações de nossa realidade. Ali, estão presentes signos que podem ser reconhecidos e identificáveis por meio da ancoragem (relacionam ideias ou coisas estranhas a um contexto familiar) e objetivação (dar forma a coisas que estão na mente). Moscovici (2003, p. 20) aponta que: “A familiarização é sempre um processo construtivo de ancoragem e objetivação, através

do qual o não-familiar passa a ocupar um lugar dentro de nosso mundo familiar.” Tanto a ancoragem quanto a objetivação, portanto, tem como finalidade estabelecer a familiarização nos processos de representação.

Portanto, para que os jogos digitais e seus elementos, produtos recentes do desenvolvimento tecnológico pós Segunda Guerra, possam ser reconhecidos, identificáveis na cultura, é necessário trazê-los para um universo representacional reconhecível, para que assim, possam criar os significados, objetificados na sociedade. Desta forma, poderão deixar seu lugar de simples meios de entretenimento para alcançarem, cada vez mais, um status de objeto de estudo e importante peça para a promoção de transformações de representações consolidadas na sociedade e na cultura.

Ao jogarmos, adentramos nos mais variados mundos imaginários proporcionados pelos jogos digitais (MCGONIGAL, 2012) que podem ser compreendidos na perspectiva de Berger e Luckman (1985) como a existências de outras realidades, em que a vida cotidiana é nossa realidade interpretada, um mundo intersubjetivo, em que participo em sociedade com outras pessoas. "Entre as múltiplas realidades, há uma que se apresenta como sendo a realidade por excelência. É a realidade da vida cotidiana. Sua posição privilegiada autoriza a dar-lhe a designação de realidade predominante" (BERGER; LUCKMAN, 1985, p.38). Com isso, ao adentrarmos nos mundos criados nos jogos digitais, vivenciamos experiências de outra realidade, mas que também é concebida por meio de representações de nossa vida cotidiana. Essa percepção de Berger e Luckman (1985) ajuda a reforçar a ideia de que uma representação não precisa estar atrelada a algo que já existiu ou que possua alguma ligação com a história, mesmo representações fantásticas, míticas ou irreais, podem estar ancoradas ou objetivadas para que possamos estabelecer as relações necessárias para a compreensão da significação.

Compreendo, então, que a personagem Lara Croft, mesmo sendo uma criação pertencente a uma realidade digital, é um produto de linguagem, e como tal, possui significações que se conectam ao contexto e favorecem as construções da realidade social. Ela é um objeto virtual, constituída por pixels, e assim como o cachimbo de

Magritte, não está presente no jogo digital para ser uma mulher, mas carrega um fardo bem maior e complexo.

Com sua inserção na cultura, sua permanência, marketing, repetição na mídia, a personagem Lara Croft foi se transformando e se tornando uma portadora de significações que a estabeleceram numa posição de agregar valores, ideais, desejos, símbolos que fizeram com que ela passasse a representar algo, que em sua essência, é heterogêneo: o gênero feminino (BUTLER, 2003). Ela é considerada uma das personagens mais famosas na história da cultura dos jogos digitais (JENKINS, 1998).

No início, em 1996, Lara Croft era a garotinha que permeava o pobre imaginário dos *designers* (homens) da indústria de jogos digitais (BOSIER, 2013). Lara deveria ser forte, inteligente e aventureira, representações que iam de encontro com os ideais de emancipação da mulher, mas eram qualidades que, até certo ponto, não poderiam ser representadas de forma visual imediata. O outro aspecto representacional da personagem foi que ela deveria ser feminina, sexy e sedutora, para isso, Toby Gard, o responsável por criar Lara Croft, lhe deu uma cintura fina, seios grandes, cabelos compridos num rabo de cavalo e um colã. Características nada condizentes com uma exploradora que enfrentaria perigos ancestrais. Em entrevista ao site *Gamasutra*, um ano após o lançamento do primeiro jogo digital *Tomb Raider*, Toby Gard comparou os estereótipos de Lara Croft aos dos heróis homens dos quadrinhos, que tinham suas proporções físicas exageradas, mas não causavam problemas entre os homens.

> Penso que é ridículo dizer que a retratação de pessoas estilizadas é degradante. Você pode representar uma figura superior do herói, aumentando as características como um maxilar, ombros largos, cintura fina etc. e isso não é degradante para os homens. Pode ser um estereótipo, mas parece-me que as pessoas estão sobre-analisando tudo isso. (JENKINS, 1998, tradução minha[9])

Em sua fala, pode-se perceber a normatização naturalizada que muitos homens possuem do que deve ser estabelecido para uma representação feminina. Ele não considera negativo propor certas representações, mesmo que exageradas, para um

[9] I think it's ridiculous to say that portraying stylised people is degrading. You can represent an over the top hero figure by augmenting characteristics like a jutting jaw, wide shoulders, thin waist etc. and that is not degrading to men. It may well be a stereotype, but it seems to me that people are overanalysing this whole thing.

ideal feminino, mesmo sendo um homem. Essa característica é marcante, principalmente se observarmos a cultura dos jogos digitais, em que a maioria dos desenvolvedores são homens e são eles que ditam as construções simbólicas.

2.3 A Análise do Discurso Crítica

Os jogos digitais e, no caso desta dissertação, a personagem Lara Croft, são produtos de linguagem, materializados nos enunciados por meio de textos, que atuam no contexto e na cultura criando significados, representações de nosso mundo. Esses textos são atravessados por enunciados realizados anteriormente (BAKHTIN, 2011), que estruturam, direcionam, controlam e selecionam o discurso (FOUCAULT, 2013). Para Fairclough (2001), o texto é considerado como uma dimensão do discurso, o produto que pode constituir-se de variados modos de linguagem que fazem parte do complexo processo de produção textual.

Devido ao seu aspecto plural em relação aos diferentes tipos de linguagem que o constituem, o discurso atua em diferentes contextos de situação social, como o discurso dos jogos digitais. Neles, o discurso não apenas reflete ou representa coisas e relações sociais, mas também as constroem, tecendo as amarras de representações já consolidadas ou as dissolvendo, e é justamente nessas relações sociais estabelecidas pelo discurso que a Análise do Discurso Crítica, doravante ADC, atua.

A ADC surge para perceber como a dominação por meio do discurso é estabelecida pela linguagem. Ela tem como principal fundamento ajudar a desvelar as estruturas de dominação e poder que são legitimadas pela ideologia (WODAK, 2004), propondo, a partir dessa crítica, conhecimento para elaborar mecanismos de resistência sobre as formas estáveis e naturalizadas convencionadas socialmente. Entretanto, apesar da presente dissertação propor o desvelamento das possíveis estruturas representacionais que foram se transformando pela personagem Lara Croft ao longo do recorte temporal proposto no *corpus*, não é meu objetivo propor as formas de se criar mecanismos de resistência às estruturas ideológicas de poder, mas sim mostrar conhecimentos críticos que, uma vez divulgados, podem contribuir para jogadores,

observadores e leitores capacitados a observar de maneira a serem “resistentes”, não sendo consumidores apáticos e acríticos desse tipo de entretenimento.

> As ideologias surgem nas sociedades caracterizadas por relações de dominação com base na classe, no gênero social, no grupo cultural, e assim por diante, e, à medida que os seres humanos são capazes de transcender tais sociedades, são capazes de transcender a ideologia. (FAIRCLOUGH, 2001, p. 121).

Segundo Kress e Van Leeuwen (2001, p. 4, tradução minha)[10], “Os discursos são conhecimentos socialmente construídos da (algum aspecto da) realidade.” Eles não se referem apenas a estruturas de linguagens verbais (orais e escritas), mas também a toda linguagem não verbal (imagens, expressões corporais, cores). Com isso, podemos afirmar que mesmo um discurso que possa ter um caráter fantástico ou imaginado, como um filme com enredo futurista ou um jogo, eles são constituídos por aspectos pertencentes, ancorados ou objetificados, da nossa realidade.

> Finalmente, 'discurso' também é usado em relação a diferentes tipos de linguagem usada em diferentes tipos de situação social (por exemplo, 'discurso de jornal', 'discurso publicitários', 'discurso de sala de aula', 'discurso de consultas médicas') (FAIRCLOUGH, 2001, p. 21).

A personagem Lara Croft é, então, constituída por diferentes modos de significação e apresenta discursos que a envolvem e criam representações que ajudam a constituir o mundo em significados (FAIRCLOUGH, 2001; MAINGUENEAU, 1997; MARTIN e ROSE, 2013). Parecem existir diferentes discursos que atravessam a personagem Lara Croft (feminismo; heroísmo; feminilidade; empreendedorismo; objetificação; sensualidade), discursos estes que se transformaram através do tempo, construindo significados e representações da mulher, que em grande parte foi apresentada nos jogos digitais de forma objetificada e frágil.

É por meio da ADC que os traços de dominação ideológica socialmente naturalizada (BOURDIEU, 2007) podem ser percebidos e com isso, eles podem ser questionados e enfrentados, também por meio da linguagem, para que novas representações comecem a se formar. Esse pode ser o caso da protagonista Lara Croft, considerada a primeira personagem feminina a estabelecer uma transformação na representação

---

[10] Discourses are socially constructed knowledges of (some aspect of) reality.

da mulher nos jogos digitais. Elas ainda são poucas em relação aos homens e a mudança é lenta, segundo aponta Gee (2007, p. 13, tradução minha)[11], "[...] essas mulheres muitas vezes não são as protagonistas dos jogos. No entanto, as coisas estão mudando, porém, é claro, muito devagar."

Para que possamos compreender de maneira mais ampla as formas de representações que vão se constituindo pelo discurso é importante compreender a formação desses discursos, que antecedem o próprio contexto em que os textos são transmitidos. Compreender o discurso, seu interdiscurso, as diversas vozes que o compõem, é um trabalho de deslocamento no tempo, nas palavras de Fairclough (2001, p. 73) "[...] é preciso voltar atrás para a formação discursiva e para a articulação das formações discursivas nas ordens do discurso para explicar a relação contexto-texto-significado."

É nesse aspecto diacrônico que são compreendidas as diversas Formações Discursivas[12], que fazem parte do Universo Discursivo[13] de uma dada conjuntura. Elas são definidas como aquilo que pode, ou não, ser dito pelo enunciador de acordo com uma formação ideológica (ORLANDI, 2001).

No Universo Discursivo compõem-se os Campos Discursivos, conjuntos de Formações Discursivas que competem entre si e são estabelecidas em seu próprio discurso, como a formação discursiva do machismo em relação à formação discursiva do feminismo. Ao se analisar um determinado discurso em uma conjuntura é importante fazer a delimitação do campo discursivo a fim de compor os aspectos interdiscursivos a serem analisados de acordo com o *corpus* de pesquisa (MAINGUNEAU, 1997).

É importante compreender qual a definição de conjuntura utilizada por Maingueneau (1997, p. 116), que estabelece a estrutura do Universo Discursivo. De acordo com

---

[11] [...] these woman are often not the mains characters in the games. However, things are changing, though, admittedly, too slowly.
[12] Para Maingueneau (1997), esse termo vem de Foucault e se relaciona com o que pode e deve ser dito a partir de uma posição de fala em uma determinada conjuntura.
[13] Para Maingueneu (1997), refere-se ao conjunto de formações discursivas de todos os tipos que interagem em uma conjuntura.

Bernardes (2015), entende-se conjuntura como o recorte temporal intermediário entre fato e estrutura, sendo, portanto, a dimensão do tempo mais explorada pelos historiadores.

Na definição de Maingueneau (1997), entende-se que o termo conjuntura possui um aspecto sócio histórico, abarca um Universo Discursivo mais amplo que pode ser considerado como arquivos de uma época, onde as Formações Discursivas apontam para a constituição de um dado fenômeno de onde os Campos Discursivos são delimitados conforme a necessidade de análise do pesquisador. Dessa maneira, formam-se as estruturas necessárias para se compreender o interdiscurso, fatores externos e internos, sincrônicos e diacrônicos, que se relacionam para a compreensão ampla dos significados ou intenções de um dado discurso.

Portanto, para perceber os aspectos discursivos existentes na personagem Lara Croft, é importante compreender a conjuntura em que ela foi criada, a fim de se estabelecer as bases em que as formações discursivas entraram em dialogismo para a estruturação e transformações da linguagem visual da protagonista. Existem discursos sobre a personagem Lara Croft que sofreram transformações ao longo do tempo, construindo significações e representações, não somente por meios verbais, mas principalmente por sua linguagem visual, que passou por inúmeras transformações nos seus mais de vinte anos de existência.

Os significados potenciais da personagem Lara Croft, compreendida na perspectiva de um texto, se constituem de forma heterogênea. Segundo Fairclough (2001, p. 103) “[...] um complexo de significados diversos, sobrepostos e algumas vezes contraditórios, de forma que os textos são em geral altamente ambivalentes e abertos a múltiplas interpretações." Acredito que Lara Croft aponta justamente para essa direção, uma contradição de significados que ora apontam para um símbolo de sensualidade, outra para um símbolo de força e poder, num dialogismo constante que também pode perpassar por mudanças em nossa cultura.

Lara Croft, como um texto, como uma participante do discurso, não está isenta às ideologias, que são construções, significações da realidade, nosso mundo físico, nossas relações em sociedade. Muitas vezes essas construções se apoiam em

representações consolidadas, que foram construídos durante anos e tendem a permanecer nesse ciclo ideológico de repetições na manutenção do poder daqueles que detêm o controle dos meios para isso. As significações, os sentidos que vão ser colocados pelas pessoas na personagem, muitas vezes, estão embasados nessas construções já existentes. Cabe à ADC fomentar, de forma interdisciplinar, a construção dos conhecimentos necessários para a desconstrução dessas barreiras que nos impossibilitam de enxergar além daquilo que é dito.

Após a descrição de toda a proposta e os fundamentos teóricos utilizados para o embasamento da pesquisa, apresento, a seguir, como a dissertação se desenvolveu, as análises das imagens e os resultados obtidos, frutos das interpretações embasadas no referencial apresentado.

3 METODOLOGIA

A dissertação foi desenvolvida por meio de uma pesquisa qualitativa de cunho descritivo interpretativista, e conta com um viés histórico: jogos digitais num período de 20 anos, para estabelecer as representações da mulher percebidos na evolução da composição da imagem da personagem Lara Croft. Foram utilizadas fontes primárias, compreendidas pelos jogos digitais da franquia *Tomb Raider*, em que a personagem Lara Croft é a protagonista, e fontes secundárias, por meio do livro comemorativo dos 20 anos do jogo digital *Tomb Raider* (MARIE, 2016), artigos em diversos sites, como *Garotas Geek*, *Feminist Frequency*, *Girls of War*, *The Guardian* e *Forbes*, que abordam aspectos de representação da personagem Lara Croft e também apresentam entrevistas com os produtores do jogo e da personagem.

As fontes primárias apresentam o objeto a ser analisado, Lara Croft, e compreende o recorte temporal que corresponde aos anos de 1996 a 2016, período que engloba desde as primeiras protagonistas femininas nos *games* até o *boom* das personagens no início do século XXI. Para delimitar o *corpus,* defini a escolha de uma personagem a ser analisada, levando-se em conta sua relevância dentro da cultura dos jogos digitais. Assim, escolhi a série *Tomb Raider*, devido à grande inserção que a personagem Lara Croft tem, não só na cultura dos jogos digitais, como em diversas outras esferas, como cinema, quadrinhos e brinquedos. Isso foi detalhadamente mostrado nos capítulos anteriores.

Como já exposto, o que me despertou o interesse em analisar a personagem, foi o relançamento da franquia em 2013, com a necessidade de se estabelecer um novo visual para Lara Croft e reescrever sua história de origem, após um período de cinco anos em relação ao último jogo que havia sido lançado, em 2008.

A série *Tomb Raider* possui diversos jogos digitais lançados no mundo, em diferentes contextos históricos. Selecionei 11 (onze) jogos digitais: *Tomb Raider* (1996), *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider III – The adventures of Lara Croft* (1998), *Tomb Raider – The Last Revelation* (1999), *Tomb Raider – Chronicles* (2000), *Tomb Raider – Angel of Darkness* (2003), *Tomb Raider – Legend* (2006), *Tomb Raider – Anniversary* (2007), *Tomb Raider – Underworld* (2008), *Tomb Raider* (2013) e *Rise of the Tomb*

Raider (2016). Foram excluídos os *games Lara Croft – Relic Run* e *Lara Croft – GO,* pois foram lançados apenas para plataformas de dispositivos móveis, e *Lara Croft and the temple of Osiris* (2014), por compreender que apresentam propostas narrativas diferentes à do *corpus* selecionado. Durante o período da escrita da dissertação, 2018, foi lançado mais um jogo com a protagonista, *Shadow of Tomb Raider*, que por questões logísticas e de tempo não foi inserido na análise.

Os jogos digitais *Tomb Raider* (1996), *Tomb Raider II* (1997), *Tomb Raider III – The adventures of Lara Croft* (1998), *Tomb Raider – The Last Revelation* (1999), *Tomb Raider – Chronicles* (2000), *Tomb Raider – Angel of Darkness* (2003), foram adquiridos pela *Steam*, plataforma digital de gestão de jogos digitais desenvolvida pela empresa *Valve,* com o objetivo de fornecer jogos digitais a preços acessíveis para se jogar por meio de computadores. A *Steam* permite que sejam tiradas *screenshots* instantâneas da tela do jogo digital enquanto se joga, por meio de tecla de atalho no teclado, definido pelo jogador no painel de configurações do *Steam* e salvas automaticamente em pastas de arquivos. Isso foi usado e facilitou a coleta e organização dos dados para análise.

Tomb Raider – Legend (2006), *Tomb Raider – Anniversary* (2007), *Tomb Raider – Underworld* (2008), foram adquiridos para a plataforma (vídeo *game*) *Playstation* 3 (PS3), por meio de uma coletânea contendo os três jogos digitais. As imagens foram selecionadas por meio do sistema de captura de telas (*screenshots*), e foram salvas dentro de uma pasta no próprio sistema e posteriormente transportados para o computador, via *pendrive*. Pelo mesmo sistema de captura de telas, os jogos digitais *Tomb Raider* (2013) e *Rise of the Tomb Raider* (2016) foram jogados no sistema Playstation 4 (PS4).

Todos os jogos digitais do *corpus* foram jogados, as ações da protagonista catalogadas e as imagens separadas. Os diferentes modos e recursos semióticos usados na composição da personagem e suas ações foram identificados e analisados sob a perspectiva da Teoria Sociossemiótica com foco na metafunção ideacional, com a finalidade de perceber o potencial semiótico produzido pelos signos, assim como os sentidos discursivos apresentados pelos elementos não-verbais na representação da mulher. Para isso, foi imprescindível o uso da Gramática do *Design* Visual (KRESS,

VAN LEEUWEN, 2001) como modelo de compreensão de como as imagens se constituem como linguagem dentro do espaço do jogo digital e como elas se relacionam com os diferentes modos na produção de significados.

A análise foi desenvolvida observando-se o ambiente do jogo digital em que a narrativa se desenvolve, e nele os seguintes aspectos foram observados, conforme quadro a seguir (Quadro 2).

Quadro 2 – Aspectos de análise da personagem no ambiente do jogo digital

Objeto de análise	**Descrição**	**Objetivo**	**Metafunção**
Personagem Lara Croft	Identificação das representações narrativas que podem ser encontradas no desenvolver da narrativa no ambiente do jogo digital.	Perceber as ações e metas da personagem na narrativa do jogo digital na construção de representação do mundo.	Ideacional ou Representacional
	Análise das representações conceituais, por meio dos recursos semióticos utilizados no visual da personagem.	Compreender os signos utilizados na constituição da personagem para a representação de significados intrínsecos ou atribuído à personagem.	

Fonte: desenvolvido pelo autor.

É importante ressaltar que o jogo digital se manifesta e desenvolve por meio de imagens em movimento, mas, diferentemente de filmes, seriados ou documentários, o jogador possui controle sobre as ações na tela, seja pelo controle da câmera, das personagens jogáveis ou HUD[14]. Segundo Kress e Van Leeuwen (2006), objetos em movimento e em 3D (como esculturas) mudam as relações de significação de acordo com as mudanças de câmera e movimentação, ou pelo ângulo em que uma obra é observada. Bezerra (2016), alerta para o fato de que Kress e Van Leeuwen (2006), em sua GDV, não abordam as particularidades das imagens em movimento. Segundo ele, “os autores apenas explicitam os conceitos apresentados em capítulos anteriores sobre a imagem estática que também podem ser utilizados para compreender imagens tridimensionais e imagens em movimento.” (BEZERRA, 2016, p. 74).

A interatividade proporcionada pelos jogos digitais, favorecidas pela tecnologia, altera a forma como interagimos com as imagens que são apresentadas ao jogador, como percebemos e construímos os significados na representação do mundo, e a forma como os discursos as envolvem. Dessa maneira, a personagem Lara Croft pode ser compreendida por diferentes perspectivas que alteram a forma como os jogadores constroem a representação sobre a mulher.

A personagem pode pular, andar, correr, nadar, dentre outras diversas ações. Entretanto, a frequência e o momento em que essas ações serão realizadas podem variar muito de jogador para jogador. Um mesmo jogo pode ser jogado de formas diferentes, principalmente os dois últimos jogos Tomb Raider (2013; 2016), em que o jogador pode adotar uma postura mais agressiva, utilizando armas de fogo e combate corpo-a-corpo, ou uma postura furtiva, eliminando inimigos de forma discreta e movimentando-se pelo cenário sem ser detectada. Dessa forma, a construção da compreensão da representação feminina que Lara Croft passa poderia sofrer variações pelas constantes mudanças imprevistas com que as imagens vão sendo apresentadas na tela.

[14] Heads Up Display – Qualquer elemento gráfico que aparece na tela e tem como objetivo apresentar informações diversas ao jogador (COSTA, 2014).

A fim de evitar essas questões de variações de significação, que também envolveriam as metafunções interativas e composicionais, que não são foco desta dissertação, apesar de se inter-relacionarem constantemente, optei por focar nas ações possíveis que Lara Croft pode executar em cada jogo e nos recursos semióticos utilizados em sua composição visual, focando, respectivamente, na metafunção representacional narrativa e representacional conceitual.

As ações que poderiam ser realizadas pela protagonista em cada jogo foram catalogadas em uma tabela, sendo anotadas ao longo do desenvolvimento da narrativa e categorizando como: transacionais, não-transacionais, bidirecionais, reacionais transacionais e reacionais não-transacionais. Vale ressaltar que foi percebido que determinadas ações puderam ser classificadas em mais de uma categorização, pois dependendo do contexto uma ação poderia ser num determinado momento transacional e no outro não-transacional, por exemplo.

Para cada jogo foi desenvolvida uma tabela em que as ações foram anotadas de acordo com a percepção que eu tive de cada movimento executado pela personagem ao longo do desenvolvimento da narrativa. Após a descrição das ações de cada jogo, todos os dados foram colocados em uma tabela única para comparar as informações. Esse passo foi importante para padronizar algumas nomenclaturas adotadas, como: andar e caminhar, que puderam ser colocadas como uma mesma categoria.

A tabela geral foi de extrema importância para o levantamento e a visualização completa das ações possíveis da personagem durante o momento em que o jogador detém o controle sobre Lara Croft e da delimitação dos jogos, pois serviu como norteadora para perceber como alguns jogos do *corpus* tendem a se aproximarem um dos outros e com isso foi possível estabelecer quatro momentos distintos na série de jogos digitais Tomb Raider (Quadro 3). Tendo como parâmetro a proximidade do lançamento entre eles e das similaridades gráficas.

Quadro 3 – Separação dos jogos em grupos

Jogo	Ano	Grupo
Tomb Raider	1996	1
Tomb Raider II: starring Lara Croft	1997	1
Tomb Raider III: adventures of Lara Croft	1998	1
Tomb Raider: the last revelation	1999	1
Tom Raider: chronicles	2000	1
Tomb Raider: the angel of darkness	2003	2
Tomb Raider: legend	2006	3
Tomb Raider: anniversary	2007	3
Tomb Raider: underworld	2008	3
Tomb Raider	2013	4
Rise of Tomb Raider	2016	4

Fonte: desenvolvido pelo autor.

Para a análise com base na metafunção representacional conceitual, foram selecionadas imagens da personagem Lara Croft, com foco em seu rosto, corpo, vestuário, acessórios e forma física. Além das imagens retiradas dos próprios jogos (fontes primárias), foram utilizadas imagens oficiais retiradas do livro comemorativo ao aniversário de vinte anos do jogo *Tomb Raider* (fonte secundária). Elas foram escolhidas com o objetivo de conseguir um bom ângulo para observação das características apresentadas acima, portanto, expressões faciais, cenários ou expressões corporais não são foco da análise.

As análises foram realizadas com base nos métodos apresentados na GDV, visando a metafunção representacional, pois compreendo que abordar todas as metafunções

dentro do *corpus* delimitado (mesmo que elas se inter-relacionem) seria muito extenso para o cronograma de execução e demandaria uma abordagem diferente.

Escolhi a metafunção representacional, pois ela é a função responsável por representar a visão que temos do mundo. Por meio dos dados levantados, pretendo descrever como os signos se constituem nos modos e recursos semióticos na composição da personagem Lara Croft para a representação da mulher. Como aporte de compreensão desses aspectos, utilizei as leituras referentes às representações sociais e da análise do discurso na perspectiva crítica, a fim de perceber permanências ideológicas na representação da mulher e possíveis quebras nessas permanências, por meio da importância que a personagem Lara Croft possui na cultura *gamer* e na cultura pop de um modo geral.

4 ANÁLISE DA PERSONAGEM LARA CROFT

A análise dos dados coletados é apresentada em dois momentos distintos. O primeiro foca a representação narrativa, categoria de análise da GDV responsável por compreender como percebemos o mundo a nossa volta por meio de processos de ações e reações narrativas que são apresentadas nas imagens. No segundo momento, são analisadas as imagens estáticas da personagem Lara Croft em cada um dos jogos do *corpus,* para percebermos os conceitos construídos tendo como parâmetro a representação conceitual.

4.1 Análise com base na representação narrativa

Com a coleta dos dados realizada após a observação e captura das imagens necessárias nos jogos da franquia *Tomb Raider*, conforme apresentado na metodologia, o presente capítulo apresenta a análise da personagem Lara Croft.

A variedade de ocorrência de ações percebidas nos jogos do corpus é apresentada na tabela do Anexo I (p. 133). A intenção não foi contabilizar a quantidade de ocorrências, pois como citado anteriormente, ela pode variar uma vez que o tempo de jogo e a forma como cada jogador desenvolve uma narrativa pode variar. O caminho, então, foi comparar a variação de ocorrência de ações de um jogo para o outro, se essas ações sofreram algum tipo de mudança, quais foram inseridas e removidas.

Alguns fatos interessantes foram percebidos ao final da construção da tabela. A quantidade de ações possíveis que a personagem Lara Croft pode realizar aumenta de jogo para jogo (Tabela 1). Esse fato já era esperado, pois está atrelado aos avanços tecnológicos, que permitiram o aumento de armazenamento de memória para os jogos digitais, novas ferramentas de desenvolvimento digital, que possibilitaram a capacidade técnica de melhoria de gráficos, movimentação de personagens e desenvolvimento de linguagens. Essa relação entre tecnologia e as formas de disseminação de linguagens é própria do campo da Multimodalidade (KRESS, 2010), pois é nesse momento que os diferentes modos e recursos semióticos atuam na construção dos significados.

Tabela 1 – Quantidade de ações por jogo

Ano	1996	1997	1998	1999	2000	2003	2006	2007	2008	2013	2016
Ações	33	35	41	43	42	52	62	54	67	91	102

Fonte: desenvolvido pelo autor.

Apesar da impossibilidade em se quantificar a frequência de cada tipo de ação ou movimento, pois esse número vai variar pela forma com que cada jogador utiliza as ações e movimentos possíveis em cada jogo, a tabela do Anexo I (p. 133) nos fornece a possibilidade de apontar quais são existentes em todos os jogos da franquia. Esse recorte é relevante para o desenvolvimento da discussão da representação da mulher, pois são traços acionais que permeiam a personagem Lara Croft.

Como as principais ações da personagem, que são executadas em todos os jogos da franquia, temos: Andar/Caminhar; Abrir portas; Andar devagar; Atirar em inimigos; Ativar mecanismos (alavancas, botões, painéis); Colocar armas de fogo no coldre; Correr; Dependurar em superfícies; Subir em plataformas; Deslizar em declives; Empurrar e puxar objetos; Escalar plataformas; Mergulhar; Nadar; Olhar o ambiente ao redor; Pegar objetos; Recarregar armas de fogo; Saltar; Saltar e agarrar em plataformas; Subir em plataformas.

Lara Croft traz a representação de uma mulher de ação, que está a todo momento em movimento e superando desafios. Seus movimentos, na maior parte do tempo, estão conectados a ações transacionais e não-transacionais, que podem ocorrer numa mesma cena. Quando Lara Croft está escalando uma superfície, por exemplo, é possível, às vezes, ver sua meta (um item que o jogador avistou no topo da superfície), o que caracteriza como uma ação transacional, e às vezes não se pode ver sua meta (o jogador resolve escalar a superfície para descobrir o que existe no topo), o que caracteriza como ação não-transacional. Essa dialética entre as ações é própria das imagens em movimento, pois como elas estão em constantes mudanças de quadros, essas relações vão se transformando a todo tempo.

Para que a narrativa do jogo se desenvolva é necessário que Lara Croft esteja em movimento, e caminhar e correr são as principais ações que ela realiza em todos os

jogos. Existe uma relação transacional entre a personagem e o cenário, que é criada pela posição que a personagem ocupa na tela, e que é majoritariamente de costas para o jogador, fazendo com que seu movimento seja sempre em direção para onde seu rosto está apontando. Enquanto o jogador movimenta a personagem, o posicionamento da câmera do cenário pode mudar ou ser mudada por ele, o que vai modificando constantemente as relações transacionais e às vezes criando situações não-transacionais, pois o jogador pode se perder no cenário até reencontrar o caminho que deve seguir.

À medida que ela progride pelo cenário, obstáculos como plataformas mais altas, paredões, portas fechadas e abismos surgem, nesses momentos a relação passa a ser estritamente transacional, pois o jogador consegue perceber os obstáculos como metas a serem vencidas. Inimigos (seres humanos, animais selvagens ou criaturas místicas) também podem surgir inesperadamente, causando uma reação transacional, momento em que o jogador deverá sacar as armas da protagonista (participante - ator) para enfrentar a ameaça (meta). Nesse mesmo momento passamos a ter uma ação bidirecional, em que a meta da protagonista passa a ser a ameaça e a meta da ameaça passa a ser a personagem (Figura 36).

Figura 36 - Ação bidirecional

Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

Essa imagem, referente ao jogo *Rise of the Tomb Raider* (2016), apresenta o lado letal de Lara Croft, conforme discutido no capítulo 1. Demonstra a construção de uma mulher que não é passiva frente as diversidades e possui os mecanismos para poder revidar e confrontar o perigo. Os instrumentos que ela porta, como a metralhadora que empunha com ambas as mãos e apoia a parte traseira da arma no ombro, dando a ideia de que sabe utilizar o artefato, sua cabeça levemente inclinada aparenta que está fazendo mira em direção à sua meta, ajudam a identificar a personagem como essa mulher letal.

É muito interessante perceber como a categoria representacional de ação se comporta em uma análise de imagem em movimento, principalmente em um jogo digital. As relações são muito dinâmicas e imprevisíveis, uma vez que temos a questão da interatividade envolvida (jogador – participantes – metas). É como se presenciássemos e proporcionássemos um dialogismo entre duas pessoas, existe uma construção estrutural própria da língua, mas ao mesmo tempo uma escolha semântica própria do contexto de uso. Segundo Halliday e Hasan (1985) podemos compreender o contexto como a situação onde ocorre a interação de linguagem. Podemos prever como as frases serão construídas no discurso entre duas pessoas: sujeito, verbo, predicado. Mas o desenrolar da conversa é imprevisível. Mas vale ressaltar, conforme Kress e Van Leeuwen (2006), que nem tudo que é realizado verbalmente pode ser transportado para o imagético e o contrário também se aplica. Com isso, é possível que a percepção na representação da figura feminina na personagem Lara Croft sofra algumas pequenas modificações geradas pelas escolhas que o jogador faz ao longo do jogo. Isso pode ocorrer, principalmente, a partir dos jogos de 2013, em que o jogador tem a possibilidade de criar variações em determinados contextos de jogo, por exemplo: em algumas situações é possível passar por obstáculos de modo furtivo, em que a personagem deve se esgueirar pelo cenário sem ser percebida, ou enfrentar as ameaças (inimigos) de forma direta, utilizando seus instrumentos, como armas de fogo. Nessas situações, o jogador pode construir uma representação de uma mulher estrategista, que calcula seus movimentos e prefere evitar o confronto direto, ou de uma guerreira que prefere o uso da força e violência para solucionar um problema.

Voltando às ações de Lara Croft, elas são representações de nossas experimentações no mundo real. Corremos, caminhamos, pulamos, nadamos, abrimos portas e pegamos objetos. Entretanto, existem outras diversas ações que também são próprias do nosso mundo real, mas que não fazem parte de ações comuns ou do cotidiano de muitas pessoas. Lara Croft é apresentada como uma atleta, muito próxima à representação de uma ginasta olímpica, principalmente se delimitarmos em suas ações nos jogos de 1996 a 2008 (Figura 37).

Figura 37 - Os movimentos de ginasta da personagem

Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

Neste recorte, a representação dos saltos da personagem se assemelham muito a movimentos olímpicos, sincronizados, perfeitos e às vezes até mesmo exagerados no contexto do jogo, como as acrobacias de solo que Lara Croft realiza no jogo de 2008. Essas ações não são meramente estruturas visuais que reproduzem estruturas da realidade, elas são ideológicas, produzidas pelo interesse dos criadores dos significados e com uma forte dimensão semântica (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Em entrevista no documentário *Lara Croft: lethal and loaded* (2001), Adrian Smith, o criador da personagem, afirma que para Lara Croft parecer feminina seus atributos físicos deveriam ser exagerados e essa construção se deu por meios visuais e acionais. Na entrevista, ele menciona as palavras atlética e aventureira, o que pode estabelecer uma relação com as ações exageradas executadas pela personagem.

No recorte de 2006 a 2008, as ações da personagem, principalmente as que se relacionam a saltos, estão muito ligadas a movimentos de atletas olímpicas. Seus saltos são acrobáticos, com cambalhotas no ar, saltos mortais e mergulhos com rolamento. Nos jogos de 2003, 2006 e 2008 foi inserido um movimento em que ao subir uma plataforma, ela pode ficar de ponta cabeça e realizar um movimento de

flexão do corpo, como uma ginasta, e no jogo de 2008 ela realiza diversos movimentos de solo.

É interessante notar essa relação construída entre uma visão do feminino associada a uma mulher aventureira que realiza ações acrobáticas olímpicas. Essas ações, no mundo real, são realizadas em um contexto de competição ou treinamento, em um ambiente controlado e seguro. Quando essas ações são transpostas para o jogo, num contexto de ambientes hostis, há uma contradição, um deslocamento de uma imagem de uma mulher atleta, que recebeu treinamento para poder executar esses movimentos, para um cenário que não condiz com suas ações. Temos então, a percepção de uma mulher idealizada, em que seus atributos físicos, representados por suas ações, são usados também para caracterizar uma feminilidade idealizada por uma visão masculina de corpo esbelto, forte e sensual.

As ações olímpicas de Lara Croft se opõem a outro movimento muito utilizado nos jogos: o andar lentamente. No recorte de 1996 a 2000, a ação passa para a outra extremidade em relação ao contexto olímpico. Ao andar devagar, Lara Croft se move como uma modelo em uma passarela, balançando seus braços, pernas justas e quadril rebolando (Figura 38). Essa ação também se destoa do contexto do jogo e traz uma ideia de sensualidade que faz parte do discurso dos criadores do jogo (MARIE, 2016). Construir uma imagem da mulher fatal sempre esteve presente nos discursos dos criadores da personagem e isso se refletiu, num primeiro momento, nas ações e composição visual da personagem Lara Croft.

Figura 38 - Lara Croft caminhando lentamente

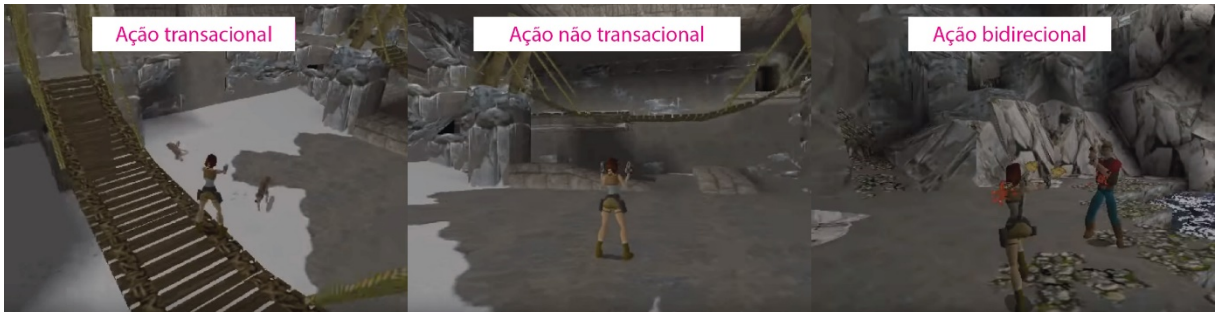
Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

O conceito de mulher fatal como elemento de narrativa surgiu na década de 1950, na literatura americana *hard-boiled*, e inspirou inúmeras personagens no cinema hollywoodiano (SILVA, 2008). As histórias eram inspiradas em personagens femininas de personalidade dúbia que se propagaram após o fim da Segunda Guerra e durante a Guerra Fria. O avanço das mulheres no mercado de trabalho, sua transposição da esfera privada para a pública, ajudou na construção da representação da mulher fatal, erótica, sensual, perigosa e independente (CARVALHO, 2011). Lara Croft vem de encontro a essa perspectiva, uma personagem de ação, que além de seus movimentos acrobáticos, possui um lado perigoso também.

Ações violentas são outros traços marcantes na franquia *Tomb Raider*. Presente em todos os jogos da série, elas foram se transformando e criando novas possibilidades de apresentar uma Lara Croft cada vez mais fatal. De uma simples atiradora a uma caçadora que utiliza fuzis e flechas explosivas. Cada jogo sempre apresentou uma novidade em relação aos instrumentos que a personagem pode utilizar, construindo a imagem de uma Lara Croft cada vez mais perigosa, com mais possibilidades de ações, com mais instrumentos e preparada para os perigos.

No primeiro jogo da série, 1996, Lara Croft utiliza duas pistolas que ficam alojadas em coldres, uma em cada perna. Ao utilizá-las, ela saca as armas e pode ficar com elas empunhadas ou realizar disparos. Esse ciclo de ações possui diferenciações dependendo da forma como o jogador a utiliza. Ao avistar uma ameaça (participante meta), o jogador pode sacar as armas de Lara, caracterizando como uma ação transacional, pois ao fazer isso automaticamente a mira da arma é direcionada para o alvo mais próximo. Ao ouvir um som que possa significar uma ameaça, o jogador pode sacar as armas, mas sem saber de onde vem o perigo, desta forma temos uma ação reacional seguida de uma ação não-transacional, pois não se sabe ainda para onde apontar a arma. Quando temos na cena outro inimigo também armado que atira contra Lara Croft, temos uma ação bidirecional (Figura 39).

Figura 39 - Três processos narrativos



Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

É interessante notar como os processos presentes na narrativa (transacional; não transacional; bidirecional; reacional transacional; reacional não transacional) são dinâmicas e imprevisíveis ao se observar um jogo digital, pois as relações dos processos dependem das escolhas do jogador. Como os acontecimentos na narrativa não seguem uma sequência de ação pré-determinada, como é no cinema por exemplo, avaliar um jogo digital se torna um exercício complexo e que leva em conta como um determinado jogador percebe o ambiente de jogo e executa os movimentos da personagem.

Os primeiros jogos *Tomb Raider*, mais precisamente os que pertencem ao recorte de 1996 a 2008, possuem uma linearidade mais estabelecida. Por mais que se possa executar os movimentos de determinadas formas, alguns obstáculos, como inimigos, só poderão ser transpostos se forem eliminados por meio de armas de fogo. O que mudou de um jogo para o outro foi a variedade de armas disponíveis, apesar que as pistolas duplas sempre estiveram presentes como a principal arma da personagem.

As armas se tornam um vetor, elas traçam uma ação clara: eliminar os obstáculos que se opõem à personagem (transacional), sejam eles objetos ou seres vivos. Mesmo quando essa ação se torna não transacional, ou seja, o jogador, na posição de Lara Croft, não consegue identificar sua meta, o simples fato dela portar as armas nas mãos traça uma intenção de ação que pode ser construída pela identificação da personagem e do contexto em que ela está inserida. No campo discursivo, o uso das armas pela protagonista também estabelece uma relação próxima com a representação da mulher fatal. O uso de armas, objetos fortemente associados ao universo masculino, se tornam elementos significantes que caracterizam a mulher

fatal com elementos desse universo, dotando-a de elementos simbólicos fálicos e castradores (CARVALHO, 2011).

É importante ressaltar a importância dos criadores de significados, a equipe de designers que estiveram por trás do desenvolvimento dos primeiros jogos da franquia *Tomb Raider*. Além das declarações de Gard, citadas anteriormente, as curvas provocativas de Lara Croft, vistas como atributos na representação conceitual, foram definidas como elementos provocativos até então não vistos num jogo digital. Além das curvas (atributos), os movimentos (ações) foram definidos pelo *designer* de personagens e se tornaram elementos fundamentais na conquista dos fãs (LETHAL AND LOADED, 2001). Isso aponta para a importância das ações no desenvolvimento da personagem.

Durante pouco mais de uma década, as ações de Lara Croft, visíveis por meio de seus movimentos, foram responsáveis, juntamente com sua composição visual, a transformar a protagonista num símbolo sexual (BOSIER, 2013). De acordo com a GDV, a metafunção representacional é responsável pela forma como compreendemos o mundo à nossa volta, e por meio das ações de Lara Croft, podemos compreender um pouco dessa representação da mulher fatal que permeou o imaginário cinematográfico, principalmente nos Estados Unidos, após a Segunda Guerra.

Os jogos seguiram essa representação até o ano de 2008, quando as vendas já não eram tão boas e a representação que Lara Croft construía sobre a mulher não parecia mais emplacar na cultura mundial, que já havia mudado muito desde 1996 (MARIE, 2016). A expectativa era que *Tomb Raider: underworld* (2008) fosse o último jogo da franquia e encerraria a história de Lara Croft. Eric Lindsttom, diretor criativo do jogo, estabeleceu que a personagem deveria trazer movimentos que representassem o que se pode fazer no mundo real, que suas ações se tornassem mais reais (MARIE, 2016). Isso demonstra a preocupação com a realização de ações e como elas se referenciam no mundo real. *Tomb Raider: underworld* foi o jogo, até então em meu levantamento e minha análise, que possibilitou o maior número de ações possíveis para a protagonista, sessenta e sete (67), que podem ser conferidas no Anexo I (p. 133).

Cinco anos passaram até o relançamento da série, reformulada para apresentar uma nova história de origem para Lara Croft. 2013 marcou uma cisão na antiga representação da mulher fatal que foi construída e a nova representação começou a ser observada nas ações que surgiam e se desenvolviam junto com a narrativa.

O mais interessante de se observar nos jogos de 2013 e 2016 (*Tomb Raider e Rise of the Tomb Raider*) é como as ações executadas pela protagonista são desenvolvidos de forma mais real em relação ao ambiente onde ela está inserida. Os traços do caminhar como uma modelo ou de uma ginasta olímpica não existem mais, o que se percebe é uma personagem (participante ator) que reage a todo momento ao ambiente, que caminha sorrateiramente quando o jogador quer, ou que corre em momentos de perigo. É interessante notar que enquanto se caminha com a personagem em direção a um templo (ação transacional) ela pode mover a cabeça em outra direção, criando um novo vetor pela direção do seu olhar por uma reação transacional que ela teve em relação ao ambiente, que passa a observar algo no cenário (helicóptero) (Figura 40). Ela também pode tocar plantas ou apoiar-se em paredes enquanto caminha, demonstrando que ela reage ao ambiente mesmo que o jogador não tenha controle sobre essas ações.

Figura 40 - Reação ao ambiente

Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

As ações são desenvolvidas aos poucos, à medida em que o jogador progride no jogo, e elas são importantes na construção da representação dessa mulher que vai aprendendo com os obstáculos que são impostos, que reage a tudo. Ela deve ser o mais real possível, demonstrando ao mesmo tempo poder e vulnerabilidade (CAMPBELL, 2015).

No início dos dois jogos (2013 e 2016), Lara Croft é apresentada inicialmente como uma mulher frágil, percebida por suas reações em relação ao ambiente onde ela se encontra. Particularmente, em *Rise of Tomb Raider* (2016), a cena inicial apresenta Lara Croft e seu amigo, Jonah, caminhando em um pico gelado de uma montanha. Eles estão trajando equipamentos de alpinismo e com roupas adequadas. Jonah caminha à frente, normalmente, enquanto Lara Croft caminha logo atrás, controlada pelo jogador. Mesmo estando totalmente equipada para suportar o tempo gélido, ela caminha com os braços cruzados, demonstrando estar com muito frio. Essa reação que ela tem ao tempo, perceptível pelos fortes ventos e sons representados na tela, demonstra uma certa fragilidade que não é percebida no outro personagem masculino. Isso não é percebido nos jogos anteriores a 2013. Essa fragilidade, como aspecto para tornar a personagem mais humana, cria uma representação de mulher também frágil. Existem outros aspectos que também apontam para isso, como os constantes gemidos e gritos de dor que a personagem verbaliza constantemente, mas por não fazerem parte da minha análise, não foram contemplados.

Suas ações, a partir de 2013, se tornaram mais naturalizadas e reais, excluindo ou modificando movimentações que eram exageradas. Ações que estão presentes em todos os jogos, como andar, correr e pular, foram totalmente reformuladas e condizem mais com o ambiente onde ela está inserida. Ao caminhar lentamente ela não se move mais como uma modelo na passarela, mas com cuidado, em posição de alerta e observando o ambiente ao redor. Tem uma relação mais próxima com a representação de uma pessoa que explora um ambiente desconhecido e inóspito.

Lara Croft também representa, por meio de suas ações, uma mulher independente que supera seus problemas e constrói soluções, por meio de seus instrumentos, para vencer as dificuldades que aparecem. Com uma picareta ela escala paredões de pedra e gelo (ação transacional e não transacional) para chegar a uma plataforma

mais alta ou descobrir novos caminhos. Com galhos e cordas que encontra pelo ambiente (ação transacional), ela constrói flechas (ação transacional). Com pedaços de metal e outros objetos ela aprimora seus equipamentos (ação transacional). Com uma corda, ela consegue amarrar uma ponta à sua flecha e disparar em objetos para criar uma tirolesa (ação transacional). Lara Croft pode realizar inúmeras ações que estão relacionadas a construção de artefatos, todas categorizadas como ações transacionais. Toda essa independência da personagem se contrapõem à forma como as protagonistas eram apresentadas no início da história dos jogos digitais, como troféus ou princesas que precisam ser resgatadas, conforme apresentado no primeiro capítulo.

Lara Croft, em *Tom Raider* (2013), é apresentada como uma sobrevivente, vítima de um naufrágio de uma expedição de pesquisa próximo a uma ilha japonesa. Ela é representada mais jovem do que nos jogos anteriores e precisa desenvolver suas habilidades para sobreviver. A construção da personagem se dará pela sua jornada, momento em que o desenvolvimento de suas ações ajuda a estabelecer uma representação de mulher que se distancia da mulher fatal dos primeiros jogos, mas nem tanto. Apesar de termos uma personagem mais jovem, que se desenvolve aos poucos, com ações mais naturalizadas, existem algumas que retomam o lado mulher fatal e sua aproximação com um lado masculinizado, como o uso de armas de fogo e extrema violência em certos momentos do jogo.

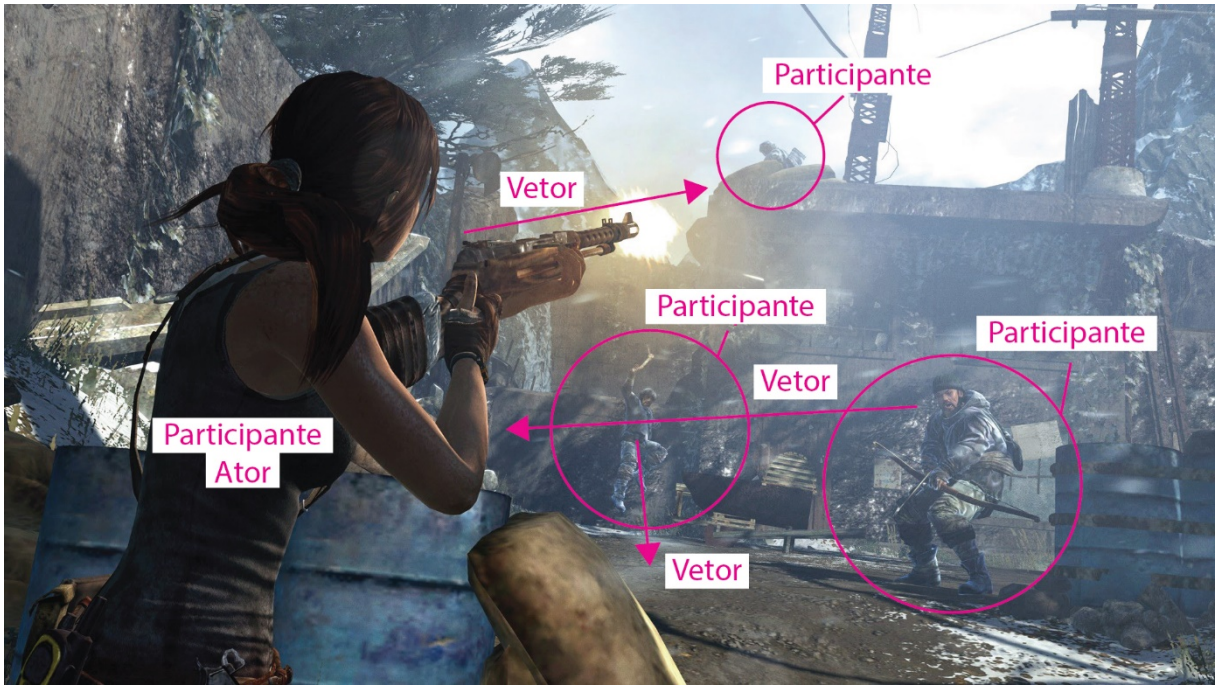
Apesar das novas ações (construção de equipamentos e furtividade) e a intenção em se construir uma personagem mais humanizada e próxima a uma pessoa real, o uso de armas de fogo continuou a existir como forma de enfrentar os inimigos, mas com algumas novidades, como a possibilidade de usar a picareta como arma e a inserção do arco e flecha, até então não vistos nos jogos anteriores.

A inserção do arco e flecha adicionou ao jogo o elemento de furtividade em detrimento dos tiroteios frenéticos dos jogos anteriores, em alguns momentos. Antes observada como uma ação bidirecional (uso de armas de fogo), o uso do arco e flecha possibilitou que a categoria ação transacional fosse mais utilizada, possibilitando que a personagem fosse utilizada pelo jogador de forma mais estratégica em contextos de enfrentamento a inimigos. Além disso, no jogo *Rise of the Tomb Raider* (2016) o

elemento de furtividade ganhou novas possibilidades, esconder-se em arbustos e atacar os inimigos que patrulhavam por perto. Essa nova ação transacional se apoiou em uma nova construção física de Lara Croft, sua força em combates corpo-a-corpo, que também pode ser percebida como bidirecional caso o inimigo perceba que a personagem controlada pelo jogador vai atacar.

Os instrumentos de seu armamento de fogo são variados e letais. Pistolas, metralhadoras, escopetas e até lança granadas, outras opções para aqueles que não querem uma ação tão furtiva. As armas de fogo podem ser usadas tanto para atirar em algum objeto do cenário (ação transacional) quanto num tiroteio (ação transacional e bidirecional). Quando existem muitos participantes no cenário ao mesmo tempo, temos grande dinamismo nos processos representacionais. São diversos atores, vetores e metas em constante movimento e troca de relações (Figura 41).

Figura 41 - Diversos processos em ação



Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

Na imagem acima, Lara é o participante ator que tem como meta o inimigo participante no alto de uma plataforma, no plano de fundo da imagem, que tenta esconder dela. Em segundo plano, temos outros dois participantes. Um está em movimento de salto para o chão, ação indicada pelo vetor de seu corpo. Um pouco mais à frente temos

outro participante que tem como meta a personagem Lara Croft. Vale ressaltar que esta breve descrição foi feita em uma imagem estática, portanto, os processos podem mudar constantemente.

Lara Croft torna-se então a representação de uma mulher dinâmica, independente e que resolve seus próprios problemas, mesmo utilizando de força e armas. E são nesses dois últimos aspectos que retomamos à representação da mulher fatal, mas que se diferencia da ideia da mulher fatal sedutora presente nos jogos de 1996 a 2008.

Por mais que a retomada da franquia *Tomb Raider* a partir de 2013 tenha representado a reformulação da personagem e de sua história, as violências das ações de Lara Croft ficaram mais evidentes e realistas. Ela não é uma matadora consolidada como apresentada anteriormente, essa construção é feita em um contexto específico em que ela vai ser violentada e precisa reagir, causando a morte do seu agressor (Figura 41).

Figura 42 - Reação de Lara Croft causando morte de agressor

Fonte: desenvolvido pelo autor com base na captura de tela do jogo.

A partir desse ponto a ação de usar armas de fogo e atirar se torna disponível, mas existe uma diferença em relação aos jogos anteriores a 2013. A mira não trava automaticamente nos inimigos, é preciso que o jogador faça a mira, escolhendo em qual parte do corpo pretende atirar, sendo a cabeça o ponto mais vulnerável.

Lara pode se esconder atrás de objetos enquanto se protege dos tiros dos inimigos, podendo disparar sua arma enquanto em cobertura, sem precisão de mira, ou ela pode sair temporariamente da cobertura e fazer a mira antes de atirar, causando mais precisão aos disparos. Enquanto em cobertura ela passa a ser meta das ações dos inimigos, mas vale lembrar que a personagem sempre possui o foco principal na tela

e é o objeto controlado pelo jogador, portanto, o ato de se esconder passa a ser uma reação transacional aos outros participantes na tela.

As características de força física e as ações de Lara Croft, presente em todos os jogos do *corpus*, mais uma vez apontam para a construção de um discurso da mulher fatal, que se torna a personificação contra uma ordem masculina (KENNEDY, 2002). Apesar de jovem e bonita, a personagem apresenta elementos e ações que produzem um corpo fálico feminino. As vestes militarizadas, munição e armas de fogo, aliados a ações que demonstram esse poder possível pela personagem.

Mas não são apenas nas ações que essas representações são construídas. Os signos presentes na composição visual da personagem também são importantes para a compreensão da representação da mulher que busco nesta dissertação. Por mais que as ações sejam os elementos mais aparentes e recorrentes em todos os jogos, a escolha dos signos que ajudam a compor visualmente Lara Croft são de extrema importância para que possamos identificar alguns discursos que circundam a personagem. É importante salientar que os discursos são multimodais, eles emanam por diversos meios e em diferentes formas, não sendo restritos apenas à linguagem verbal (oral e escrita), mas permeiam os mais diversos modos de significação.

4.2 Representação conceitual em Lara Croft

No desenvolvimento da composição visual, as escolhas realizadas no sistema semiótico para o processo de criação do signo (que são mais ou menos conscientes) é complexa e se relacionam com experiências sociais, psicológicas e o contexto histórico (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Um objeto representado nunca é a totalidade daquilo que se pretende representar, são fragmentos de experiências entrelaçados que indicam uma intenção em se significar um determinado aspecto da realidade, e nesse processo outros discursos podem se manifestar.

A imagem da personagem Lara Croft não é simplesmente a criação de uma protagonista para um jogo digital, ele é envolta de interesses e ideologias daqueles que são responsáveis pelas escolhas dos signos que vão constituir essa personagem,

os designers responsáveis pelo desenvolvimento do jogo digital. Há interesse em se delimitar certos aspectos visuais que consequentemente resgatam discursos que permeiam a sociedade sobre diversos aspectos do que foi construído na cultura sobre a mulher (o que se refere à representação da mulher). Vale ressaltar, mais uma vez, que essas escolhas, mesmo que motivadas, atuam no campo da consciência e da inconsciência. Ao que se refere ao campo da inconsciência, podemos nos referir aos discursos que são enraizados na sociedade e são complexos para serem desmembrados (FAIRCLOUGH, 2001). Eles se formam pela linguagem e em variados contextos sociais: escola, família, política, publicidade e até mesmo dos jogos digitais. Esses diferentes discursos vão se constituindo na sociedade e alguns vão se consolidando e se tornando elementos norteadores nas representações que permeiam a sociedade, como o discurso machista, racista ou feminista.

A metafunção representacional também é responsável, além dos aspectos narrativos, pelos aspectos conceituais. Eles podem ser observados em três instâncias: classificacional, analítico e simbólico. No primeiro, temos uma categorização taxonômica dos elementos representados em uma imagem numa relação entre superordenados e subordinados. Essa categorização não será utilizada na análise das imagens de Lara Croft, pois, como já mencionado anteriormente, não é percebida essa relação no recorte de análise proposta. O segundo aspecto, analítico, é o mais importante dentre os três para analisarmos as características visuais da personagem. Nesse processo, é estabelecida a relação entre os participantes em termos de parte-todo, ou seja, os componentes e atributos que compõem algo ou alguém. Nesse processo podemos observar um participante representado, que em nosso caso é a personagem Lara Croft. Ela é portadora de atributos que nos ajudam a examiná-la e identificá-la. Kress e Van Leeuwen (2006) afirmam que imagens menos detalhadas de baixa naturalização são mais adequadas para esse tipo de análise, pois apresentam menos elementos a serem analisados, como sombras, volume, variedade de cores e formas. Isso não elimina o fato de que imagens mais detalhadas não podem ser analisadas nesse processo, apenas se apresentam mais complexas.

O terceiro aspecto incide sobre o processo simbólico, que tem relação ao significado que o participante de uma imagem apresenta. Para que o aspecto simbólico exerça presença em uma composição visual é necessário que ele seja saliente na

representação, que pareça estar fora de lugar de alguma forma e esteja convencionalmente associado a valores sociais (KRESS; VAN LEEUWEN, 2006). Esse aspecto poderia ser levado em cota numa análise que considere a imagem da personagem Lara Croft também fora de seu contexto de jogo, ou seja, em outros produtos midiáticos que ela está presente, além dos jogos digitais como: revistas, livros, cereais, histórias em quadrinhos, cinema, dentre outros.

Lara Croft sofreu algumas transformações em sua composição visual ao longo dos seus vinte anos de existência. Aspectos marcantes de seu visual foram preservados em todos os jogos da franquia, mas mudanças foram surgindo criando novos significados para a personagem. Em sua criação original, Toby Gard imaginou uma heroína forte, atlética e ágil, mas que também tivesse cabelos longos, uma roupa que mostrasse seus atributos físicos e seios e quadris grandes para favorecer seu lado feminino, como pode ser percebido em um dos primeiros esboços feitos por Gard para uma arte conceitual da personagem (Figura 43).

Figura 43 - Uma das primeiras artes conceituais feita por Tob Gardy

Fonte: First versions, 2015.

O primeiro esboço apresenta uma mulher jovem, com cabelo longo trançado, estatura mediana e extremamente magra. Ela é portadora de alguns instrumentos como: brinco em formato de *Ankh*, símbolo egípcio da vida eterna, esse elemento pode fazer

referência à primeira aventura de Lara Croft que se passou no Egito. Colar com uma joia no centro e pulseiras nos braços. Veste um *top* com grande decote, calça comprida larga e botas tipo coturno (objeto tipicamente masculino). Na cintura um largo cinto com dois coldres e duas pistolas. Suas unhas são grandes.

Esse primeiro esboço da personagem pode gerar uma contradição entre a figura de uma mulher aventureira e de uma mulher sensual. Se criarmos uma linha horizontal a partir da cintura dela, teremos dois hemisférios que se contrapõem, um superior que representa um ideal de mulher imaginado por homens, e um inferior, mais aventureiro e fálico, representado pelas armas. Mas esse não foi o primeiro visual da protagonista no jogo de1996, algumas modificações foram realizadas até o lançamento em 1996.

O primeiro visual perdurou até o ano de 2000, ocorrendo apenas algumas melhorias gráficas decorrentes do avanço tecnológico (Figura 44).

Figura 44 - Lara Croft: 1996 a 2016

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

A figura 44 apresenta a personagem utilizando seu traje principal, pois a partir de 1997 ela começou a usar outros trajes de acordo com o contexto da missão onde ela se encontrava. Observando a imagem, podemos perceber as transformações na composição visual, sendo as de 2013 e 2016 as mais significativas. Os atributos físicos comuns que podemos identificar na portadora (Lara Croft) são: branca, alta, cabelos castanhos lisos e presos, magra, bonita e jovem. Sant'Anna (2001) afirma em seu estudo que o corpo exposto na esfera pública, na grande maioria pelas mídias, deve ser civilizado e fotogênico. Isso pode apontar para uma tendência em representar o corpo feminino na mídia como algo agradável e bonito de se ver, sendo que a questão do belo pode ser entendida como aquilo que a sociedade, pelo discurso das mídias, constrói como padrão ideal de beleza.

No recorte de 1996 a 2008 podemos estabelecer um certo padrão na composição visual, uma mulher alta, com pernas desproporcionalmente alongadas. Mas é no vestuário que as diferenciações vão se formando.

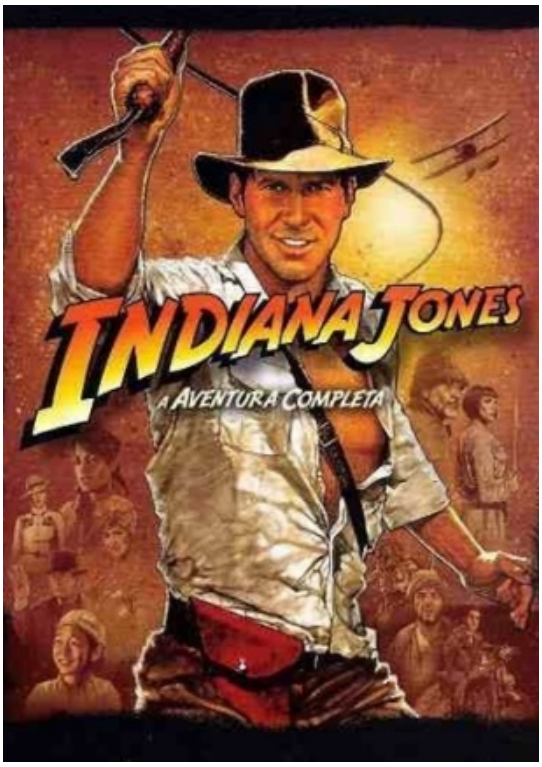
De 1996 a 2000 (Figura 45), a composição visual da personagem não sofre grandes alterações. Ela possui seu tradicional colã azul, que em 1997 e 1998 ganham decote, realçando seus seios volumosos. Ela usa um short muito curto e um cinturão com dois coldres para suas pistolas. Usa botas tipo coturno e a maior parte de suas pernas ficam à mostra.

Figura 45 - Padrão visual da personagem entre 1996 a 2000

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

A composição visual de Lara Croft ficou diferente das intenções originais dos criadores. Os primeiros estudos para a concepção do design da personagem foram inspirados no personagem dos cinemas Indiana Jones (Figura 46), mas ao que tudo indica, a semelhança ficou apenas no fato dos dois serem arqueólogos aventureiros, isso pode ser visto como a intenção dos criadores de signos. Os atributos femininos, como as curvas do corpo, seios e quadris grandes e a exposição objetificada da figura feminina acabaram por sobressair mais do que aspectos psicológicos.

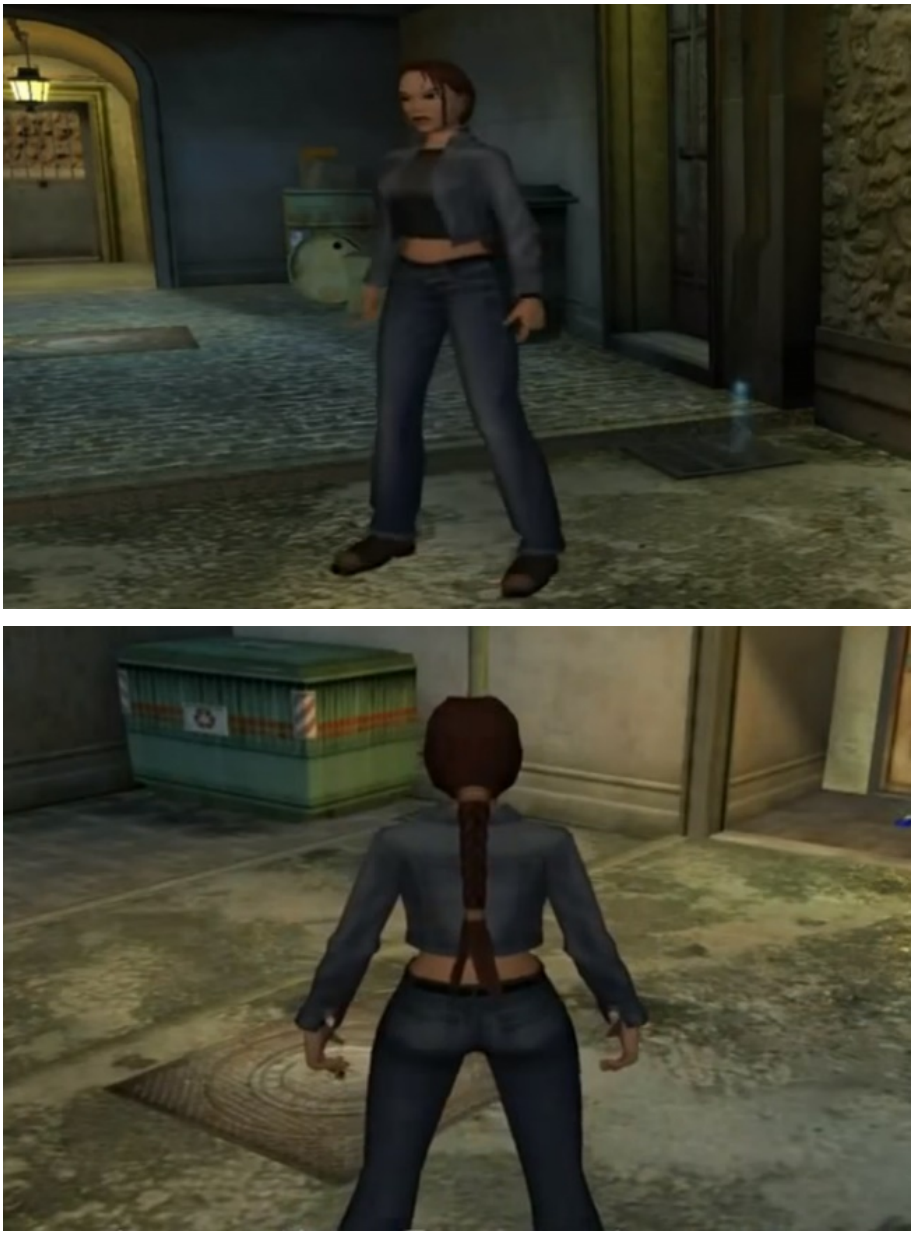
Figura 46 - Indiana Jones



Fonte: Film Cine, 2018.

Em 2003, após três anos sem um novo jogo da franquia, Lara Croft retorna com uma proposta de história mais sombria e madura (MARIE, 2016). Apesar da proposta, a composição visual da personagem continua a objetificar seu corpo por meio de suas formas e vestimentas. A mudança mais significativa a se analisar é o fato da personagem, pela primeira vez, portar uma vestimenta casual (Figura 47) no início do jogo, sem o uso de armas e outros objetos.

Figura 47 - Mudança no visual de Lara Croft (2003)



Fonte: captura de tela do próprio jogo. Produzida pelo autor.

Apesar do traje casual, que ajuda a disfarçar um pouco as curvas, ainda é possível perceber alguns aspectos que tendem à erotização do corpo, como a valorização exagerada dos seios e nádegas e a barriga e cintura a mostras, mas se comparados aos jogos anteriores é apresentado de forma mais amena. Esses traços erotizados sempre estiveram presentes na composição visual da personagem e é uma característica marcante da representação de mulheres na mídia (ALMEIDA, 2007). Após a fase introdutória do jogo, em que ela é portadora de roupas casuais, Lara Croft volta a utilizar suas vestimentas de aventureira (Figura 48).

Figura 48 - Lara Croft após a primeira fase de jogos da franquia.

Fonte: *20 years of Tomb Raider* (2016), com inserção de texto pelo autor.

Suas curvas estão mais arredondadas, seu rosto se torna mais definido, seus olhos e bocas aparentam estar com maquiagem, delineamento nos olhos e batom. Seu cabelo está mais visível, com franjas e preso num rabo-de-cavalo. As pernas continuam desproporcionais em relação ao tronco e ela está mais alongada.

As roupas também sofrem alterações, é perceptível as alças da mochila que ficam em suas costas, existente desde o primeiro jogo. Seu antigo colã se tona uma blusa curta e justa, além de continuar a realçar os seios sem decote, deixa a barriga à mostra. A coloração das roupas também sofre modificações e tende a se adequar a um vestuário mais próximo à uma camuflagem para os ambientes onde a personagem fica inserida: selvas, florestas, desertos, dentre outros. Mas as formas tendem a direcionar para uma objetificação do corpo da mulher, assim como os demais jogos vistos até agora.

Entre os anos de 2006 a 2008, foram lançados mais três jogos da franquia (Figura 49), mas a significação da personagem, em termos de representação da mulher, não sofreu grandes modificações em relação aos jogos anteriores. A tecnologia sim, avançou muito e possibilitou aos *designers* melhores gráficos e uma composição visual da personagem mais detalhada, mas parece que isso só serviu para apresentar uma Lara Croft ainda mais erotizada.

Figura 49 - Lara Croft após a primeira fase de jogos da franquia

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

As três últimas composições visuais da protagonista, antes da reformulação de 2013, foram as que mais apresentaram a exposição do corpo da mulher, por meio da valorização dos atributos formais. Curvas mais sinuosas, sensualidade nos movimentos e vestuário, assim como a exploração aberta do lado mulher fatal ficaram mais evidenciadas. Seus equipamentos também ficaram mais à mostra, como armas secundárias (metralhadoras, escopetas e rifles de precisão) que ficam dependuradas em suas costas e equipamento de rapel.

O jogo de 2006, *Tomb Raider: legend*, apresentou a personagem de forma mais erotizada e objetificada em relação a todos os outros. Lara Croft se tornou mais magra e alta, com mini blusa com decote enorme, que precisou de outra roupa por baixo para não deixar seus seios totalmente à mostra. Seu *short* ficou muito curto, deixando suas enormes pernas expostas. Essas escolhas de vestuário causam certa contradição

entre a personagem, o que ela é na narrativa e o que ela traz de representação da mulher. Podemos fazer a analogia de seu vestuário a uma armadura, tão comum na cultura dos jogos digitais. Não uma armadura *stricto sensu*, mas sim um vestuário que condiz com o contexto em que a personagem está inserida e que realmente traga proteção para seu corpo (ASHER-PERRIN, 2013; SARKEESIAN, 2016).

No jogo de 2006, em uma das fases, quando Lara Croft está infiltrada em uma festa para descobrir informações, a personagem usa um vestido preto acima dos joelhos e com enormes decotes nas costas e na frente (Figura 50). Mais uma vez, podemos trazer à tona a imagem da mulher fatal, principalmente aquelas representadas no cinema *noir*[15] (SILVA, 2008).

Figura 50 - Lara Croft em traje de festa

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

[15] longa-metragem de suspense que estava em voga nos anos 1940, com ambientação urbana, temática criminal e anti-heróis (CABRAL, 2017).

Esse contraponto que existe entre a maioria das ações da personagem, que são voltadas para movimentos de força, resistência e violência, e sua composição visual mais objetificada ainda é reflexo das mudanças de papeis que as mulheres sofreram após a Segunda Guerra. Existiu uma espécie de inversão de valores (DUBY; PERROT, 2001) em que mulheres assumiram postos antes ocupados apenas por homens e que suas representações foram amplificadas e delineadas pela cultura de massas. A mulher havia se tornado um sujeito com potencial e ao mesmo tempo objetificada, a duplicidade entre um ideal de feminino marcado pela beleza, fragilidade, doçura, suavidade, ternura, atribuído culturalmente às mulheres, e também marco por força, agressividade, poder, predominantemente atribuídos aos homens (DUBY; PERROT, 1991).

Um fato interessante e que se liga à própria percepção que algumas mulheres possuem da personagem Lara Croft (HAMILTON, 2016; PETIT, 2015; PINCHEFSKY, 2013) é o fato dela não ser uma unanimidade como uma representação perfeita de um empoderamento e um ideal feminista. Essa questão pode estabelecer vínculo com o fato da protagonista ser um produto midiático que nasce da cultura de massas e que propõe um protagonismo ambíguo e erotizado, identificado pelo ocidente com a sexualidade (DUBY; PERROT, 1991).

O criador da personagem defendeu esses traços como aspectos de marcação da feminilidade (MARIE, 2016), mas há algo importante que precisa ser trazido à superfície, os diferentes discursos que habitam a personagem.
Os discursos refletem, representam e constroem relações sociais. Os diferentes discursos, que também se manifestam por diferentes modos (verbais e não verbais), como nos jogos digitais, afetam as pessoas e as posicionam de diferentes maneiras como sujeitos sociais (FAIRCLOUGH, 2001), estabelecendo relações interpessoais ou interativas. Na cultura existem diversas formações discursivas que permitem aos discursos que sejam homogêneos, ou seja, sua estrutura discursiva superficial é formada por discursos anteriores que permeiam a sociedade (MAINGUENEAU, 1997), como o da família, escola, política, empresa, igreja, jogos digitais, dentre tantos outros.

Na constituição visual de Lara Croft, esses discursos também são trazidos à tona. Os elementos visuais até aqui observados se tornam peças para se construir e perceber,

também, um discurso machista de objetificação e erotização do corpo feminino, fato esse marcado pela constante intenção em deixar aparentes e salientes muitas partes do corpo da personagem, até mesmo a descaracterizando em relação ao contexto de jogo em que ela está inserida, além, é claro, dos outros elementos que a personagem porta, como as roupas justas e curtas, seios e quadris grandes e salientes, a forma de caminhar como uma modelo, dentre outros aspectos já citados nesta dissertação.

Até a reformulação da franquia em 2013, Lara Croft foi percebida como um símbolo dialético de empoderamento e objetificação (MARIE, 2016). Nos jogos de 2013 e 2016, foram apresentados novos elementos visuais em sua composição (Figura 51), apontando para uma heroína mais humanizada, de proporções críveis e vestuário que não tende a mostrar partes de seu corpo e sim criar uma relação coerente com o contexto em que ela está inserida (MARIE, 2016).

Figura 51 - A reformulação visual de Lara Croft

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

A personagem possui proporções físicas que se assemelham ao de um corpo humano real, ela deixa de ser extremamente magra, com seios enormes e quadril grande. Seu corpo não fica mais totalmente à mostra, apenas seus braços e parte do seu colo. A roupa que ela utiliza a maior parte do jogo, uma blusa regata comprida, calças cargo e uma bota, sofrem modificações visuais ao longo do jogo. Suas roupas se sujam de terra e sangue, ficam molhadas e rasgam em alguns lugares. Ela sofre ferimentos e usa ataduras, feitas por ela mesma, para proteger seu corpo, demostrando a vulnerabilidade aos elementos do ambiente.

Um novo acessório surge em sua composição visual (Figura 52), que não existia em nenhum dos jogos anteriores, o colar que ela traz em seu pescoço. Ele possui a coloração verde esmeralda e é preso por um cordão trançado aparentemente de couro. A imagem do pingente, principalmente o símbolo curvo no centro, remete a antigas joias curvas japonesas conhecidas como Magatama (KUWAN, 2011), que são símbolos que se relacionam a outros dois e formam os tesouros sagrados do Japão. Seu significado está atrelado à benevolência e à passagem de poder.

Figura 52 - O colar de Lara Croft

Fonte: Marie, 2016.

Um detalhe interessante que encontrei nesse símbolo é que ele se relaciona a Himiko, uma antiga rainha xamanista que existiu no Japão antigo e é a base narrativa da aventura de Lara Croft no jogo de 2013, pois a antagonista do jogo é a rainha. Algumas pinturas orientais da imagem da rainha são apresentadas com ela utilizando o colar Magatama (Figura 53).

Figura 53 - A rainha Himiko

Fonte: Coisas do Japão, 2018.

Acredita-se que Himiko foi a única rainha do Japão, por volta dos anos 189 a 248. Sua história é envolta a mistérios e foi tida como feiticeira. Alguns registros históricos apontam que ela era solteira e possuía apenas serviçais femininas, sendo apenas um masculino (GODOI, 2017). É interessante perceber essa possível relação entre essas duas mulheres fortes, Lara e Himiko, pelo laço visual existente entre o símbolo do Magatama, a força e independência de duas mulheres.

Lara Croft, na reformulação da franquia *Tomb Raider*, aparenta ser uma arqueóloga, diferentemente de suas representações passadas. Ela é uma jovem pesquisadora em campo precisando desenvolver suas habilidades para superar os desafios de sobrevivência. É interessante notar uma certa fragilidade da personagem apontada tanto por suas ações em relação ao ambiente quanto por suas expressões faciais constantes de dor e gemidos ao cair ou sofrer alguns tipos de danos físicos. Além disso, ela não depende tanto das armas de fogo e o combate direto para enfrentar seus inimigos, o uso de arco e flecha foi introduzido como nova arma a ser utilizada pela personagem.

Esse lado vulnerável também pode ser comprovado pela declaração do produtor executivo, Ron Rosenberg, antes do lançamento do jogo de 2013 afirmando que “Quando as pessoas jogam com a Lara, elas não se projetam realmente na personagem. É mais como ‘eu quero proteger ela’, estou indo para uma aventura com

ela e tentando protege-la.” (SCHREIER, 2012, tradução minha).[16] É interessante perceber que, mesmo Lara Croft sendo uma personagem consolidada na cultura dos jogos e no meio do entretenimento, existe ainda uma barreira invisível, um receio em abordar uma heroína de forma mais profunda. Em 2015, Shurei Yoshida, diretor da *Sony Computer Entertainment*, afirmou sua preocupação em introduzir uma nova personagem feminina no jogo *Horizon: zero dawn* (CRECENTE, 2015), pois as vendas poderiam ser baixas por apresentar uma protagonista mulher ao invés de um homem.

Apesar do lado mais frágil e vulnerável da nova versão de Lara Croft, ela também possui atributos que demonstram seu poder para enfrentar os inimigos das mais variadas formas (Figura 54). Ela utiliza diversos instrumentos (arco e flecha, pistolas, metralhadoras, escopetas, granadas e uma picareta de escalada), mas apenas duas por vez ficam à mostra em sua composição visual, podendo ser alteradas de acordo com as armas que estiverem em uso. Isso demonstra que, apesar de sua fragilidade, ela possui mecanismos para se defender, muitas vezes de forma violenta, enfrentando diversos inimigos ao mesmo tempo.

Figura 54 - O poder de fogo de Lara Croft

Fonte: desenvolvida pelo autor com base nas imagens retiradas dos jogos digitais.

[16] When people play Lara, they don't really project themselves into the character. They're more like 'I want to protect her. I'm going to this adventure with her and trying to protect her.

Por mais que a nova composição visual de Lara Croft (2013 – 2016) apontou para uma representação de mulher mais condizente com algumas mudanças midiáticas ao longo do tempo, como o reposicionamento da empresa *Skol,* citada no primeiro capítulo, ainda existem resquícios na personagem que são delimitadas ou reguladas por um ideal masculino de beleza, jovialidade e sensualidade, a representação do corpo feminino está em constante mutação (SAMARÃO, 20017). A nova concepção da personagem sofreu inúmeras mudanças visuais que passaram desde a proporções físicas, vestimentas e acessórios, mas um detalhe precisou ser mantido, aquilo que foi considerado pelos desenvolvedores como as características visuais icônicas de Lara Croft, seus olhos castanhos, a qualidade dos seus lábios em forma de M e a relação proporcional perfeita entre os olhos, nariz e boca (MARIE, 2016).

A personagem Lara Croft pode ser percebida como um texto, já citado anteriormente, e como tal, produz discursos na sociedade, que são portadores de ideologias por aqueles que detém o poder de concepção, produção, circulação e disseminação dos signos. Esse poder ideológico advém das formações discursivas e formações ideológicas, que determinam aquilo que pode e deve ser dito (FAIRCLOUGH, 2001), e ser mostrado. Com isso, os discursos criam raízes profundas e se estabelecem na sociedade, fortalecendo as formações discursivas. Mas existe um aspecto importante e é a partir dele que essas raízes podem começar a ser removidas. Nem todos os sujeitos criam identificação com essas formações e a partir disso, podem quebrar a hegemonia da ideologia pela e na linguagem. Lara Croft, apesar de um objeto de um jogo que pertence ao mundo digital, ela é uma forma visual de linguagem, e não apenas visual, pois ela também fala (linguagem verbal), e como permeada por discursos ela constrói significados na realidade. Perceber esses discursos é possibilitar enxergar como se dá a representação de um ideal de mulher em um meio midiático que é tomado pela sociedade apenas como entretenimento. "O discurso é uma prática, não apenas de representação do mundo, mas de significação do mundo, constituindo e construindo o mundo em significado." (FAIRCLOUGH, 2001, p. 91).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com seu marco de surgimento após a Segunda Guerra Mundial em 1945, os jogos digitais possuem uma história ainda recente, diretamente ligada aos avanços tecnológicos possibilitados após o término da guerra. Esse fato, possibilitou que os jogos digitais, vistos na perspectiva dos estudos de linguagens, agregassem diferentes modos de linguagem, o que os caracterizou no fenômeno da multimodalidade, abordado nos estudos de Kress (2010) sobre como os significados são construídos na relação dos diferentes modos semióticos nas composições, principalmente, visuais. Esse fenômeno tornou-se importante para, junto a outras fundamentações (Análise do Discurso Crítica e Teoria das Representações Sociais), compreender a composição visual da protagonista do jogo *Tomb Raider*.

A personagem Lara Croft se tornou uma protagonista reconhecida e que foi disseminada na cultura pop ao longo dos anos, desde sua criação em 1996. Além dos jogos digitais, sua imagem foi veiculada em diversas mídias, como o cinema e as histórias em quadrinhos. Ela pode ser considerada como a primeira grande personagem feminina que obteve sucesso e projeção na cultura dos jogos digitais, e com isso, também possibilitou a construção de um discurso sobre a mulher, por mais que não seja percebido por muitas pessoas. Lara foi produzida por uma equipe masculina de desenvolvedores de jogos, que são compreendidos, nesta dissertação, como os produtores dos signos relativos à personagem Lara Croft.

Apreendidos na perspectiva dos estudos de linguagens, os jogos digitais podem ser compreendidos como textos, no sentido mais amplo da palavra, e como tais vão articular diferentes formações discursivas em determinados contextos (locais ou culturais), que podem ser trazidos à superfície, também pela linguagem, para que sejam observados os discursos que permeiam o texto. Nesse sentido, eles se tornam objetos que podem fornecer inúmeros recortes de pesquisa, tanto no campo da linguagem verbal (os textos presentes num jogo ou as falas das personagens) como na linguagem não verbal (as composições sonoras, a combinação de cores utilizadas, a construção dos cenários ou as ações das personagens).

Lara Croft é um produto midiático, composta digitalmente por ferramentas tecnológicas, que possibilitam representações por diferentes modos visuais (cor, forma, expressões e ações) e também não visuais (linguagem verbal, oral e escrita). É por meio desses múltiplos modos de significação que se torna possível a construção dessa personagem complexa, em que diferentes, mas não divergentes, elementos se inter-relacionam e deles é possível extrairmos como a representação da figura feminina é idealizada e motivada pelos produtores dos signos no discurso construído por meio de elementos imagéticos.

A pesquisa identificou a formação da representação da mulher, por meio da análise das categorias de representações narrativas e conceituais e seus processos (narrativas de ação e reação; conceituais analíticas). Cheguei a algumas considerações referentes à existência de permanências e dualidades na forma como a mulher é representada ao longo dos jogos do *corpus* na figura da personagem Lara Croft. Isso pode estar atrelado ao fato dos produtores dos signos, homens, estarem desenvolvendo uma personagem feminina, sendo que, desta forma, os signos vão ser motivados por interesses daqueles que detêm o poder do lugar de fala ou representação, ou seja, existe uma relação de formação ideológica e discursiva.

Existem dois momentos que marcam a forma como Lara Croft foi representada em seus aspectos narrativos e conceituais em sua composição visual, mas de certa forma eles não se contrapõem e nem se distanciam muito um do outro. A primeira delas são os jogos digitais da franquia compreendidos entre 1996 a 2008, o segundo os jogos digitais dos anos de 2013 e 2016. O primeiro período deixa bem demarcado dois aspectos, que foram discutidos de forma mais aprofundada na análise empreendida: a sensualidade ou erotismo percebido, principalmente, na representação conceitual, e a força e violência exercida por Lara Croft, notadas na representação narrativa. Essas duas características foram importantes para que eu buscasse uma definição em que pudesse associar o que as duas categorias funcionais de análise apontaram e que, num primeiro momento, pareciam tão díspares.

Após algumas buscas por materiais de pesquisa que pudessem me ajudar a compreender como a representação da mulher poderia se dar pelas duas características (erotismo e força), encontrei a definição de *femme fatale*, que aliou

essas duas partes de forma a me ajudar a compreender o discurso que poderia ser construído a partir da personagem.

A representação de mulher que percebi e foi apontado nesse primeiro momento de análise de Lara Croft, é justamente essa mulher sedutora, que tem consciência das curvas do seu corpo, de seus atributos físicos, e os usa para atingir seus objetivos, na maior parte das vezes seduzindo ou levando à morte os homens. É uma mulher forte e que também sabe usar armas, caso seja necessário. Ela não se importa em como vai atingir seus objetivos, desde que os atinja.

A figura da *femme fatale* se propagou principalmente pelo cinema e literatura de gênero policial, a partir da década de 1940, mas é possível perceber sua presença em épocas mais remotas, como na Grécia Antiga, na mitologia grega, em figuras como Afrodite, Artémis ou Hera. A *femme fatale* é um arquétipo, um modelo, um padrão utilizado para representar certa estrutura. Isso me levou a questionar se esse arquétipo utilizado para perceber a representação da mulher na personagem Lara Croft, já não seria, também, um certo tipo de construção ideológica desenvolvida por uma hegemonia machista e patriarcal que delimita e regulariza o corpo feminino. Mas este questionamento seria a ponta para uma outra pesquisa.

Então, a mulher percebida na representação narrativa e conceitual da personagem Lara Croft, nesse primeiro momento, é portadora de inúmeras características que perpassam por diferentes imaginários masculinos, formando, portanto, uma mulher fragmentada e remontada por ideais estabelecidos pela hegemonia do discurso daqueles que detêm os meios de concepção, criação, produção e circulação. São os produtores dos signos, que no caso de Lara Croft, sua imagem é constituída por diferentes homens que participam da equipe de desenvolvimento do jogo digital. A representação dessa mulher passa a trazer aspectos erotizados, sensuais, de beleza, sedução, força, perigo, violência, destreza, habilidade e empoderamento (mesmo que visto na perspectiva masculina). É, ao mesmo tempo, um objeto a ser apreciado, desejado e controlado, cujas ações podem ser identificadas pelos homens: forte, ágil, mata, defende, conquista, supera).

O segundo momento que marca a mudança na construção imagética e psicológica da personagem, são os jogos do ano de 2013 e 2016, momento em que é estabelecida a necessidade, por parte dos produtores do jogo, em apresentar uma nova personagem que tenha relação mais próxima com o mundo real e que criasse certa humanização da protagonista. Mas a mulher representada na nova Lara Croft, percebida pelas categorias de representações narrativas e conceituais, não se distanciou tanto assim da percepção construída no primeiro momento.

Talvez, a mudança na composição de Lara Croft tenha sido motivada pelas mudanças de posicionamento de algumas empresas ao redor do mundo em relação à representação da mulher na mídia no século XXI, assim como o aumento da participação de protagonistas femininas em filmes e seriados, por exemplo. Pode-se pensar na mídia das Histórias em Quadrinhos, que sempre representaram suas heroínas como super sensualizadas e em poses que valorizavam atributos como seios e nádegas, e que foram reposicionadas e assumiram papel de destaque nas histórias. Tony Stark, o Homem de Ferro, cedeu lugar à Mulher de Ferro, surgiu a Capitã América e o martelo de Thor foi passado para uma mulher, que se tornou a Thor.

Nos cinemas, as heroínas femininas também ganharam e vem ganhando cada vez mais destaque e representatividade, principalmente pautado no empoderamento feminino. Viúva Negra, Vespa, Feiticeira Escarlate, Mulher Maravilha e mais recentemente, Capitã Marvel, apenas para citar algumas e referente à cultura dos super-heróis.

Esse reposicionamento, que também aponta para a mudança no discurso que é construído, vem alinhado com o discurso feminista e de empoderamento feminino que emana na sociedade, além disso, o mercado pode ter percebido as mulheres são um público consumidor com muito potencial.

A mudança na composição visual de Lara Croft, suas ações, seus instrumentos e seus atributos, podem ter sido motivados para se aproximar desse público feminino, que hoje, na cultura dos jogos digitais, já ultrapassou o número de jogadores masculinos. Mas, mesmo com essas reestruturações dos elementos constituintes da personagem, Lara Croft continuou a ser idealizada com base em uma hegemonia machista.

Os jogos dos anos de 2013 e 2016 (*Tomb Raider e Rise of the Tomb Raider*) apresentaram Lara Croft mais jovem e inexperiente, numa jornada para se tornar a personagem que se consagrou nos jogos anteriores da franquia. O primeiro aspecto a ser notado é justamente o visual, principalmente no que se refere às proporções do corpo e atributos físicos. A personagem deixou de ser representada com seus enormes seios e nádegas e as pernas maiores do que o resto do corpo, de uma forma desproporcional, e também perdeu sua cintura fina, tendendo se aproximar a proporções mais reais. Outros atributos relevantes são suas roupas, que deixaram de valorizar um corpo erotizado e passaram a condizer com a personagem e o ambiente (contexto) onde ela está inserida. Posso até dizer que é nesse momento em que os produtores conseguiram se aproximar do ideal original, que era apoiar a criação da personagem na figura do arqueólogo aventureiro Indiana Jones, e se parecer mais como uma arqueóloga aventureira.

Lara não é mais erotizada, mas nem por isso ela deixa de ser sensual. Ela é uma jovem mulher bonita, ainda possui curvas que delimitam seu corpo esbelto e, apesar da redução das proporções físicas, as curvas e volume de suas nádegas ainda são evidentes, principalmente em algumas ações realizadas por ela e que valorizam seu enquadramento na tela. Sobre esse aspecto, é importante ressaltar que ela faz parte da categoria de representação composicional, metafunção responsável por analisa a relação dos elementos representados e o espaço que eles ocupam numa determinada composição visual para o estabelecimento das significações. Apesar dela ter sido excluída em minha análise, não se pode esquecer que ela, assim como a categoria de representação interativa, está agindo ao mesmo tempo, pois são indissociáveis, como explicado no capítulo 2. Essa é uma limitação da dissertação e outras pesquisas podem tratar desses aspectos corroborando ou refutando minha análise.

As ações de Lara Croft, apesar de mais naturalizadas e menos exageradas do que em suas versões anteriores, não deixam de ser atualizações, ou reformulações, dos movimentos possíveis realizados por ela, o que continua a demonstrar força, habilidade e violência. Esse último aspecto, muito criticado por jogadoras mulheres. Ela traz a representação de uma mulher de ação, extremamente habilidosa, que, apesar de estar aprendendo a sobreviver num contexto inóspito, parece ter recebido

treinamento desde cedo, tanto físico quanto intelectual. Não tem medo dos desafios, sejam no ambiente, animais selvagens ou seres humanos.

Apesar dos jogos de 2013 e 2016 ajudarem a construir uma representação de mulher pautada em elementos visuais e acionais mais naturalizados, a mulher que a personagem Lara Croft ajuda a construir ainda é idealizada, permeada pelo imaginário de produtores homens. Essa mulher não deixa de ser ainda uma *femme fatale*, não em sua conceituação original, mas, talvez, atualizada para uma figura de feições mais angelicais, sedutora, mas que ainda, em suas ações, é perigosa, violenta e faz de tudo para atingir seus objetivos.

Lara Croft pode trazer uma representação de mulher que, se tomarmos o aspecto da erotização, estabelece uma melhoria ao longo dos anos, evidenciada nos jogos de 2013 e 2016, em que deixar as partes do corpo à mostra, como parte dos seios, barriga e pernas, não se tornou a intenção dos produtores. O empoderamento, outro ponto de extrema relevância, sempre esteve presente em todos os jogos do *corpus* e, talvez, possa ser a caraterística de maior sucesso da personagem, e o que fez com que ela fosse aceita por inúmeras jogadoras mulheres, além dos homens.

Pode-se dizer que Lara Croft se transformou com o tempo e as evoluções tecnológicas, mas não somente se observarmos os aspectos tecnológicos que proporcionaram incríveis melhorias técnicas, possibilitando representações visuais cada vez mais se aproximando do naturalismo e se afastando do abstrato, mas também de um discurso que, em certos pontos, acompanhou as mudanças na sociedade, principalmente os referentes ao discurso das mulheres.

Como homem, inserido na cultura dos jogos digitais e que sempre acompanhou a franquia Tomb Raider, e também refletindo sobre meu lugar de fala, não me sinto no direito de poder, categoricamente, afirmar se a representação da mulher que Lara Croft proporciona é o que poderíamos de chamar de ideal, se poderíamos colocar todas as mulheres nesse arquétipo de heroína e ser estabelecido em ideal feminino. No meu ponto de vista, a representação que Lara Croft proporciona tem seus pontos importantes, principalmente no aspecto do empoderamento, mas minha maior crítica

incide no fato dela ser uma construção idealizada por homens, são homens delimitando o que e como uma mulher deve ser e o que e como ela deve fazer.

A estrutura narrativa de *Tomb Raider* ainda é pautada na Jornada do Herói, presente no livro de Joseph Campbell, *O herói de mil faces* (1949). Nele, é apresentada a estrutura de uma jornada heroica, baseada nas histórias dos mitos, em que o herói, que vive uma vida normal, se depara com um problema, parte para sua jornada, durante seu caminho perde as esperanças e depois retoma com sua força revigorada e vence o mal. Essa estrutura narrativa foi (e ainda pode ser percebida) utilizada muito pelo cinema e acabou se tornando padrão nas aventuras, em sua maioria, com personagens homens. Na década de 1990, Maureen Murdock, lançou seu livro, *The Heroine`s Journey*, que se contrapôs à visão de Campbell e apresentou uma jornada heroica pautada na psique feminina. Poderia ser muito interessante ver uma jornada da personagem Lara Coft pautada nessa perspectiva e produzida por mulheres, para que assim, pudéssemos perceber uma outra visão de personagem que pudesse apresentar uma ruptura com toda a estrutura idealizada por uma hegemonia masculina. Mas, estaria o problema da representação atrelada ao gênero dos produtores dos signos ou não seria mais uma questão da consciência do discurso?

Durante a pesquisa, percebi que muitos aspectos importantes ficaram de fora, mas isso ocorreu devido às minhas escolhas que foram necessárias, desde o início, para manter o foco, cumprir os prazos e produzir uma pesquisa dentro dos parâmetros esperados de um mestrado. Dentre essas escolhas ficou estabelecido que a pesquisa focaria na categoria de representação narrativa e conceitual, com isso, eu me abdiquei de analisar outras categorias, como as interativas e composicionais, que estão muito presentes no jogo e poderiam apresentar mais dados de análise, que enriqueceriam os resultados ou até mesmo delimitariam novos caminhos. São escolhas que o pesquisador deve fazer no seu processo, mas não me desanimei com isso, muito pelo contrário. Essa percepção mostrou que o jogo *Tomb Raider* e sua protagonista Lara Croft, assim como os demais jogos digitais, ainda possuem muito a mostrar como objetos de pesquisa para os estudos de linguagens.

Outro aspecto posto de lado por opção e por saber que demandaria extensa pesquisa ou até mesmo a mudança no foco, foi a análise dos aspectos de linguagem verbal oral

da personagem Lara Croft. Durante o jogo existem as *cut scenes*, momentos em que há uma pausa no ato de jogar e são apresentadas cenas, como em um filme, mostrando partes do desenvolvimento da narrativa. Nesse momento, o jogador não tem o controle sobre a personagem e passa a ser um expectador do que acontece em cena. Os participantes representados em cena passam a contracenar e é nesse momento em que há o uso da linguagem verbal oral (e escrita também se as legendas estiverem ativas). Esses aspectos de fala, o que a personagem Lara Croft diz, como ela se relaciona com outras personagens, seriam de extrema importância para ajudar na construção dessa representação de mulher. Os aspectos de fala são uma constante e demandaria outro tipo de recorte e fundamentações de análise.

Apenas pela categoria de representação narrativa e conceitual, pude demonstrar como a análise pode apresentar aspectos importantes para a construção da forma como os criadores dos significados, no caso, os criadores do jogo, podem desenvolver as significações e proporcionar o levantamento do discurso acerca da representação da mulher, mas, a pesquisa deixa em aberto, de forma consciente, pontos relevantes para futuros trabalhos na área acadêmica.

Além das escolhas de pesquisa citadas acima me deparei com um problema que foi sendo solucionado no desenvolver das análises, a falta de vasto referencial que abordasse a análise de imagens em movimento, ou dinâmicas, com base da GDV. Kress e Van Leeuwen apenas introduzem a questão de análise de composições visuais em movimento, na segunda edição de seu livro. Esse problema, foi visto mais como um desafio a ser superado, pois, se levarmos em conta que minha proposta incide sobre imagens em movimento que são controladas por uma pessoa, o jogador, as coisas ficam um pouco mais complicadas, pois referente a isso, em específico, parece não existir bibliografia vasta sobre o assunto em estudos de linguagens.

E por fim, em 2018 foi lançado o terceiro jogo da franquia *Tomb Raider* que fecha essa trilogia da proposta na nova Lara Croft, *Shadow of the Tomb Raider*. Adquiri o novo jogo em dezembro de 2018, comecei a jogar, mas infelizmente não consegui acrescentá-lo na análise, pois levaria muito tempo até fazer todo o levantamento de dados necessários, fazer os ajustes no quadro anexo e desenvolver a análise, uma vez que a dissertação já estava em processo de revisão. Pelo pouco que consegui

jogar, percebi a inserção de novas ações e algumas reformuladas de jogos antigos. Lara Croft me pareceu mais agressiva, impulsiva e determinada, e me chamou muita atenção a presença de seu amigo Jonah, presente nos jogos de 2013 e 2016, mas sem participação expressiva. Nesse jogo ele age como um guia, como se fosse a consciência de Lara, uma figura paterna querendo guiar seus passos.

Os jogos digitais e suas diversas características de linguagens ainda podem, e com certeza serão, mais explorados pela academia. Precisamos ter, cada vez mais, a percepção das imagens que nos rodeiam, principalmente nos discursos que elas trazem, às vezes mostrados e outras vezes velados nas formações discursivas. É preciso que, tanto os produtores dos signos quanto aqueles que consomem esses signos produzidos, tenham consciência de suas produções para que, aos poucos, certos padrões de representação que são transmitidos e consolidados pela mídia sejam mudados, se adequando a novas demandas da sociedade, como questões de gênero e representatividade.

Somos seres feitos na e pela linguagem, nos comunicamos pelos mais diversos, complexos e intrincados modos de significação. Ter o conhecimento de como as relações de significação se articulam nos mais variados contextos e acesso aos recursos semióticos pode ser um caminho para que mais pessoas possam ter acesso às informações e, principalmente, as formações ideológicas e discursivas que muitas vezes precisam ser trazidas à superfície.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

30 E PICOS, 40 E TAL. **Sexist advertising**: keep her where she belongs. Disponível em: https://30epicos40etal.wordpress.com/2012/12/20/a-nos-os-estimulos/sexist-advertising-keep-her-where-she-belongs-1/. [S.l.]: 2012. Acesso em: 21 jan. 2018.

ALL ABOUT LEAN. **Do the job left behind**. Disponível em: https://www.allaboutlean.com/training-within-industry/do_the_job_he_left_behind_-_nara_-_513683/. [S.l.]: 2018. Acesso em: 15 de jan. 2018.

ALMEIDA, Lígia Martins de. **A erotização feminina na mídia**. 2007. Disponível em: http://observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitas/a-erotizacao-feminina-na-midia/. Acesso em: 18 de out. 2018.

ALVARENGA, Darlan. **Skol lança ação para trocar cartazes machistas de bares**. 2017. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/skol-lanca-acao-para-trocar-cartazes-machistas-de-bares.ghtml. Acesso em: 25 de jul. 2018.

ASHER-PERRIN, Emily. **It`s time to retire "boob plate" armor. Because it would kill tou**. 2013. Disponível em: https://www.tor.com/2013/05/06/boob-plate-armor-would-kill-you/. Acesso em? 21 de out. 2018.

ART NOW AND THEN. **Alphonse Mucha**. Disponível em: http://art-now-and-then.blogspot.com/2015/03/alphonse-mucha.html. [S.l.]: 2015. Acesso em: 15 jan. 2018.

BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem.** São Paulo: Hucitec, 2010.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal.** São Paulo: WMF Martins Fontes, 2011.

BERNARDES, Mateus Pinho. **Análise de conjuntura enquanto metodologia de ensino para o Ensino Básico**: reflexões teóricas, prática docente e aprendizado discente. XXVIII Simpósio Nacional de História. Universidade Federal de Santa Catarina. Julho, 2015.

BERGER, Peter L.; LUCKMAN, Thomas. **A construção social da realidade:** tratado de sociologia do conhecimento. Petrópolis: Vozes, 1985.

BEZERRA, Fábio Alexandra Silva. **Lendo a imagem dinâmica em uma análise multimodal da representação da mulher no filme Sex and the City**. In: ALMEIDA, Danielle Barbosa Lins de. (Org.) Novas perspectivas em análise visual: do texto ao contexto. São Paulo: Mercado Letras, 2016. p. 71 – 88.

BONINI, Adair; MEURER, J. L.; MOTTA-ROTH, Désirée. (Org.) **Gêneros:** teorias, métodos, debates. São Paulo: Parábola Editorial, 2005.

BOSIER, Jen. **How Crystal Dynamic's Tomb Raider Empowered Lara Croft.** 2013. Disponível em: https://www.forbes.com/sites/jenniferbosier/2013/03/11/how-crystal-dynamics-tomb-raider-empowered-lara-croft/#3321eb566ac5. Acesso em: 13 de jan. 2018.

BOURDIEU, Pierre. **A dominação masculina.** Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2007.

BRANDÃO, Junito de Souza. **Mitologia Grega.** Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero:** feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

CABRAL, Danilo Cezar. **O que é um filme noir**. Disponível em: https://super.abril.com.br/mundo-estranho/o-que-e-um-filme-noir/. [S.l]: 2017. Acesso em: 15 dez. 2018.

CAMPBELL, Colin. **The reconstruction of Lara Croft**. 2015. Disponível em: https://www.polygon.com/features/2015/7/10/8925285/the-reconstruction-of-lara-croft-rise-of-the-tomb-raider. Acesso em: 11 de out. 2018.

CAMPBELL, Joseph. **O herói de mil faces**. São Paulo: Editora Pensamento Ltda., 1949.

CARDOSO, Rafael. **Design para um mundo complexo.** São Paulo: Cosac Naify, 2012.

CARDOSO, Rafael. **Uma introdução à história do design.** 3. ed. rev. São Paulo: Blucher, 2008.

CHARAUDEAU, Patrick. **Discurso das mídias.** São Paulo: Contexto, 2007.

CHOQUET, David. **1000 game heroes.** Italy: Taschen, 2002.

COISAS DO JAPÃO. **A rainha Himiko**. Disponível em: http://www.coisasdojapao.com/. [S.l.]: 2018. Acesso em: 15 dez. 2018.

COMPORTAMENTO, CONSUMO E TENDÊNCIAS DO GAMER BRASILEIRO. Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/. Acesso em: 9 de set. 2017.

CORTEX CULTURAL. **Resenha**: Tomb Raider e Witchblade. Disponível em: http://www.vortexcultural.com.br/quadrinhos-e-hqs/resenha-tomb-raider-e-witchblade-1-e-2/. [S.l]: 2014. Acesso em: 29 jul. 2018.

COSTA, Rafael. **Design de games**: você sabe o que é HUD? Disponível em: https://www.designerd.com.br/design-de-games-voce-sabe-o-que-e-hud/. [S.l]: 2014. Acesso em: 10 dez. 2018.

CREATIVE CRIMINALS. **Playstation**: touch both sides. Disponível em: http://creativecriminals.com/print/playstation/touch-both-sides. [S.l.]: 2013. Acesso em: 28 jul. 2018.

CRECENTE, Brian. **Sony was worried about a female protagonista in Killzone dev´s new IP**. Disponível em: https://www.polygon.com/2015/6/18/8802349/sony-was-worried-about-a-female-protagonist-in-killzone-devs-new-ip. Acesso em: 23 de out. 2018.

CRUZ, Carla; RIBEIRO, Uirá. **Metodologia científica:** teoria e prática. Segunda edição. Rio de Janeiro: Axcel books, 2004.

DENNER, Jill. et al. **Beyond Barbie e Mortal Kombat:** new perspectives on gender and gaming. London: MIT Press, 2011.

DEWEY, John. **Arte como experiência**. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

DONDIS, Donis A. **Sintaxe da linguagem visual.** São Paulo: Martins Fontes, 1991.

DUBY, Georges; PERROT, Michelle. **História das mulheres no ocidente.** São Paulo: Edições Afrontamento, 1991.

EXAME ABRIL. **Outdoor da Skol para o Carnaval causa indignação em SP**. Disponível em: https://exame.abril.com.br/marketing/outdoor-da-skol-para-carnaval-causa-indignacao-em-sao-paulo/. [S.l.]: 2015. Acesso em: 28 jul. 2018.

FAIRCLOUGH, Norman. **Discurso e mudança social.** Brasília: Editora Universidade de Brasília, 2001.

FAIRCLOUGH, Norman. **Language and power.** Londos nad New York: Longman, 1996.

FEITOSA, Mirna; SANTAELLA, Lucia. (Org.) **Mapa do jogo:** a diversidade cultural dos *games*. São Paulo: Cengage Learning, 2009.

FILM CINE. **Indiana Jones**. Disponível em: http://www.filmes.film-cine.com/. [S.l]: 2018. Acesso em: 15 dez. 2018.

FIRST VERSIONS. **Tomb Raider**. Disponível em: https://www.firstversions.com/2017/01/tomb-raider.html. [S.l.]: 2015. Acesso em: 15 dez. 2018.

FLICKR. **Impress her with a big one**. Disponível em: https://www.flickr.com/photos/randar/27826103658/. [S.l.]: 2018. Acesso em: 28 jul. 2018.

FLUSSER, Vilém. **O mundo codificado:** por uma filosofia do design e da comunicação. São Paulo: Cosac Naify, 2007.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I:** a vontade de saber. Rio de Janeiro: Editora Graal, 1988.

FOUCAULT, Michel. **A ordem do discurso:** aula inaugural no Collège de France, pronunciada em 2 de dezembro de 1970. São Paulo: Edições Loyola, 2013.

FREITAS, Ana. **Jornada da heroína:** como é a narrativa mítica baseada nas necessidades e aspirações da mulher. 20 ago. 2016. Disponível em: https://www.nexojornal.com.br. Acesso em: 24 mai. 2018.

FREITAS, Filipe Alves de. **A poética do vídeo game:** um estudo do potencial estético dos jogos digitais casuais. 2015. 263 f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

G1. **Skol lança ação para trocar cartazes machistas de bares**. Disponível em: https://g1.globo.com/economia/midia-e-marketing/noticia/skol-lanca-acao-para-trocar-cartazes-machistas-de-bares.ghtml. [S.l.]: 2017. Acesso em: 3 dez. 2018

GAMEHALL. **O RPG que revolucionou a indústria em 1987**. Disponível em: http://gamehall.uol.com.br/v10/phantasy-star/. [S.l.]. Acesso em: 11 jan. 2018.

GAMESPOT. **Tomb Raider box scan**. Disponível em: https://gamefaqs.gamespot.com/ps/199040-tomb-raider/images/171215. [S.l.]. Acesso em: 13 jan. 2018.

GEE, James Paul. What video games have to teach us about learning and literacy. New York: Palgrave Macmilian, 2007.

GEE, James Paul. **Good vídeo games + good learning.** New York: Peter Lang, 2007.

GEE, James Paul. **An introduction to discourse analysis.** New York: Routledge, 2011.

GODOI, Susane de. **Rainha Himiko**: a rainha feiticeira do Japão (e do Tomb Raider). 2017. Disponível em: https://www.coisasdojapao.com/2017/01/rainha-himiko-a-rainha-feiticeira-do-japao-e-do-tomb-raider/. Acesso em: 25 de out. 2018

HALLIDAY, Michael. **Introduction to funcional grammar.** London, New York: Routledge: 2014.

HALLIDAY, Michael; HASAN, Rugaiya. **Language, Context and Text:** aspects of language in a Social-Semiotic perspective. Australia: Deakin University Press, 1985.

HAMILTON, Mary. **Does Tomb Raider´s Lara Croft really have to be a survivor of a rape attempt?** 2012. Disponível em: https://www.theguardian.com/commentisfree/2012/jun/13/tomb-raider-lara-croft-rape-attempt?newsfeed=true. Acesso em: 16 de out. 2018.

HARDCORE GAME 101. **Baraduke**. Disponível em: https://hg101.kontek.net/. [S.l.]: 2016. Acesso em: 11 jan. 2018.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores:** como as cores afetam a emoção e a razão. Barcelona: Gustavo Gili, 2012.

HOLLIS, Richard. **Design gráfico:** uma história concisa. São Paulo: Martins Fontes, 2010.

HOROWITZ, Ken. **Behind the design:** Phantasy Star. 2017. Disponível em: http://www.sega-16.com/2017/12/behind-the-design-phantasy-star/. Acesso em: 1 de jan. 2018.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2010.

JENKINS, David. **Interview with Toby Gard.** 1998. Disponível em: https://www.gamasutra.com/view/feature/3292/interview_with_toby_gard.php. Acesso em: 25 de fev. 2018.

JOHNSON, Steven. **Tudo que é ruim é bom para você:** como os *games* e a tv nos tornam mais inteligente. Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

JOLY, Martine. **Introdução à análise da imagem.** Lisboa: Editora 70, 2007.
KRESS, Gunther. **Multimodality:** a social semiotic approach to contemporany communication. New York: Routledge, 2010.

KENNEDY, Helen W. **Lara Croft**: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. 2002. Disponível em: http://www.gamestudies.org/0202/kennedy/. Acesso em: 11 de out. 2018.

KRESS, Gunther. **Multimodality**: a social semiotic approach to contemporany communication. New York: Routledge, 2010.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Multimodal discourse:** the modes and media of contemporany communication. London: Hodder Education, 2001.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. **Reading images:** the grammar of visual design. 2nd ed. London, New York: Routledge, 2006.

KUMAN, Aoi. **Os três tesouros do Japão**. 2011. Disponível em: https://aoikuwan.com/2011/04/11/os-tres-tesouros-do-japao/. Acesso em: 25 d eout. 2018.

LEAL, Pedro. **Objetificação e hipersexualização feminina no mundo dos jogos**. 2016. Disponível em: https://democraciadireitoegenero.wordpress.com/2016/10/18/objetificacao-e-hipersexualizacao-feminina-no-mundo-dos-jogos/. Acesso em: 25 de jul. 2018.

LE GOFF, Jaques. **História e Memória.** 5ª ed. São Paulo: Editora Unicamp, 2003

LUPTON, Ellen. **Novos fundamentos do design.** São Paulo: Cosac Naify, 2008.

MAINGUENEAU, Dominique. **Novas tendências em análise do discurso.** São Paulo: Pontes Editores, 1997.

MARCUSCHI, Luiz Antônio; XAVIER, Antônio Carlos dos Santos. **Hipertexto e gêneros digitais:** novas formas de construção do sentido. Rio de Janeiro: Lucerna, 2004.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais:** definição e funcionalidade. In: BEZERRA, Maria Auxiliadora; Dionisio, Angela Paiva; Machado, Anna Rachel. (Org.).Gêneros textuais e ensino. 4. ed. Rio de Janeiro: Lucerna, 2005. p. 20-36.

MARIE, Meagan. **20 years of Tomb Raider:** digging up the past, defining the future. New York: Prima games, 2016.

MARTIN, James; ROSE, David. **Working with discourse:** meaning beyond the clause. 2 nd. London, New York: Bloomsbury Publishing, 2013.

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo.** Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.

MEGGS, Philip B**. História do design gráfico.** São Paulo: Cosac Naify, 2009.

MÈRCHER, Leonardo. Belle Époque Francesa: a percepção do novo feminino na joalheria Art Noveau. VI Simpósio Nacional de História Cultural. Universidade Federal do Piauí. 2012.

MOSCOVICI, Serge. **Representações sociais:** investigações em psicologia social. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MURDOCK, Maureen. **The heroine´s journey**. Boston: Shambhala Publications, 1990.

MURRAY, Janet H. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural, 2003.

NARCISO, Eduardo. **Personagens femininas que revolucionaram o mundo dos games**. 2014. Disponível em: http://www.afronte.com.br/personagens-femininas-que-revolucionaram-o-mundo-dos-games/. Acesso em: 25 de jul. 2018.

NIEMEYER, Lucy. **Elementos de semiótica aplicados ao design.** Rio de Janeiro: 2AB, 2016.

ORLANDI, Eni P. **Análise de Discurso:** princípios e procedimentos. Campinas: Pontes, 2007.

_____. **Discurso e Leitura.** São Paulo: Cortez, 2001.

PASTOUREAU, Michel. **Dicionário das cores do nosso tempo.** Lisboa: Editorial Estampa, 1997.

PEDROSA, Israel. **Da cor à cor inexistente.** Rio de Janeiro: Léo Christiano Editorial Ltda, 1995.

PEIRCE, Charles Sanders**. Semiótica.** São Paulo: Editora Perspectiva, 1977.

PETIT, Carolyn. **Rise of the Tomb Raider review**. 2015. Disponível em: https://feministfrequency.com/video/rise-of-the-tomb-raider-review/. Acesso em: 11 d eout. 2018.

PINCHEFSKY, Carol. **A Feminist Reviews Tomb Raider's Lara Croft.** 2013. Disponível em: https://www.forbes.com/sites/carolpinchefsky/2013/03/12/a-feminist-reviews-tomb-raiders-lara-croft/#5ab035435d92. Acesso em: 13 de jan. 2018.

PIRES, Valéria Fabrizi. **Lilith e Eva:** imagens arquetípicas da mulher na atualidade. São Paulo: Summus, 2008.

PROPAGANDAS HISTÓRICAS. **Congelador Prosdócimo**. Disponível em: https://www.propagandashistoricas.com.br/2013/11/congelador-prosdocimo-mulher-feijoada.html. [S.l.]. Acesso em: 27 jul. 2018.

RASPANTI, Márcia Pinna. **Fetiches**: a erotização do corpo no século XIX. 2015. Disponível em: http://historiahoje.com/fetiches-a-erotizacao-do-corpo-no-seculo-xix/. Acesso em: 18 de out. 2018.

SÁ, Celso Pereira de. A construção do objeto de pesquisa em representações sociais. Rio de Janeiro: Ed. UERJ, 1998.

SAGER, Mike. **Angelina Jolie is the first sexiest woman alive**. 2004. Disponível em: https://www.esquire.com/entertainment/interviews/a433/angelina-jolie-pics-1104/. Acesso em: 29 de jul. 2018.

SALEN, Katie e ZIMMERMAN, Eric. **Regras do jogo**: fundamentos do design de jogos – Principais conceitos. Vol. 1. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos – Interação lúdica. Vol. 3. São Paulo: Blucher, 2012.

_____. **Regras do jogo:** fundamentos do design de jogos – Cultura. Vol. 4. São Paulo: Blucher, 2012.

SAMARÃO, Liliany. **O espetáculo da publicidade**: a representação do corpo feminino na mídia. Revista Contemporânea, n. 8. Programa de Pós-graduação em Comunicação. UFRJ, 2007.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

SARKEESIAN, Anita. **Woman as reward.** 2015. Disponível em: https://feministfrequency.com/video/women-as-reward/. Acesso em: 9 de set. 2017.

_____. **Lingerie is not armor**. 2016. Disponível em: https://feministfrequency.com/video/lingerie-is-not-armor/. Acesso em: 21 de out. 2018.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de linguística geral.** São Paulo: Cultrix, 2006.

SCHREIER, Jason. **You´ll wanto to protect the new, less curvy Lara Croft**. Disponível em: https://kotaku.com/5917400/youll-want-to-protect-the-new-less-curvy-lara-croft. Acesso em: 23 de out. 2018.

SEVCENKO, Nicolau. **A corrida para o século XXI:** no loop da montanha-russa. São Paulo: Companhia das Letras, 2001.

SILVA, Naiara Rosana dias da. **Representação do elemento narrativo mulher fatal**: construção das personagens Zahara e Juan no filme Má Educação, do cineasta espanhol Pedro Almodóvar. 2008. 119 f. Dissertação (Mestrado) – Mestrado em Cultura Visual, Universidade Federal de Goiás, Goiás, 2008.

SILVA, Renato Caixeta da. **Livro didático de inglês:** que livro é este? Discusos de Produtores e usuários. Curitiba: Appris, 2016.

STRATEGOS JOGOS. **Uma breve história dos jogos de tabuleiro**. Disponível em: http://strategosjogos.blogspot.com/2010/03/uma-breve-historia-dos-jogos-de.html. [S.l.]: 2010. Acesso em: 3 dez. 2018.

SUDJIC, Deyan. **A linguagem das coisas.** Rio de Janeiro: Intrínseca, 2010.

TADESCHI, Losandro Antonio. **As mulheres e a história:** uma introdução teórico metodológica. Mato Grosso: Editora UFGD, 2012.

TAMBURRO, Paul. **Why Tomb Raider is a importante milestone for women in gaming**. 2013. Disponível em: http://www.mandatory.com/culture/460517-why-tomb-raider-is-an-important-milestone-for-women-in-gaming. Acesso em: 16 de out. 2018.

TANK GIRL. **Tank girl comics, books, and amazing crap**. Disponível em: http://www.tankgirl.info/tankgirl/. [S.l.]: 2010. Acesso em: 11 jan. 2018.

THE BIG GAME HUNTER. **Checkered Game of Life**: Milton Bradley´s first game, 1860. Disponível em: http://thebiggamehunter.com/games-one-by-one/checkered-game-of-life/. [S.l.]: 2010. Acesso em: 4 jan. 2015.

TGG. **Metroid fans are trying to get fans together for Metroid´s 30th Anniversary**. Disponível em: http://strategosjogos.blogspot.com/2010/03/uma-breve-historia-dos-jogos-de.html. [S.l.]: 2010. [S.l.]: 2016. Acesso em: 3 dez. 2018.

THOMPSOM, John B. **A mídia e a modernidade:** uma teoria social da mídia. Rio de Janeiro: Vozes, 2012.

TIRABOSHI, Federico. **Baraduke**. 2016. Disponível em: http://hg101.kontek.net/baraduke/baraduke.htm. Acesso em: 11 de jan. 2018.

TOP COW. **Tomb Raider the series vol. 1**. Disponível em: http://topcow.wikia.com/wiki/Tomb_Raider:_The_Series_Vol_1_1. [S.l.]. Acesso em: 12 jan. 2018.

VAN LEEUWEN, Theo. **Introducing Social Semiotics.** London, New York: Routledge, 2005.

VAN LEEUWEN, Theo. Georgetown University round table on languages and linguistics; discourse and technology multimodal discourse analysis. **Tem reasons why linguists should pay attention to visual communication.** Washington: Georgetown University Press. 2004. p. 7-19.

WIKIMEDIA. **Magnavox Odyssey console**. Disponível em: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Magnavox-Odyssey-Console-Set.jpg. [S.l.]: 2015. Acesso: 9 jan. 2018.
WODAK, Ruth. Do que trata a ACD: um resumo de sua história, conceitos importantes e seus desenvolvimentos. **Linguagem em (Dis)curso**, Tubarão, v. 4, n. esp., 2004.

WIKIMEDIA. **Frauentag**. Disponível em: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/thumb/0/0a/Frauentag_1914_Heraus_mit_dem_Frauenwahlrecht.jpg/1200px-Frauentag_1914_Heraus_mit_dem_Frauenwahlrecht.jpg. [S.l.]. Acesso em: 27 jan. 2018.

ANEXO I - Levantamento das ações realizadas pela protagonista Lara Croft nos jogos *Tomb Raider* e suas associações com a metafunção representacional narrativa.

1. Tomb Raider I - 1996	
Abrir portas	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Escalar	Não transacional
Mergulhar	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar objetos	Transacional
Pular	Transacional e não transacional
Puxar e empurrar objetos	Transacional
Rolar	Não transacional
Usar alavancas	Transacional

2. Tomb Raider II: starring Lara Croft - 1997	
Abrir portas	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Escalar	Não transacional
Mergulhar	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar objetos	Transacional
Pular	Transacional e não transacional
Puxar e empurrar objetos	Transacional
Rolar	Não transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar alavancas	Transacional

3. Tomb Raider III: adventures of Lara Croft - 1998	
Abrir portas	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar no teto	Transacional
Engatinhar	Não transacional
Escalar	Não transacional
Fazer tirolesa	Transacional
Mergulhar	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar objetos	Transacional
Pilotar bote	Não transacional
Pilotar caiaque	Não transacional
Pilotar quadriciclo	Não transacional
Pular	Transacional e não transacional
Puxar e empurrar objetos	Transacional
Rolar	Não transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar alavancas	Transacional

4. Tomb Raider: the last revelation - 1999	
Abrir portas	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Balançar em cordas	Não transacional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar no teto	Transacional
Engatinhar	Não transacional
Escalar	Não transacional
Escalar / Deslizar em poste	Não transacional
Mergulhar	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar objetos	Transacional
Pilotar carro	Não transacional
Pilotar moto	Não transacional
Pular	Transacional e não transacional
Puxar e empurrar objetos	Transacional
Rolar	Não transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar alavancas	Transacional

5. Tomb Raider: chronicles - 2000	
Abrir portas	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Balançar em cordas	Não transacional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar no teto	Transacional
Engatinhar	Não transacional
Escalar	Não transacional
Escalar / Deslizar em poste	Não transacional
Mergulhar	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar objetos	Transacional
Pular	Transacional e não transacional
Puxar e empurrar objetos	Transacional
Rolar	Não transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar alavancas	Transacional
Verificar estantes / Armários / Gavetas	Transacional

6. Tomb Raider: the angel of darkness - 2003	
Abrir escotilhas	Transacional
Abrir portas	Transacional
Arrombar porta com chute	Transacional
Arrombar porta com ombro	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Balançar os quadris	Não transacional
Caminhar (neste jogo deixa de parecer modelo)	Não transacional
Correr	Não transacional
Correr mais rápido	Não transacional
Dependurar e escalar plataformas	Transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar em cabos	Não transacional
Dependurar no teto	Transacional
Deslizar em plataformas inclinadas	Não transacional
Empunhar arma	Não transacional
Engatinhar	Não transacional
Escalar paredões	Não transacional
Escalar postes	Não transacional
Esconder	Não transacional
Esgueirar-se sorrateiramente	Não transacional e transacional
Forçar cadeados com pé-de-cabra	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar itens na mochila	Transacional

Pegar objetos	Transacional
Puxar / Empurrar objetos	Transacional
Rastejar no chão	Não transacional
Rolar	Não transacional
Saltar	Transacional e não transacional
Saltar pequenos obstáculos	Transacional
Salto acrobático para os lados	Não transacional
Salto mortal para trás	Não transacional
Subir em plataforma ficando de ponta cabeça	Transacional
Subir em plataformas	Transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar alavancas	Transacional
Usar teclado	Transacional
Vasculhar armários, gavetas e estantes	Transacional

7. Tomb Raider: Legend - 2006	
Abrir portas com chute	Transacional
Abrir portas	Transacional
Arremessar granada	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Atirar em inimigos enquanto pilota motocicleta	Transacional
Atirar em objetos	Transacional
Balançar em cipós/cordas	Não transacional
Caminhar	Não transacional
Chutar inimigos	Transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar em hastes horizontais	Transacional
Deslizar em plataformas inclinadas	Não transacional
Deslizar no chão	Transacional
Deslizar para baixo em hastes verticais	Não transacional
Dirigir empilhadeira	Não transacional
Empunhar armas	Não transacional
Empurrar objetos	Transacional
Escalar plataformas	Transacional
Escalar superfícies verticais	Não transacional
Fazer acrobacia ao subir em plataformas	Transacional
Fazer acrobacias em hastes horizontais	Não transacional
Fazer movimentos acrobáticos no chão	Não transacional

Fazer tirolesa	Transacional
Guardar armas de fogo no coldre	Transacional
Levantar do chão com salto acrobático	Transacional
Mergulhar na água	Transacional
Mirar com arma de fogo	Transacional
Mover dependurada em beiradas	Não transacional
Mover dependurada em hastes horizontais	Não transacional
Nadar	Não transacional
Pegar itens no chão	Transacional
Pilotar motocicleta	Não transacional
Puxar alavancas	Transacional
Puxar objetos	Transacional
Recarregar armas de fogo	Transacional
Rolar no chão	Transacional
Saltar	Transacional e não transacional
Saltar de hastes horizontais	Transacional
Saltar de uma superfície vertical para outra	Transacional
Saltar dependurada de uma beirada para outra	Transacional
Saltar sob obstáculos	Transacional
Saltar sobre inimigos e atirar no ar	Transacional
Salto com cambalhota lateral	Não transacional
Salto com mergulho no chão	Transacional
Subir com saltos em hastes verticais	Não transacional
Usar corda com gancho para balançar	Transacional

Usar corda com gancho para puxar objetos	Transacional
Usar dispositivos	Transacional

8. Tomb Raider: anniversary - 2007	
Andar agachada	Não transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Ativar mecanismos	Transacional
Balançar dependurada na corda	Não transacional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Dependurar em hastes horizontais	Transacional
Dependurar em hastes verticais	Transacional
Dependurar em plataformas	Transacional
Deslizar em hastes verticais	Não transacional
Deslizar em plataformas	Não transacional
Empunhar armas	Não transacional
Empurrar objetos	Transacional
Equilibrar em superfícies estreitas	Não transacional
Escalar hastes verticais	Não transacional
Esquiva	Reação transacional
Fazer acrobacias em hastes horizontais	Não transacional
Fazer acrobacias no chão	Não transacional
Fazer alongamento	Não transacional
Guardar armas no coldre	Transacional
Mergulhar	Transacional
Mover dependurada em plataformas	Não transacional
Nadar	Não transacional

Pegar itens	Transacional
Puxar objetos	Transacional
Recarregar armas de fogo	Transacional
Rolar no chão	Transacional
Saltar	Transacional e não transacional
Saltar de hastes horizontais	Transacional
Saltar dependurada para outra plataforma	Transacional
Saltar e atirar	Transacional
Saltar e garrar em plataformas	Transacional
Salto mortal para trás	Não transacional
Subir em plataformas	Transacional
Subir escadas	Transacional
Usar corda com gancho para dependurar-se	Transacional

9. Tomb Raider: underworld - 2008	
Afastar plantas com a mão	Reação transacional
Andar agachada	Não transacional
Andar devagar	Não transacional
Andar e equilibrar em superfícies estreitas	Não transacional
Arrastar de pé em plataformas estreitas	Não transacional
Arremessar granada	Transacional
Arremessar objetos leves	Transacional
Atirar	Transacional e bidirecional
Atirar debaixo da água	Transacional e reacional
Ativar mecanismos	Transacional
Chutar inimigo	Transacional
Chutar objetos pequenos	Transacional
Colocar armas de fogo no coldre	Transacional
Colocar as mãos na cintura	Não transacional
Colocar bastões em buracos nas paredes	Transacional
Correr	Não transacional
Correr mais rápido	Não transacional
Dependurar em beiradas	Transacional
Dependurar em beiradas e mover-se	Não transacional
Dependurar em beiradas e saltar	Não transacional
Dependurar em beiradas e saltar para outra	Transacional
Dependurar em hastes horizontais	Transacional
Dependurar em plataformas	Transacional

Empunhar armas de fogo	Não transacional
Empurrar objetos	Transacional
Equilibrar em superfícies estreitas	Não transacional
Equilibrar-se em cima de hastes horizontais	Não transacional
Escalar hastes verticais	Não transacional
Escalar paredes	Não transacional
Escorregar em hastes verticais	Não transacional
Fazer acrobacias em hastes horizontais	Não transacional
Levantar do chão com salto acrobático	Transacional
Levantar e carregar objetos pequenos	Transacional e não transacional
Mergulhar	Transacional
Mirar com armas de fogo	Transacional
Nadar	Não transacional
Pegar impulso na parede para pular alto	Transacional
Pegar itens	Transacional
Pilotar motocicleta	Não transacional
Proteger do fogo	Reação transacional
Puxar objetos	Transacional
Retirar bastões de paredes	Transacional
Rolar no chão	Transacional
Saltar	Transacional e não transacional
Saltar de hastes horizontais	Transacional
Saltar de hastes verticais	Transacional
Saltar sobre obstáculos	Transacional

Subir em plataformas	Transacional
Subir escadas	Não transacional
Usar câmera	Transacional
Usar corda com gancho para dependurar-se	Transacional
Usar corda com gancho para fazer rapel	Não transacional
Usar corda com gancho para puxar objetos	Transacional

10. Tomb Raider - 2013	
Andar lentamente	Não transacional
Andar	Não transacional
Caminhar	Não transacional
Correr	Não transacional
Balançar enquanto dependurada	Transacional
Andar cambaleando	Não transacional
Pegar tocha	Transacional
Olhar o ambiente ao redor	Não transacional
Atear fogo em objetos	Transacional
Esgueirar-se por frestas	Transacional
Acender tocha	Transacional
Subir em plataformas	Transacional
Reagir a acontecimentos do ambiente	Reação transacional e não transacional
Andar abaixada	Não transacional
Saltar e agarrar-se em plataformas	Transacional
Saltar	Transacional e não transacional
Empurrar objetos	Transacional
Escorregar em declives	Não transacional
Desviar enquanto escorrega em declives	Transacional
Andar e equilibrar-se em superfícies estreitas	Transacional
Escalar superfícies	Não transacional
Mover enquanto dependurada em plataformas	Não transacional
Saltar enquanto dependurada	Transacional

Colocar a mão na parede enquanto caminha	Não transacional
Saltar numa parede para pegar impulso	Transacional
Pegar itens	Transacional
Mirar com arco e flecha	Transacional
Atirar (armas de fogo e arco e flecha)	Transacional
Colocar arco nas costas	Transacional
Esfolar animais mortos	Transacional
Descer e subir escadas	Não transacional
Arrombar portas com picareta	Transacional
Apagar tocha	Não transacional
Esquivar	Reação transacional
Arrombar baús com picareta	Transacional
Usar picareta como manivela	Transacional
Esconder atrás de objetos	Não transacional
Quebrar barreiras de madeira com o pé	Transacional
Tirolesa	Transacional
Dependurar em hastes horizontais	Transacional
Nocautear inimigos silenciosamente	Transacional
Rolar	Transacional
Escalar com picareta	Não transacional
Atear fogo na ponta das flechas	Transacional
Contra atacar	Reação transacional
Usar flecha com corda para puxar objetos	Transacional
Usar flecha com corda para criar tirolesa	Transacional

Atirar enquanto desliza	Transacional
Quebrar barreiras com escopeta	Transacional
Arremessar granadas	Transacional
Ler diários	Transacional
Vasculhar corpos de inimigos mortos	Transacional
Recarregar armas de fogo	Transacional
Trocar de armas	Transacional
Atirar em barris explosivos	Transacional
Atirar em lamparinas para criar incêndio	Transacional
Salto alto seguido de rolamento no chão	Transacional

11. Rise of the Tomb Raider - 2016	
Andar	Não transacional
Andar abaixada	Não transacional
Andar cambaleando	Não transacional
Andar e equilibrar-se em superfícies estreitas	Transacional
Andar lentamente	Não transacional
Arremessar lamparina para incendiar barreiras	Transacional
Arrombar baús com picareta	Transacional
Arrombar portas com picareta	Transacional
Atacar inimigos com a picareta	Transacional
Atear fogo na ponta das flechas	Transacional
Atirar (armas de fogo e arco e flecha)	Transacional
Atirar em barris explosivos	Transacional
Atirar em lamparinas para criar incêndio	Transacional
Atirar enquanto desliza	Transacional
Balançar na corda	Transacional
Caçar animais	Transacional
Caminhar	Não transacional
Cavar no chão para encontrar itens	Transacional
Coletar mochilas pelos cenários	Transacional
Coletar pergaminhos pelos cenários	Transacional
Coletar plantas	Transacional
Coletar tesouros escondidos em caixas	Transacional
Colocar a mão na parede enquanto caminha	Não transacional

Colocar arco nas costas	Transacional
Construir flechas	Transacional
Contra atacar	Reação transacional
Correr	Não transacional
Cortar cordas com faca	Transacional
Dependurar em hastes horizontais	Transacional
Descer e subir escadas	Não transacional
Desviar enquanto escorrega em declives	Transacional
Empurrar objetos	Transacional
Enforcar inimigos com o arco	Transacional
Escalar árvores	Transacional
Escalar com picaretas	Não transacional
Escalar superfícies	Não transacional
Esconder atrás de objetos	Não transacional
Esconder em arbustos	Não transacional
Escorregar em declives	Não transacional
Esfolar animais mortos	Transacional
Esgueirar-se por frestas	Transacional
Esquivar	Reação transacional
Jogar objetos para distrair inimigos	Transacional
Ler códex perdidos	Transacional
Ler diários	Transacional
Ler escrituras em monólitos	Transacional
Mergulhar	Transacional

Mirar com arco e flecha	Transacional
Mover enquanto dependurada em plataformas	Não transacional
Mudança de postura para atirar	Não transacional
Nadar	Não transacional
Nocautear inimigos silenciosamente	Transacional
Olhar o ambiente ao redor	Transacional
Pegar itens	Transacional
Puxar inimigo para dentro da água	Transacional
Quebrar barreiras com flecha explosiva	Transacional
Quebrar galhos	Transacional
Rastejar para passar por passagens pequenas	Transacional
Reagir a acontecimentos do ambiente	Reação transacional e não transacional
Recarregar armas de fogo	Transacional
Rolar	Transacional
Saltar	Não transacional
Saltar e agarrar-se em plataformas	Transacional
Saltar em inimigos de cima da árvore	Transacional
Saltar em inimigos de plataformas altas	Transacional
Saltar enquanto dependurada	Transacional
Saltar entre árvores	Transacional
Saltar numa parede para pegar impulso	Transacional
Saltar sobre obstáculos	Transacional
Salto alto seguido de rolamento no chão	Transacional
Subir em plataformas	Transacional

Tirolesa	Não transacional
Trocar de armas	Transacional
Usar catapulta para quebrar portões	Transacional
Usar flecha com corda para criar tirolesa	Transacional
Usar flecha com corda para dependurar-se	Transacional
Usar flecha com corda para puxar objetos	Transacional
Usar flechas para criar plataformas	Transacional
Usar picareta como manivela	Transacional
Usar picareta para minerar	Transacional
Usar picareta para quebras paredes	Transacional
Usar sinalizador para iluminar o ambiente	Não transacional
Vasculhar corpos de inimigos mortos	Transacional

Ações desenvolvidas durante o jogo.	**Metafunção Representacional. Ações narrativas.**	**1996**	**1997**	**1998**	**1999**	**2000**	**2003**	**2006**	**2007**	**2008**	**2013**	**2016**
Abrir escotilhas	Transacional						X					
Abrir portas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Acender tocha	Transacional										X	
Andar / Caminhar	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Andar agachada	Não transacional								X	X	X	X
Andar cambaleando	Não transacional										X	
Andar devagar	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Andar e equilibrar em superfícies estreitas	Não transacional									X	X	X
Andar lentamente	Não transacional										X	X
Apagar tocha	Transacional										X	
Arrastar de pé em plataformas estreitas	Não transacional									X		
Arremessar granada	Transacional							X		X	X	X
Arremessar lamparina para incendiar barreiras	Transacional										X	X
Arremessar objetos leves	Transacional									X		
Arrombar baús com picareta	Transacional										X	X
Arrombar porta com chute	Transacional						X	X				
Arrombar porta com ombro	Transacional						X					
Arrombar portas com picareta	Transacional										X	X
Atacar inimigos com a picareta	Transacional										X	X
Atear fogo em objetos	Transacional							X			X	X
Atear fogo na ponta das flechas	Transacional										X	X
Atirar em inimigos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Atirar debaixo da água	Transacional									X		
Atirar em barris explosivos	Transacional										X	X
Atirar em inimigos enquanto pilota motocicleta	Transacional							X				
Atirar em lamparinas para criar incêndio	Transacional										X	
Atirar em objetos	Transacional										X	X
Atirar enquanto desliza	Transacional										X	
Ativar mecanismos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Balançar em cipós e/ou cordas	Não transacional				X	X		X	X		X	X
Balançar os quadris	Não transacional	X					X					
Caçar animais	Transacional										X	X
Cavar no chão para encontrar itens	Transacional											X
Chutar inimigos	Transacional							X		X		
Chutar objetos pequenos	Transacional									X		
Coletar mochilas pelos cenários	Transacional											X
Coletar pergaminhos pelos cenários	Transacional											X
Coletar plantas	Transacional											X
Coletar tesouros escondidos em caixas	Transacional										X	X
Colocar arco nas costas	Transacional										X	X
Colocar armas de fogo no coldre	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Colocar as mãos na cintura	Não transacional									X		
Colocar bastões em buracos nas paredes	Transacional									X		
Construir flechas	Transacional										X	X

Contra atacar	Reação transacional										X	X
Correr	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Correr mais rápido	Não transacional						X			X	X	X
Cortar cordas com faca	Transacional											X
Dependurar e escalar plataformas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Dependurar em beiradas e mover-se	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Dependurar em beiradas e saltar	Não transacional									X	X	X
Dependurar em beiradas e saltar para outra	Transacional									X	X	X
Dependurar em cabos	Transacional						X			X	X	X
Dependurar em hastes horizontais	Transacional							X	X	X	X	
Dependurar em hastes verticais	Transacional				X	X	X	X	X			
Dependurar em plataformas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Dependurar no teto	Transacional			X	X	X						
Descer e subir escadas	Transacional e Não transacional										X	X
Deslizar em declives	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Deslizar no chão	Transacional											
Deslizar para baixo em hastes verticais	Não transacional				X	X	X	X	X	X		
Desviar enquanto escorrega em declives	Transacional										X	X
Dirigir empilhadeira	Não transacional											
Empunhar arma	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Empurrar objetos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Enforcar inimigos com o arco	Transacional											X
Engatinhar	Não transacional			X	X	X	X					
Equilibrar em superfícies estreitas	Não transacional								X	X	X	X
Equilibrar em cima de hastes horizontais	Não transacional									X		
Escalar	Não transacional		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Escalar árvores	Transacional											X
Escalar usando picareta	Não transacional										X	X
Escalar hastes verticais	Não transacional				X	X	X	X	X	X		
Escalar plataformas	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Esconder atrás de objetos	Transacional						X				X	X
Esconder em arbustos	Transacional											X
Esfolar animais mortos	Transacional										X	X
Esgueirar-se por frestas	Transacional										X	X
Esgueirar-se sorrateiramente	Não transacional						X				X	X
Esquivar	Transacional								X		X	X
Fazer acrobacia ao subir em plataformas	Transacional						X	X	X	X		
Fazer acrobacias em hastes horizontais	Não transacional							X	X			
Fazer movimentos acrobáticos no chão	Não transacional							X	X			
Fazer tirolesa	Transacional			X				X			X	X
Forçar cadeados com pé-de-cabra	Transacional						X				X	X
Jogar objetos para distrair inimigos	Transacional										X	X
Ler códex perdidos	Transacional											X
Ler diários	Transacional										X	X
Ler escrituras em monólitos	Transacional											X
Levantar do chão com salto acrobático	Transacional							X	X			
Levantar e carregar objetos pequenos	Transacional								X			
Mergulhar	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X

Mirar com arco e flecha	Transacional										X	X
Mirar com armas de fogo	Transacional							X	X	X	X	X
Mover dependurada em beiradas	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Mover dependurada em hastes horizontais	Não transacional							X	X			
Mover enquanto dependurada em plataformas	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Nadar	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Nocautear inimigos silenciosamente	Transacional										X	X
Olhar o ambiente ao redor	Reacional transacional e não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pegar itens na mochila	Transacional	X	X	X	X	X	X			X		
Pegar objetos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Pegar tocha	Transacional										X	
Pilotar bote	Não transacional			X								
Pilotar caiaque	Não transacional			X								
Pilotar carro	Não transacional				X							
Pilotar moto	Não transacional				X			X		X		
Pilotar quadriciclo	Não transacional			X								
Puxar inimigo para dentro da água	Transacional											
Puxar objetos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Quebrar barreiras com escopeta	Transacional										X	
Quebrar barreiras com flecha explosiva	Transacional											X
Quebrar barreiras de madeira com o pé	Transacional										X	
Quebrar galhos	Transacional											X
Rastejar no chão	Não transacional						X					
Rastejar para passar por passagens pequenas	Transacional											X
Reagir de diferentes formas aos acontecimentos do ambiente	Reacional transacional e não transacional										X	X
Recarregar armas de fogo	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Retirar bastões de paredes	Transacional									X		
Rolar no chão	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Saltar	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Saltar de hastes horizontais	Transacional							X	X	X		
Saltar de hastes verticais	Transacional									X		
Saltar de uma superfície vertical para outra	Transacional							X	X	X	X	X
Saltar dependurada de uma beirada para outra	Transacional							X	X		X	X
Saltar dependurada para outra plataforma	Transacional							X	X	X	X	X
Saltar e atirar		X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Saltar e garrar em plataformas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Saltar em inimigos de cima da árvore	Transacional											X
Saltar em inimigos de plataformas altas	Transacional										X	X
Saltar entre árvores	Transacional											X
Saltar numa parede para pegar impulso	Transacional									X	X	X
Saltar sobre obstáculos	Transacional							X			X	X
Saltar sobre inimigos e atirar no ar	Transacional							X				
Saltar sobre obstáculos	Transacional									X	X	X
Salto acrobático para os lados	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X		

Salto alto seguido de rolamento no chão	Transacional										X	X
Salto com mergulho no chão	Transacional							X				
Salto mortal para trás	Não transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X		
Subir com saltos em hastes verticais	Não transacional							X				
Subir em plataformas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Subir escadas	Transacional e Não transacional		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Trocar de armas	Transacional		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Usar alavancas	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Usar câmera	Transacional									X		
Usar catapulta para quebrar portões	Transacional											X
Usar corda com gancho para balançar	Não transacional							X	X			
Usar corda com gancho para dependurar-se	Transacional								X	X		
Usar corda com gancho para fazer rapel	Não transacional									X		
Usar corda com gancho para puxar objetos	Transacional							X		X		
Usar dispositivos	Transacional	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Usar flecha com corda para criar tirolesa	Transacional										X	
Usar flecha com corda para dependurar-se	Transacional											X
Usar flecha com corda para puxar objetos	Transacional										X	X
Usar flechas para criar plataformas	Transacional											X
Usar picareta como manivela	Transacional										X	X
Usar picareta para minerar	Transacional											X
Usar picareta para quebras paredes	Transacional											X
Usar sinalizador para iluminar o ambiente	Transacional											X
Usar teclado	Transacional						X					
Vasculhar armários, gavetas e estantes	Transacional					X	X					
Vasculhar corpos de inimigos mortos	Transacional										X	X
Quantidade de tipos ações possíveis levantadas por jogo		**33**	**35**	**41**	**43**	**42**	**52**	**62**	**54**	**67**	**91**	**102**