

A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn

Priscila Parenzi Vieira*

Rosilane Ribeiro da Mota†

Universidade Federal de Minas Gerais, Escola de Belas Artes

RESUMO

O Trabalho visa um estudo sobre a representação feminina e a sua diversidade no jogo *Horizon Zero Dawn*, partindo de uma problematização do modo como esta representação tem ocorrido. Há um histórico da representação feminina como submissa, objetificada onde o uso de estereótipos de gênero é exagerado e direcionado sobretudo as personagens secundárias. Isto tem mudado ao longo dos anos, ainda que lentamente, principalmente com a influência do movimento feminista e os diversos estudos e críticas sociais sobre gênero dentro dos jogos. Reconhecendo a importância da diversidade dentro da mídia na construção de uma boa representação das minorias, este trabalho visa investigar como essa representação ocorre dentro de *HZD*, a partir da caracterização de suas personagens e comparando-as aos estereótipos recorrentes encontrados por Anita Sarkeesian em sua série *Trope vs Women in Video Games*. Buscando assim evidenciar representações femininas positivas que possam servir de exemplo para futuros jogos.

Palavras-chave: *Horizon Zero Dawn*, representação, personagens, gênero, feminino.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos eletrônicos tem se consolidado durante os anos como um dos mais populares meios de entretenimento, e já formam um mercado que movimentam bilhões de dólares por ano [13]. Com o aumento exponencial dos jogos para plataformas móveis, eles não estão apenas confinados a televisores ou computadores e tornaram-se disponíveis para seus usuários em qualquer lugar e hora do dia. De acordo com o relatório de 2017 da *Newzoo*, existem aproximadamente 2.2 bilhões de jogadores ativos ao redor do mundo, sendo que destes, quase metade deles (46%) se identificam como mulheres [15].

Apesar da relativa igualdade demográfica dos seus usuários, em termos de gênero, o universo dos jogos eletrônicos ainda é um meio predominantemente masculino, apenas 22% dos desenvolvedores de jogos são mulheres, e dentro destes, o número de mulheres em posição de liderança é ainda menor [16]. Segundo Patrick Soderlund, vice-presidente executivo da Electronic Arts, este é um dos motivos pelo qual os números de jogos com protagonistas masculinos são consideravelmente maiores do que os com personagens femininos, principalmente nos títulos AAA (jogos de grande orçamento), já que homens tendem a produzir

conteúdos para homens, e mulheres tendem a produzir conteúdos para mulheres [12]. Vale ressaltar, que não apenas os personagens femininos, mas todos aqueles que fogem do ideal homem branco heterossexual, os grupos sociais marginalizados, são minoria quando tratamos de protagonismo, portanto não é apenas uma questão de gênero. Parece também ser um consenso na indústria de que títulos com protagonistas femininos não vendem bem, segundo estudos, isto se dá pela estratégia de *marketing*, que recebe um orçamento significativamente menor, até mesmo 40% a menos, ou em outros casos pela pobre ou ruim representação feminina, o que acreditam afastar as possíveis jogadoras [5].

Nos últimos anos as questões e os estudos de gênero tornaram-se numerosos e vem fazendo barulho dentro e fora dos jogos. Dentre estes estudos se destacam: as jogadoras mulheres que buscam o seu espaço dentro da comunidade *gamer* e as próprias personagens, mais especificamente como a representação de gênero, ou mais importante, a sua sub-representação acontece nos *games* [1].

Estudos recentes [10] mostram que o problema da representação feminina, onde a objetificação, hipersexualização e os estereótipos de gênero são predominantes, vem aos poucos sendo reconhecido e trabalhado pelas desenvolvedoras, apesar de que o ideal ainda esteja longe de ser alcançado. *Horizon Zero Dawn* é um destes jogos que nos últimos anos parece quebrar a norma. Mesmo com a Sony receosa em lançar um novo *IP* com uma protagonista feminina [2], um ano após o seu lançamento, *Horizon* se tornou um sucesso de vendas e críticas, com mais de 7 milhões de cópias vendidas, sendo o terceiro jogo mais vendido da plataforma entre os anos de 2017 e 2018. *Aloy*, a protagonista do jogo, é considerada pela própria *Sony* como o próximo grande ícone da Playstation [11]. Enquanto que o sucesso de *Horizon* e da sua protagonista são importantes para mostrar a potencialidade que as protagonistas femininas possuem, o jogo realmente colabora para uma mudança na representação dessas personagens femininas como um todo? Como isso acontece? É objetivo deste artigo analisar a representação feminina dentro de *Horizon Zero Dawn*, e mostrar como ela vai além da escolha do gênero de um protagonista.

Para isto, o restante deste artigo está dividido da seguinte maneira: a Seção 2 representa os trabalhos relacionados, onde a questão da importância da representação e os problemas da representação feminina nos jogos serão abordados; a Seção 3, onde a metodologia para a análise será apresentada; a Seção 4, onde serão apresentados a análise e descrição das personagens, assim como uma visão geral do papel da mulher no mundo de

email*: parenzip@gmail.com

email†: rosilane@ufmg.br

Horizon; a Seção 5, onde será feita a discussão dos dados levantados; e a Seção 6, para as considerações finais.

2 TRABALHOS RELACIONADOS

Antes de começar a análise da representação feminina dentro do mundo de *Horizon Zero Dawn*, é preciso abordar dois aspectos que são importantes para este trabalho: a própria questão da representação e sua importância no meio dos jogos eletrônicos e como essa representação tem se mostrado no mesmo. Esta seção irá apresentar trabalhos que discorrem sobre estas questões.

2.1 REPRESENTAÇÃO E DIVERSIDADE

O meio midiático seja ele televisão, rádio, música ou filme tem como seu papel primordial produzir imagens, histórias, notícias e textos para o consumo da sociedade. E inseridos neste contexto social eles irão influenciar o entendimento dos indivíduos, como eles constroem a sua imagem e as suas identidades, sejam elas raciais ou de gênero, portanto não é apenas o seu papel, mas uma consequência de que a mídia tem uma responsabilidade fundamental quando se trata da representação social. [3]

Existe uma discussão sobre jogos serem mídia ou não, Lantz [9] descreve cinco situações em que os jogos desafiam o conceito de mídia e não podem ser chamadas de tal, em uma delas de como a mídia leva uma informação de um ponto a outro e consigo a ideia de que carregam significado do mesmo jeito que as histórias carregam. E de que os jogadores não são espectadores, mas sim participantes de um sistema criado por um desenvolvedor. Entretanto para contrapor esta ideia é preciso entender que jogos são diferentes entre si, portanto produzem experiências diferentes, a experiência de jogar *tetris* é completamente diferente da experiência de jogar um *RPG (role playing game)*, em que a história é tanto parte do jogo, quanto o *gameplay*. Além disso, mesmo sobre um determinado jogo, a experiência de jogar nunca será universal, pois os seus jogadores são indivíduos diferentes. Samyin [19] introduz uma ideia de jogos eletrônicos-como-mídia sendo diferente dos jogos eletrônicos-como-jogos, o que não os substitui, mas sim como um novo gênero de mídia capaz de criticar e discorrer sobre a sociedade e suas questões, por meio de uma história, ideia ou sentimento.

Entretanto quando o assunto é a representação em jogos eletrônicos, ainda que a demanda pela mesma seja grande, há uma certa falta de informação quanto à sua importância, principalmente no que diz respeito à sua relevância na apreciação do jogo. Enquanto que a representação dentro da mídia pode fazer um indivíduo se sentir notado, de que ele tem importância e de que existe um diálogo entre o criador de conteúdo e o mesmo, ela não é um fator imperativo aos jogos [21]. Porém no contexto levantado do jogo como mídia, o fato de a representação se tornar trivial para a experiência de jogar, não quer dizer que ela não seja importante.

Shaw [21], em sua pesquisa, onde entrevistou várias mulheres inseridas na comunidade *gamer*, chega à conclusão de que a representação de minorias em jogos, baseado no foco de identificação é ineficiente. Ao invés de identificação, a demanda deveria ser por diversidade, uma melhor representação dentro dos jogos não é necessária apenas para que indivíduos possam se identificar, mas sim pela necessidade de fabricar novos produtos e novas experiências. Uma vez que a representação e identificação estão ligadas fortemente ao realismo, a diversidade tem a capacidade de atuar no meio fantástico dos jogos, criando novas

possibilidades justamente para estes grupos marginalizados. E visto que a representação já existente define o que a audiência pode esperar de futuras representações, quanto mais diversas elas forem, melhor e mais interessantes elas serão. Principalmente, diversidade é necessária para combater a sub-representação, carregada de estereótipos que é tão presente nos *games*.

2.2 MULHERES DENTRO DOS JOGOS

Os estudos sobre gênero dentro do espaço dos jogos vem ganhando força com o crescimento do movimento feminista, mas estes já se fazem presentes há quase 30 anos, com diversos focos de estudo, entre os mais pesquisados: aqueles que abordam as mulheres como jogadoras e aqueles que abordam as personagens femininas [18]. Este trabalho irá focar nos últimos. Dentro do discurso sobre a representação feminina nos jogos com foco nos personagens, é possível encontrar padrões de discussão, onde os problemas mais explorados são: a objetificação e sexualização exacerbada, o reforço de estereótipos de gênero e a própria carência de personagens.

Rajkowska [18] em sua pesquisa introduz nos estudos sobre gênero em jogos eletrônicos a categoria da função ou cargo do personagem, dentro da mecânica do jogo, no caso se ela é protagonista, ou uma personagem suporte, coadjuvante, como fator importante na representação das personagens. Nas suas considerações, personagens com cargos diferentes são representadas de formas diferentes. Protagonistas tendem a ser fortes, heróicas, independentes, enquanto que personagens secundárias e de suporte, tendem a ser representadas como dependentes, sucessíveis a abusos e estereótipos de gênero.

Em 17 de maio de 2012, Anita Sarkeesian lançou uma campanha no *kickstarter* [22], plataforma de financiamento para projetos criativos, para adquirir fundos para a produção de uma *web series* intitulada *Tropes vs Women in Video games*. A série idealizada seria composta por 5 vídeos, onde ela iria destrinchar e analisar os mais comuns estereótipos de gênero utilizados nas personagens femininas e chamar a atenção para o quão limitado são os seus papéis dentro dos *games*. O objetivo inicial era arrecadar seis mil dólares para a produção dos vídeos, dentro de um mês, período em que as campanhas do *kickstarter* ficam abertas. Porém, 24 horas depois de difundida a campanha, *Tropes vs Women* já havia conseguido conquistar o seu objetivo, e ao final da mesma, Sarkeesian havia arrecadado 158,922 dólares e a campanha chegou a 6,968 contribuintes. Com o financiamento extra Sarkeesian pode expandir o seu projeto inicial para 12 episódios, divididos em 16 vídeos, e aumentar significativamente a qualidade do que ela havia planejado. Em abril de 2017, após 5 anos do lançamento da campanha, Sarkeesian finalmente terminou a série com a produção do último vídeo. No total, foram 4 horas e 50 minutos de análise e críticas sobre a representação feminina nos *games*.

Em seus vídeos, Sarkeesian [20] identifica as seguintes tropes: *Damsel in Distress*, onde uma personagem feminina e passiva é resgatada pelo herói, muitas vezes o tema da violência à mulher se faz comum e as personagens femininas são vistas como descartáveis; *Ms Male Character*, onde a personagem feminina é uma variável de um já existente personagem masculino, e apenas características tipicamente atribuídas às mulheres as diferenciam dos mesmos; *Women as Reward*, onde as personagens e o seu corpo são apresentadas como recompensa para alguma ação no jogo; *Women as Background Decoration*, onde personagens

não-jogáveis são sexualizadas e objetificadas, muitas vezes servindo como um *prop* para serem interagidos por personagens masculinos; *Strategic Butt Covering*, onde os ângulos de câmera e as fantasias são usadas para sexualizar as personagens, focando nos seus atributos físicos; *Body Language and the Male Gaze*, onde a animação das personagens é exagerada e usada para sexualizá-las; *Lingerie is Not Armor*, onde as vestimentas das personagens não são realistas com o cenário em que estão inseridas apenas para promover a sexualização das mesmas; *Are Women too Hard to Animate?*, em que há uma carência de personagens femininas antagonistas e em jogos multiplayer; *All The Slender Ladies: Body Diversity in Video Games*, onde há uma falta de diversidade dos tipos físicos femininos; *Sinister Seductress*, onde os traços e a sensualidade femininos são retratados como repulsivos; *Not Your Exotic Fantasy*, onde personagens indígenas e tribais são constantemente sexualizados de forma com que promovem estereótipos racistas e *The Lady Sidekick*, onde os papéis das personagens são limitados, muitas vezes elas são assistentes glorificadas de personagens masculinos muito mais competentes do que as mesmas. Em todas as categorias, há a presença do tema da hipersexualidade e a objetificação da mulher por meio da personagem feminina, além de mostrar o quão limitados são os papéis recorrentemente designados às personagens femininas.

3 METODOLOGIA

Com o objetivo de analisar como as mulheres são retratadas dentro do jogo, e tomando como exemplo o modelo de pesquisa proposto por Rajkowska, o primeiro passo foi entender a narrativa do jogo, como funciona este mundo, qual a sua estrutura social, política e religiosa, e qual o papel da mulher dentro dos mesmos. Isto era relacionado com o que Shaw [21] dizia sobre a fantasia, em que a diversidade devia estar diretamente relacionada à criação de novas possíveis realidades e novos mundos. Por isso era importante compreender como as personagens se comportavam dentro do seu próprio universo para que suas ações fossem interpretadas de forma correta.

O segundo passo foi escolher quais eram as personagens a serem analisadas. Por ser um jogo de *RPG* de ação que se passa em um mundo aberto, o jogo é habitado por dezenas de personagens, por isso seria impossível, neste trabalho, analisar todas as personagens femininas presentes nele. Para um fim puramente didático, este trabalho utilizou a seguinte classificação quanto aos papéis dos personagens dentro da narrativa: protagonista, antagonista, personagens secundários, personagens menores e personagens de plano de fundo [8], onde os personagens secundários seriam aqueles essenciais à história principal, e que exerciam um papel fundamental na mesma. Os personagens menores eram aqueles não fundamentais mas quem acrescentavam algo, geralmente forneciam missões secundárias, e os personagens de plano de fundo aqueles que apenas habitavam o mundo. Ao considerar o conteúdo em jogo necessário para fazer uma avaliação justa com todas as personagens, elas foram escolhidas dentro das quatro primeiras categorias, e ainda assim, grande parte das personagens menores podiam não se classificar para a análise.

Foi, então, feita uma pesquisa qualitativa destas representações, baseando-se em algumas perguntas:

- Qual era a sua aparência?

- Como ocorria a relação entre personagens?
- Há características que eram atribuídas somente ao gênero feminino?
- Qual era o seu papel na narrativa? Como ele era executado dentro das suas limitações?
- Qual era o comportamento das personagens?
- Qual era a personalidade desta personagens?
- As personagens possuíam agenciamento?

A parte analítica foi constituída em duas partes. Primeiramente, as personagens foram apresentadas, de forma descritiva, levando em consideração as premissas utilizadas na parte da pesquisa. E posteriormente a análise foi feita por uma discussão em cima dos resultados encontrados, assim como em virtude de qualquer tema que se tornasse relevante, uma vez que as personagens foram propriamente descritas. Nesta segunda etapa, houve também um diálogo com os trabalhos apresentados anteriormente neste artigo, em relação a como se comportavam e se diferiam nos seus papéis de personagem, como foi o caso estudado por Rajkowska [18], e em uma comparação com as *tropes* de personagens identificadas por Sarkeesian [20].

4 ANÁLISE

Nesta seção será apresentada um breve resumo da sociedade humana encontrada dentro do mundo de *Horizon*, assim como os papéis das mulheres dentro dele. Posteriormente, serão apresentadas as personagens femininas escolhidas para a discussão central deste artigo.

4.1 O UNIVERSO DE HORIZON

Horizon Zero Dawn [4][6][7] é uma história pós-apocalíptica com elementos de fantasia que se passa no Século 31, onde o mundo está dominado por criaturas robóticas conhecidas apenas como *machines* (Figura 1). Mil anos após um desastre que extinguiu a vida na Terra, a civilização atual se organiza na forma de tribos primitivas que vivem nas sombras de uma civilização antiga que deixou apenas as ruínas dos seu avanços tecnológicos.

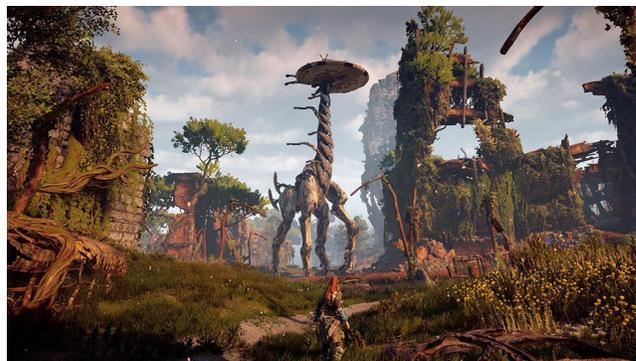


Figura 1: Uma *machine* e Aloy em meio a ruínas¹.

Dentre as sociedades tribais encontradas no mundo, as três principais são: os *Nora*, os *Carja* e os *Oseram*. Cada uma delas com sua cultura, política e religião próprias.

¹Fonte: <https://raygunbrown.com/2017/04/26/details-horizon-zero-dawn/>

Os *Nora* (Figura 2) são uma sociedade matriarcal oligárquica e isolacionista, fortemente baseada na caça e coleta para a sua sobrevivência. Reverenciam a deusa *All-Mother* e acreditam que toda a vida na Terra é originada da montanha *All-Mother*. Eles valorizam os seus costumes e espiritualidade, incentivam o modo de vida primitivo e renunciam à tecnologia (Figura 3) deixada pela antiga civilização. Seguem suas leis de forma rigorosa e orgulhosa, e a infringência das mesmas, muitas vezes é causa de exílio. As mulheres têm papel importante na estrutura social dos *Nora*, desde as matriarcas que são as líderes da tribo às caçadoras. O conceito de maternidade é tido como sagrado e um dos fatores para um posição de maior importância dentro da tribo.



Figura 2: Entrada para acampamento *Nora*.¹



Figura 3: *Mother's Watch*, assentamento *Nora*.¹

Os *Carja*, em meio a uma guerra civil, estão divididos entre *Sun Carja* e *Shadow Carja*. São uma monarquia governada pelo *Rei Sol Avad*, que recentemente subiu ao trono, são mais populosos e mais avançados economicamente (Figura 4) e militarmente do que as demais tribos, e sua economia é baseada na agricultura. Tem como o Sol o alicerce para a sua cultura, política e religião, a dualidade entre luz e sombra vista como duas partes essenciais da natureza. Diferentemente dos *Nora*, os *Carja* são uma sociedade patriarcal e as mulheres são excluídas de algumas atividades, entre elas, são proibidas de ingressar no exército e de fazerem parte do sacerdócio.



Figura 4: *Meridian*, capital dos *Sun Carja*.¹

Os *Oseram* (Figura 6) são a tribo mais avançada tecnologicamente, são conhecidos por sua proficiência como artesãos, o trabalho com metal e produção de armamento. Sua sociedade é composta por vários clãs familiares individuais (Figura 7). Culturalmente, valorizam a independência, liberdade de expressão, honestidade e a sua perícia como construtores e artesãos. Apesar de ter a independência como um alicerce cultural, dentro de sua sociedade patriarcal, as mulheres *Oseram* não têm direito à propriedade.



Figura 6: Casa *Oseram*.¹



Figura 7: *Pitchcliff* cidade *Oseram*.¹

A história de *Horizon* se passa em um mundo que consiste de uma versão fantasiosa daquele em que vivemos, e que, mesmo reimaginado leva consigo muitas das construções e questões sociais presentes em nosso dia a dia. A forma como as mulheres

são tratadas, são um exemplo disto. No Líbano [14], após o casamento, as mulheres se tornam propriedades dos maridos, na Turquia as mulheres são proibidas de combaterem nas linhas de frente do exército, além de outras diversas proibições específicas às mulheres ao redor do mundo: em que lugares podem entrar, quais atividades podem exercer [24]. Ambas as situações descritas são encontradas nas sociedades *Oseram* e *Carja* respectivamente.

Devido à vasta diversidade cultural das tribos em *Horizon Zero Dawn*, é possível encontrar em seu mundo mulheres nas mais diferentes posições sociais, elas são líderes, caçadoras, artesãs, mãe, esposas e até mesmo escravas.

4.2 AS PERSONAGENS

Aloy é a protagonista de *Horizon Zero Dawn*. Exilada desde o seu nascimento pela tribo dos *Nora*, ela é criada e treinada por *Rost*, outro *Nora* exilado, para passar na provação dos *Nora*, desvendar os mistérios do seu passado e a identidade de sua mãe. É durante esta prova que ela se vê inserida em um conflito maior, diretamente ligado à perturbação e corrompimento das *machines* que se tornaram hostis aos humanos. Provida de um foco (Figura 8), tecnologia avançada que a permite interagir com o meio, um resquício do tempo da civilização antiga, ela é a pessoa ideal para deixar o território *Nora* e descobrir a origem dos problemas com as *machines*, como o seu nascimento está relacionado a estes eventos e qual o seu papel em salvar o mundo. *Aloy* (Figura 9) é uma exímia caçadora e possui a incomum habilidade de controlar as *machines*. Ela é ágil, hábil e treinada em combate, utiliza-se de arcos, armadilhas e outros tipos de armamentos, e em sobrevivência. *Aloy* usa uma roupa de caçadora e a mesma pode ser trocada pelo jogador que a controla, todas as vestimentas são armaduras que fornecem algum tipo de proteção determinado, e as mesmas variam visualmente dependendo da tribo da qual tal vestimenta provém, são práticas e feitas para combate ou exploração. Apesar de o jogador poder fazer escolhas pela personagem, a sua personalidade é fixa. *Aloy* é curiosa, decidida e até mesmo sarcástica. Ela não exita em falar o que pensa, dar a sua opinião sobre uma situação ou pessoa mesmo que ela seja desfavorável, ou em quebrar regras se for por algo que ela acha certo. Por viver a maior parte de sua vida exilada e hostilizada, *Aloy* não possui grande experiência com relações humanas, com a exceção de *Rost*, porém isso a coloca em uma posição de simpatizar com outras pessoas em necessidade, a demonstrar a sua compaixão e vontade de ajudar. É devido à essa empatia, nunca cega, que *Aloy* cresce e constrói laços com os outros personagens, fortes o bastante para que ela receba sua ajuda quando mais precisar. Durante sua jornada *Aloy* enfrenta diversas perdas e obstáculos, mas sua perseverança é outra característica tão marcante que nenhum deles a impede de continuar em seu caminho, muito pelo contrário, eles a impulsionam na sua busca pela verdade.



Figura 8: *Aloy* usa o foco pela primeira vez.²

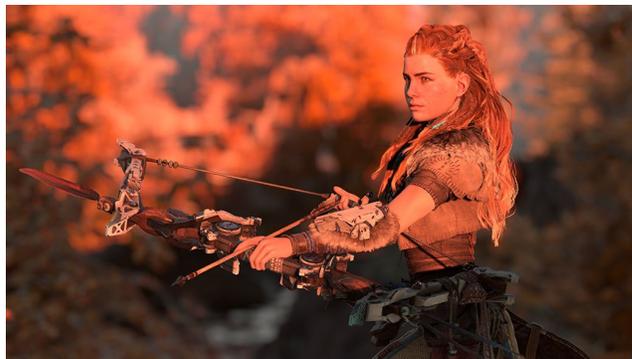


Figura 9: *Aloy*.²

Vanasha é uma personagem secundária de *Horizon*. Ela é uma espiã *Carja* que *Aloy* conhece na capital da *Shadow Carja*, *Sunfall*. Leal ao *Rei Sol Avad*, sua missão é convencer a família real em deixar a capital e se juntar aos *Sun Carja*. Disfarçada como uma servente da *Rainha Viúva*, ela recruta *Aloy* para ajudar em seus planos, primeiramente em desmascarar *Bahavas*, o sumo sacerdote e um dos líderes dos *Shadow Carja*, e assim salvar a vida de *Uthid* que é acusado falsamente pelo sacerdote pela tentativa de assassinato a *Itamen*, meio irmão do rei *Avad*. Posteriormente em auxiliar na fuga do príncipe *Itamen* e sua mãe até a capital dos *Sun Carja*. Devido ao seu treinamento como espiã, *Vanasha* é um tanto quanto misteriosa, mas em suas interações com *Aloy* ela se mostra astuta e flerta com a mesma. Por trabalhar disfarçada com a família real, desenvolveu um carinho especial por *Itamen*. *Vanasha* é inteligente, oportunista e bem treinada. Quanto à sua aparência, enquanto disfarçada (Figura 10), ela usa roupas tradicionais com as cores dos *Shadow Carja*, e tem seu corpo, cabeça e parte do rosto cobertos. Em um segundo momento, ela aparece vestida em uma armadura que deixa o seu abdômen exposto, assim como vários outros soldados *Carja* (Figura 11).

² Fonte: *Print de Horizon Zero Dawn*.



Figura 10: Vanasha.²

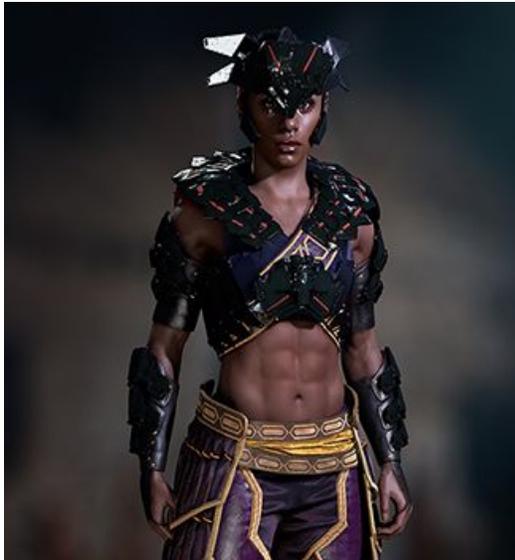


Figura 11: Vanasha em armadura.²

Talanah Khane Padish é uma personagem menor em *Horizon*. Talanah é uma jovem membro da *Hunters Lodge*, uma organização *Carja* dedicada à caça das *Machines*. Tradicionalmente, de acordo com o seu estatuto, apenas homens nobres *Carja* são aceitos como membros da *Hunters Lodge*, sendo somente depois da ascensão de *Avad* ao trono que o mesmo rescinde a esta regra. Há dois níveis de associação dentro da *Lodge*, os *Trushs* que são os membros juniores e apadrinhados pelos *Hawks*, os membros sêniores, dentro desta última categoria há ainda o *Sunhawk*, o líder dos caçadores. Talanah provém de uma família nobre *Carja*, tanto seu pai que era o *Sunhawk* quanto o seu irmão foram membros da organização até a sua morte na arena do sol durante o reinado de *Jiran*, o pai de *Avad*. É depois deste evento que resultou na morte de vários outros membros da *Lodge* que o atual *Sunhawk Ahsis* é promovido ao cargo. A partir deste dia *Ahsis* proíbe qualquer menção aos membros caídos, ignorando a tradição de honrá-los após a sua morte, o que perturba *Talanah*. Quando *Aloy* conhece *Talanah*, a última acaba de se

tornar uma *Hawk*, herdando o título de seu antigo tutor *Tarkas*. *Talanah* apadrinha *Aloy* como nova membro da *Lodge* e é com a sua ajuda que pretende tomar o título de *Sunhawk* de *Ahsis* derrotando o *Rednaw*, uma *machine* responsável pela morte de vários caçadores, inclusive *Tarkas*. Durante a caça ao *Rednaw*, *Ahsis* tenta detê-la contratando homens para enfrentá-la, mas com a assistência de *Aloy*, tanto eles quanto o robô são derrotados e *Talanah* se torna a nova *Sunhawk* da *Hunters Lodge*. *Talanah* é irreverente e corajosa, sendo a única mulher *Hawk*, ela é menosprezada e hostilizada por *Ahsis* que não concordava com as reformas do rei *Avad*, e queria manter as raízes tradicionais da organização. Ela também demonstra compaixão ao ajudar uma mulher com problemas com as *machines* mesmo depois de *Ahsis* rejeitar o seu pedido de auxílio. *Talanah* (Figura 12) traça uma armadura coberta com pedaços de metal com o seu abdômen exposto, assim como outras vestimentas *Carja*.



Figura 12: Talanah.²

Sona, uma personagem secundária, é uma mulher de meia idade, negra e a *War-Chief* dos *Nora*, ela é a responsável em liderar e comandar as defesas da tribo. Durante a provação de *Aloy* que é interrompida pelo ataque de um grupo chamado *Eclipse*, os antagonistas do jogo, *Vala*, a filha de *Sona* é morta assim como vários outros jovens *Nora*. *Sona* deixa a tribo com um contingente de caçadores em perseguição aos assassinos, deixando o seu filho *Varl* na borda do território *Nora*, com ordens de protegê-la com sua própria vida. Ao longo da perseguição, *Sona* e os seus comandados encontram pela primeira vez as *machines* corrompidas e grande parte dos *Nora* é dizimada, deixando vários outros feridos que são ordenados de volta à tribo, enquanto que *Sona* e o restante continuam em sua busca. Enquanto *Sona* está desaparecida no encalço dos assassinos, *Resh*, um dos caçadores com maior autoridade, é promovido a *War-Chief* substituto. É *Varl* quem pede que *Aloy* vá atrás de *Sona*. Segundo ele, a tribo precisa da sua *War-Chief* de volta, *Resh* apesar de ter o respeito da tribo não se compara a ela, *Sona* é uma lenda, um exemplo a ser seguido. Apesar de *Aloy* conseguir assistir *Sona* em derrotar os membros do *Eclipse*, logo fica claro que a força da organização é bem maior que aparenta e *Sona* retorna ao acampamento *Nora* para defendê-lo, enquanto que *Aloy* segue sua jornada em busca de respostas. No decorrer da história os *Nora* sofrem outro ataque

orquestrado pelo *Eclipse*, mas desta vez em uma escala muito maior, invadidos e com o seu território devastado a sua única opção é se refugiar dentro da montanha sagrada. Depois desta batalha *Sona* relata às matriarcas o papel de *Aloy* em quebrar o cerco à cidade e a última é levada ao coração da montanha. Apesar de ser extremamente religiosa e tradicionalista, *Sona* passa a respeitar e admirar *Aloy* por suas habilidades enquanto que *Resh* a hostiliza abertamente devido ao seu tempo de exílio. *Sona* é extremamente séria, competente e fechada, ela tem orgulho da sua posição dentro da tribo e a exerce de forma contundente. Ainda que tenha perdido a sua filha para o ataque *Eclipse*, e que este fato tenha certa importância no seu desejo de vingança, *Sona* raramente demonstra os seus sentimentos. Ela veste um traje originalmente *Nora* (Figura 13), que cobre boa parte do corpo apropriado para a caça e a sua posição dentro da tribo.



Figura 13: *Sona*.²



Figura 14: *Aloy* e *Nakoa*.²

Nakoa é uma jovem *Nora* que deixou as terras sagradas para se vingar de *Zaid*, um capitão *Carja*, que assassinou seu pai. Ela é também uma personagem menor encontrada no jogo. Durante o reinado de *Jiran*, os *Carja* atacavam e sequestravam membros das outras tribos para realizar sacrifícios humanos. Estes assaltos foram conhecidos como ataques vermelhos, e foi em um deles que o acampamento *Nora*, em que *Nakoa* morava com o pai e o irmão, foi invadido. *Zaid* matou e mutilou o pai de *Nakoa*, enquanto que a mesma testemunhou a cena do porão, onde se escondia. Com o intuito de vingar o pai e todos os *Nora* que sofreram nas mãos de *Zaid*, ela o segue para fora do território sagrado *Nora* até terra *Carja*, o que é proibido pelas leis *Nora* e resulta em exílio do infrator. Ela passa anos em procura por *Zaid*, e mesmo quando *Avad* toma o trono de seu pai e suspende os

ataques vermelhos, mudando radicalmente o governo *Carja*, *Nakoa* não desiste de sua retaliação e finalmente o encontra. Ao atacar *Zaid*, *Nakoa* é capturada, mas o mesmo a manda embora dizendo que ela está enganada. Depois de deixá-la ir, *Zaid* manda seus homens a capturarem onde não há testemunhas. Ela é levada para um campo militar abandonado e aprisionada com outros, onde *Zaid* e seus homens os vendem como escravos. *Yan*, o irmão de *Nakoa* pede para que *Aloy* a encontre. Depois de quase cair na mesma armadilha em que *Nakoa* caiu, *Aloy* é capaz de derrotar os seus inimigos e achar o acampamento onde *Nakoa* e os outros escravos estão presos. Depois de libertá-los e confrontar *Zaid*, *Nakoa* o mata. *Nakoa* é implacável na sua busca por vingança e não tem problema em aceitar os seus perigos ou suas consequências. E apesar de ter este único objeto em mente durante anos, logo após completá-lo, a sua primeira ação é ajudar aqueles outros que foram aprisionados por *Zaid*. Quando *Aloy* liberta *Nakoa* (Figura 14), a última está vestida em trapos, suja e machucada e é informado que *Zaid* constantemente a batia

Ersa era uma capitã da guarda de *Oseram* quando foi resgatada pelo futuro *Rei Avad*. Ela o ajudou a tomar o trono de seu pai, *Jiran*, e logo depois o próprio rei a tornou capitã de sua guarda pessoal. Antes de se aliar a *Avad*, tanto *Ersa* quanto seu irmão *Erend* lutaram na guerra *Oseram* contra os *Carja*, e foi durante este período que conheceram *Dervahl*, o *Oseram* que liderava o conflito. Mesmo depois da queda de *Jiran*, *Dervahl* continuava com a intenção de destruir todos os *Carja*, e tanto *Ersa* quanto *Erend* se desligaram dele. A convite de *Dervahl*, com o pretexto de acabar com as hostilidades entre os *Carja* e os *Oseram*, *Ersa* vai ao seu encontro mesmo desconfiando de uma emboscada. No ponto de encontro, os homens de *Ersa* são mortos e a mesma é capturada por *Dervahl*. *Ersa* foi torturada pelo seu captor e falece logo depois que *Erend* e *Aloy* chegam para salvá-la, antes disso, ela ainda tem tempo de avisá-los sobre os planos de *Dervahl* para destruir *Meridian*, a capital *Carja*. A maior parte da história de *Ersa* é contada por *Erend* e por *Avad*, a primeira vez que ela aparece no jogo é justamente quando está prestes a morrer (Figura 15). O ódio que *Dervahl* sente por *Ersa*, é revelado por *Avad*, que conta como o *Oseram* foi rejeitado pela mesma. É deixado a entender também, que *Ersa* e *Avad* estavam em um relacionamento. É óbvio o respeito e apreciação que o rei e o irmão sentem por *Ersa*, ela é vista como uma capaz capitã, mais competente que o próprio irmão que herda o seu posto após a sua morte. *Ersa* é vista com hematomas e faixas em volta do rosto, e parece estar usando uma armadura *Oseram* parecida com a do seu irmão.

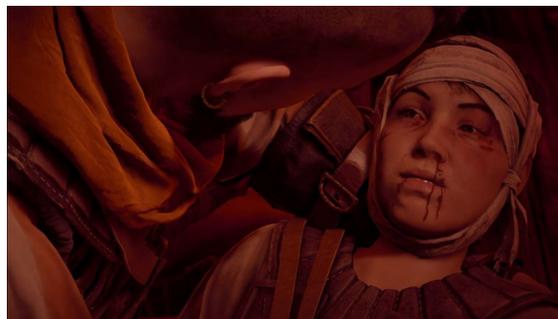


Figura 15: *Erend* e *Ersa*.²

Teersa (Figura 16) é uma das matriarcas do clã *Nora* e uma personagem secundária de *Horizon Zero Dawn*. Profundamente

religiosa e devota dos ensinamentos da *All-Mother*, *Teersa* é uma das três anciãs que lideram a tribo, juntamente com as outras duas, encontrou uma bebê *Aloy* no interior da montanha sagrada. Apesar de governar a tribo juntas, as matriarcas não estão sempre de acordo, *Teersa* era contra o exilamento de *Aloy* e acreditava que ela era um presente da *Deusa Mãe*. Ela entrega o bebê a *Rost* para ser criado e ensinado sobre os costumes *Nora*. Depois do ataque à provação, é ela quem traz *Aloy* para a montanha sagrada para se recuperar, faz as revelações sobre a sua origem e exilamento, e é quem convence as outras matriarcas a lhe darem o título de *Seeker*. Diversas vezes *Teersa* enfrenta as outras matriarcas, principalmente *Lansra* que é irredutível quanto às leis da tribo, enquanto que *Teersa* está disposta a infringir alguns costumes se o bem estar da tribo estiver envolvido. Apesar de não ter nenhum contato com *Aloy* durante o exílio, *Teersa* mostra ter um carinho especial pela mesma, além de demonstrar sabedoria, compaixão e até respeito pelos exilados, como o caso de *Rost*.



Figura 16: *Teersa*.²

Petra Forgewoman (Figura 17) é uma inventora *Oseram*, líder do assentamento *Free Heap* e uma personagem menor encontrada no jogo. Este assentamento é um lugar para aqueles que não se conformam com as suas funções predeterminadas pela tribo e a própria *Petra* é uma mulher que prefere trabalhar e melhorar a sua maestria com o metal ao casar, como é o esperado das mulheres *Oseram*. Ela contrata *Aloy* para recuperar peças de *machines* que foram roubadas por bandidos e é com estas peças que *Petra* constrói o Canhão *Oseram*, a arma mais poderosa do jogo. *Petra* é confiante, amigável e temperamental. Ela tem estatura baixa e pele bronzada, usa avental de couro sobre a roupa, próprio para o seu trabalho com metal.



Figura 17: *Petra Forgewoman*.²

5 DISCUSSÃO

Nesta seção será feita a discussão da representação e diversidade em *Horizon*. Ela se dará a partir das personagens apresentadas na seção anterior com base na recorrência dos temas encontrados, em relação como nos dados levantados por Rajkowska [18] e Sarkeesian [20], sobre a representação feminina nos jogos eletrônicos.

5.1 AGENCIAMENTO

Uma personagem possui agenciamento quando ela tem a capacidade de afetar a história e não apenas ser afetada por ela. Ela não apenas reage ao mundo passivamente, mas as suas ações criam novas histórias ou possuem a capacidade para isto [23].

Dentro dos estereótipos femininos identificados por Sarkeesian [20], a maioria das personagens tem pouco ou nenhum agenciamento, muitas vezes elas existem em função de um personagem masculino, seja esperando para ser resgatada, seja recebendo ordens do seu protagonista onde a sua única ação é respondê-las, ou servindo como uma espécie de líder de torcida. Muitas vezes dentro da narrativa uma característica que pode ser associada ao agenciamento dos personagens é sua dependência e independência. Da mesma forma que uma personagem protagonista costuma ser mais independente, uma personagem secundária regularmente precisa de algum tipo de assistência, ou não pode sobreviver sozinha [18].

Aloy sendo a protagonista do jogo é a responsável direta por desbravar o mundo de *Horizon* e desvendar os seus mistérios, por isso, é a personagem com o maior agenciamento. Um dos primeiros momentos em que cria a possibilidade de narrativa, é o que ela, ainda criança, briga com *Rost*, e decide ficar com o seu foco mesmo sem a sua aprovação, caso ela tivesse o entregado, a história de *Aloy* e possivelmente de todo o resto dos personagens seria diferente. O que não quer dizer, que, mesmo sendo a protagonista, ela não reaja às ações dos outros personagens, de fato muitas vezes ela será direcionada pelas ações dos personagens secundários e menores. As personagens secundárias

de *Horizon*, apesar de muitas vezes precisarem de ajuda ou até mesmo serem resgatadas, são na maioria das vezes mulheres independentes que vão em busca do seu destino, como é o caso de *Talanah*, *Sona* e *Nakoa*. *Talanah* não apenas tem o poder de patrocinar *Aloy*, mas vê nisto a oportunidade de conseguir caçar o *Redmaw* e se tornar *Sunhawk*. Apesar de contar com a assistência de *Aloy*, a última é quem reage à ação de *Talanah*. Da mesma forma, é só depois de se provar para *Sona*, que *Aloy* pode assistí-la em derrotar os membros do *Eclipse*. A decisão de *Sona* de continuar na sua perseguição mesmo depois do ataque das *Machines* é puramente dela, tanto que ela é considerada desaparecida pela própria tribo. *Nakoa* apesar de ser resgatada por *Aloy*, tem plena consciência dos seus atos, ela sabe que assim que saiu do território sagrado em busca de vingança, ela se tornou uma exilada, por causa disso esperar alguma ajuda dos *Nora* ou até mesmo do seu irmão é inconcebível. Quando *Teersa* enfrenta as outras matriarcas e oferece a *Aloy* o posto de *Seeker*, ela não apenas reforça o novo *status* de *Aloy* como uma verdadeira *Nora* mas lhe dá o direito de ir além do território sagrado, o que nenhum outro *Nora* possui.

Todas elas contribuem de diversas formas para a progressão de *Aloy* pelo mundo, mas nunca as suas ações são gratuitas e sim extremamente pessoais. Na maioria das vezes são motivadas de dentro para fora, seja esse motivo uma vingança pessoal, a oportunidade de ajudar alguém, de uma promoção, ou agir em prol de alguma crença.

5.2 APARÊNCIA

A aparência das personagens, muitas vezes relacionadas com a sua objetificação e sensualização excessiva, é um assunto que aparece em praticamente todos os artigos sobre representação citados neste trabalho, onde o foco costuma ser as vestimentas dos personagens e proporções físicas exageradas. Entretanto, quando a representatividade se torna um sinônimo para diversidade, há outros fatores a serem levados em consideração: a idade dos personagens e a variação dos tipos físicos. Em seu estudo, *Rajkowska* [18] identifica uma predominância de personagens jovens e belas, na maioria das vezes sem uma falha visível, ou no esporádico caso em que a personagem é mais velha, ela não o aparenta. E embora os personagens vem sendo representados com proporções realistas, a grande maioria delas são magras e atléticas. *Sarkeesian* [20] corrobora com estes resultados, principalmente se comparados à variedade dos tipos masculinos, e ainda acrescenta que em grande parte das vezes que estes tipos físicos são representados de forma diferente, são motivo de piada.

As personagens de *Horizon*, inseridas em um mundo baseado naquele em que vivemos, mas com elementos fantasiosos possuem proporções realistas e não são sexualizadas. Todas elas estão vestidas de forma como que pertencessem ao mesmo mundo e é possível identificar apenas pela vestimentas em qual tribo elas pertencem, há uma uniformidade no modo de representar tanto as mulheres quanto os homens. Mesmo quando há alguma parte do corpo exposta, como é o caso dos *Carja*, isto acontece tanto com mulheres quanto com os homens. Um exemplo disto é *Vanasha*, como foi mostrado na seção anterior, que apesar de ter o abdômen exposto, isso não a objetifica, muito pelo contrário, é chamada a atenção para a força física de uma espã acostumada a lidar com problemas fora do ambiente de combate.

Sona e *Teersa* são um exemplo da variação de idade representadas no jogo, e é possível ver em sua aparência a sua

experiência de vida. O mundo de *Horizon* é habitado por pessoas reais e diferentes entre si, mulheres e homens, jovens e velhos, de raças diferentes. Com relação aos tipos físicos, *Horizon* ainda apresenta os mesmos problemas apresentados pelas pesquisadoras, com exceção de *Teersa*, todas as outras personagens apresentadas possuem o mesmo tipo atlético e magro. E será tarefa difícil encontrar outra realidade dentro do jogo mesmo entre as dezenas de personagens de fundo, apesar disto, os seus contrapostos masculinos apresentam uma maior variedade de tipos físicos. (Figura 18)



Figura 18: Erend, Aloy, Dervahl e Avad.²

5.3 VIOLÊNCIA

A violência contra a mulher é um fenômeno global e recorrente que não conhece barreiras sociais, econômicas, étnicas ou culturais, e infelizmente está também presente no mundo dos *games*. Em todos os jogos analisados por *Rajkowska* [18] este fenômeno é observado, tanto as protagonistas quanto as personagens secundárias costumam ser vítimas de algum tipo de violência ou abuso físico, muitas vezes exposto de forma gráfica. Em “*Damsels in Distress*”, *Sarkeesian* [20] identifica a violência contra a mulher como uma tentativa de tornar o estereótipo original e sombrio, em particular o uso da personagem feminina como descartável, onde na maioria das vezes o herói chega tarde demais para resgatar a donzela.

A violência é um tema comum em *Horizon*, tanto quanto seria em um mundo repleto de robôs assassinos e sociedades tribais primitivas. *Nakoa* em *Ersa* são capturadas, agredidas e torturadas por seus respectivos nêmesis masculinos e ambas precisam da ajuda da protagonista para serem resgatadas. Ainda que não mostre explicitamente, o jogo deixa óbvio a partir do relato das próprias personagens a aflição à que são submetidas, mesmo que as duas demonstrem uma certa indiferença ao seu próprio sofrimento.

A situação de *Nakoa* é extremamente pessoal, a violência que ela sofre não é um artifício para permitir o progresso da protagonista, ou de qualquer outro personagem. A história contada é primeiramente sobre a filha e o seu desejo de vingar o pai, e consequentemente sobre o sofrimento de todo o seu povo durante os ataques vermelhos. Sim, ela é resgatada por *Aloy*, mas este é o único papel que a mesma exerce nesta aventura, no final do dia as duas seguem os seus próprios caminhos. Já na história de *Ersa* o cenário é parecido com o de muitas das personagens estudadas por *Sarkeesian* [20]. Supostamente *Ersa* é uma mulher extremamente competente, mas isto nunca é mostrado em jogo, as suas

qualidades são descobertas em segunda mão, através de relatos de outros personagens: o seu irmão *Erend*, e *Avad* o seu amante. De fato uma das características que podem ser observadas pelo próprio jogador é quando *Ersa* é encontrada já a beira da morte e conta a sua história, no caso, a sua confiança e até mesmo arrogância ao ter certeza que poderia derrotar *Dervahl* mesmo sabendo que estava indo de encontro a uma armadilha, e o seu amor pelo irmão ao deixá-lo de fora de todo o conflito. No final das contas, *Ersa* não é torturada por ser capitã da guarda real, mas sim por ciúmes de um homem rejeitado. E como se não bastasse este sacrifício, quando *Aloy* conta a *Avad* que sua capitã e amante está morta o mesmo demonstra interesse romântico na jovem *Nora*. Talvez reconhecendo o absurdo da situação é dado ao jogador a oportunidade de criticar o rei por meio das opções de diálogo disponíveis a *Aloy*. Por fim é o último pedaço de informação deixada por *Ersa* que permite que *Aloy* e *Erend* salvem *Meridian*, *Avad* e consequentemente os *Carja*, uma estratégia clássica dentro da *trope* de dar um símbolo falso de empoderamento à uma personagem vitimizada.

5.4 NARRATIVA E COMPORTAMENTO

Aloy é a heroína da história, ela possui habilidades únicas e as condições da sua origem a tornam uma espécie de forasteira neste mundo, até mesmo quando é aceita pelos *Nora*. O fato de ser uma mulher, em nenhum momento se torna um empecilho em sua jornada, apesar de encontrar diversos personagens machistas. Ela conquista o seu espaço graças à sua personalidade, perseverança e aptidão, e não porque é, ou apesar de ser, uma mulher. Personagens femininas que possuem um papel de destaque nos jogos, sejam elas protagonistas ou não, costumam ser o interesse amoroso de alguém, não apenas dentro dos *games*, é comum que uma estória sobre uma mulher seja sobre ou contenha romance. *Aloy* apesar de despertar o interesse de vários personagens, entre eles homens e mulheres, nunca demonstra os mesmos sentimentos, e isto não a torna frígida ou insensível, ela apenas possui outras prioridades, como salvar o mundo por exemplo.

O tema de vingança é recorrente no jogo, um dos fundamentos das histórias de *Nakoa* e *Sona*, mas as duas o encaram de maneira diferentes. Para *Sona* é também uma questão de orgulho, a segurança da tribo é sua responsabilidade, assim como fornecer justiça. Ela tem a sua experiência militar, habilidade e um grupo de *Nora* à sua disposição para ir atrás de sua vingança, *Nakoa* tem apenas a sua coragem e o amor pelo pai. Enquanto que *Sona* retorna a tribo para cumprir com as suas obrigações protegendo o resto do seu povo e respeitando os costumes da *All-Mother*, *Nakoa* deixa os *Nora* consciente do seu provável banimento e da perda de tudo que conhece. Elas são duas mulheres fortes e independentes e que embora vivam situações parecidas, são completamente diferentes.

Enquanto que os *Nora*, em sua sociedade matriarcal, reverenciam a maternidade e respeitam as suas mulheres, as mulheres das outras tribos devem lidar com o preconceito de perto, como é o caso de *Talanah* e *Petra*. As duas enfrentam as expectativas e normas impostas aos seus gêneros para seguirem os seus sonhos. *Talanah* enfrenta *Ahsis* e sua misoginia ao patrocinar *Aloy* e se torna um exemplo para as outras aspirantes à *Hawk*. Ao derrotar o *Redmaw*, mostra que a competência em ser um caçador da *Lodge* não está relacionada ao gênero ou origem de ninguém, além de provar que é mais capaz que o próprio *Ahsis* que é derrotado pela besta. *Petra* afronta as perspectivas do seu povo,

em que seria proibida de possuir propriedade, ela é a líder do seu próprio assentamento, é uma exímia construtora e possui as qualidades mais valorizadas pelos homens *Oseram*. Tanto *Talanah* quanto *Petra* não apenas desafiam o sistema imposto a elas como forjam o caminho para outras mulheres e quaisquer outros que partilham dos mesmos sonhos.

Durante toda a narrativa é possível perceber a solidariedade entre as personagens femininas, talvez pela presença de uma protagonista mulher, o que não desmerece este fato. *Aloy* poderia ser apenas outra heroína que por acaso pertence ao sexo feminino. É a sua perspectiva e o seu envolvimento nas histórias das demais personagens, durante todo o decorrer da sua própria jornada, que tornam o seu protagonismo ainda mais importante.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo buscou analisar como a mulher, por meio das personagens femininas é representada dentro do jogo *Horizon Zero Dawn* e como o mesmo contribui para a tentativa de mudança no panorama desta representação. A representação feminina dentro dos jogos eletrônicos tem um histórico problema de diversidade, onde o uso de estereótipos de gênero e objetificação das personagens são excessivos, o que reforça uma forma de representação que é prejudicial. Além disto, o papel que estas personagens desempenham dentro da narrativa muitas vezes afetam o modo como são representadas.

Em *Horizon*, as mulheres exercem os mais variados papéis dentro da civilização, tanto no meio social, quanto político e religioso. Estão presentes nas mais variadas cores, idades e crenças. Dependendo da região e a qual tribo elas pertencem, serão respeitadas e valorizadas, ou não, ou seja, nem mesmo o mundo fantasioso de *Horizon* está livre do misoginismo. Porém, as mulheres de *Horizon* são fortes, com personalidade e verdadeiras e, salva alguma exceção, donas do seu próprio destino. Embora não seja perfeito, *Horizon* foge da maioria dos estereótipos de gênero principalmente daqueles relacionados à hipersexualização das personagens.

No jogo, as mulheres são tão capazes quanto os homens, às vezes até mais, são independentes, desafiam as normas impostas a elas, falam o que pensam e agem quando é preciso.

Esta análise foi realizada com a intenção de evidenciar novas formas de representação feminina, que fogem dos padrões encontrados no mundo dos *games*. E que tomando em conta o sucesso de vendas de *Horizon Zero Dawn*, incentive estúdios e desenvolvedores não apenas a produzir mais jogos protagonizados por mulheres, mas também à diversificação desta representação, principalmente no que diz respeito aos papéis que as personagens femininas podem exercer dentro do jogos.

REFERÊNCIAS

- [1] P. C. Bristot, et al A Representatividade das Mulheres nos Games. In: *Proceedings of SBGames 2017*. SBS, 2017. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>> Acesso em: 15 mai. 2018
- [2] B. Crecente. Sony was worried about a female protagonist 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: 10 mai. 2018

- [3] D. E. Brooks e L. Hebert. "Gender, race, and media representation". In: *The Sage handbook of gender and communication*. 297–317. Thousand Oaks, CA: Sage.
- [4] P. Davies. *The Art of Horizon Zero Dawn*. Titan Books. 2017.
- [6] Guerrilla Games. *Horizon Zero Dawn* 2017. <<https://www.guerrilla-games.com/play/horizon>>
- [5] M. Hilmy. Why Games With Female Leads Don't Sell. 18/08/2014. Disponível em: <<https://www.shoutoutuk.org/2014/08/18/games-female-leads-dont-sell/>> Acesso em: 20 abr. 2018
- [7] *Horizon zero Dawn Collector's Edition Guide*. Future Press Verlag & Marketing GmbH, 2017
- [8] A. Kane. Character Types. In: *At Quill's Point*. Disponível em: <http://iml.jou.ufl.edu/projects/fall10/kane_amanda/character_types.htm> Acesso em: 15 mai. 2018
- [9] F. Lantz. Games Are Not Media. 2009. Disponível em: <<http://gamedesignadvance.com/?p=1567>> Acesso em: 25 mai. 2018
- [10] T. Lynch, et al . *Sexy, Strong, and Secondary: A Content Analysis of Female Characters in Video Games across 31 Years*. In: *Journal of Communication 2016*. The Media School. Indiana University. Bloomington. 2016
- [11] E. Makuch. Horizon Zero Dawn's Aloy Is A "PlayStation Icon Of The Future," 2017. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/horizon-zero-dawns-aloy-is-a-playstation-icon-of-t/1100-6447839/>> Acesso em: 15 abr. 2018
- [12] E. Makuch. EA, Ubisoft, Activision On Why There are So Few Female Video Game Protagonists. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/ea-ubisoft-activision-on-why-there-are-so-few-female-video-game-protagonists/1100-6420600/>> Acesso em: 4 mai. 2018
- [13] E. McDonald. *Newzoo's 2017 Report: Insights into the \$108.9 Billion Global Games Market*. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/newzoo-2017-report-insights-into-the-108-9-billion-global-games-market/>> Acesso em: 5 abr. 2018
- [14] "Mulheres são vistas como propriedades dos homens no Líbano". 29/06/2014. Disponível em: <<http://g1.globo.com/fantastico/noticia/2014/06/mulheres-sao-vistas-como-propriedades-dos-homens-no-libano.html>> Acesso em 19 jun. 2018
- [15] G. Osborn. Male and Female Gamers: How Their Similarities and Differences Shape the Games Market. 2017 Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/male-and-female-gamers-how-their-similarities-and-differences-shape-the-games-market/>> Acesso em: 10 mai. 2018
- [16] Press Release: IGDA Developer Satisfaction Survey results are released. Disponível em: <<http://www.igda.org/news/179158/Press-Release-IGDA-Developer-Satisfaction-Survey-results-are-released.htm>> Acesso em: 3 abr. 2018
- [17] D. Rayfield. Details: Horizon Zero Dawn. Disponível em: <<https://raygunbrown.com/2017/04/26/details-horizon-zero-dawn/>> Acesso em: 18 jun. 2018
- [18] E. Rajkowska, E. Nygren. *Roles of female video game characters and their impact on gender representation*. Tese de Mestrado. Department of Informatics and Media. Uppsala University, 2014. Disponível em: <<https://uu.diva-portal.org/smash/get/diva2:720865/FULLTEXT01.pdf>> Acesso em: 7 abr. 2018
- [19] M. Samyn. Video Games as Media. In: *Gamasutra [Design, Production, Art]* 2011. Disponível em <https://www.gamasutra.com/view/feature/134657/video_games_as_media.php?page=3> Acesso em 10 mai. 2018
- [20] A. Sarkeesian. Tropes vs Women in Video Games. In: *Feminist Frequency*. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>> Acesso em: 10 abr. 2018
- [21] A. Shaw. *Gaming at the Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Gamer Culture*. Univ Of Minnesota Press, 2015.
- [22] *Tropes vs Women in Video Games*. In: *Kickstarter* Disponível em: <<https://www.kickstarter.com/projects/566429325/tropes-vs-women-in-video-games/description>> Acesso em: 8 abr. 2018
- [23] C. Wendig. Just What The Humping Heck Is "Character Agency," Anyway? 06/03/2014. Disponível em <<http://terribleminds.com/ramble/2014/06/03/just-what-the-humping-heck-is-character-agency-anyway/>> Acesso em: 10 jun. 2018
- [24] R. Williams. "7 things women aren't allowed to do around the world". In: *The Telegraph*. 29/10/2013. Disponível em: <<https://www.telegraph.co.uk/women/womens-life/1040999/07-things-women-arent-allowed-to-do-around-the-world.html>> Acesso em: 21 mai. 2018