

Clara Andrade Pimentel

**Mulheres do Jogo ao *Fandom*:
uma análise sobre Jaina Proudmoore**

Brasil

Outubro de 2021

Clara Andrade Pimentel

**Mulheres do Jogo ao *Fandom*:
uma análise sobre Jaina Proudmoore**

Dissertação apresentada ao Pós-Graduação em Comunicação Social da Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Comunicação.

Universidade Federal de Minas Gerais

Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas

Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social

Orientadora: Joana Ziller

Brasil

Outubro de 2021

301.16	Pimentel, Clara Andrade.
P644m	Mulheres do jogo ao Fandom [manuscrito]: uma análise sobre Jaina Proudmoore / Clara Andrade Pimentel. - 2021.
2021	168 f. : il. Orientador: Joana Ziller de Araújo Josephson.
	Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. Inclui bibliografia.
	1. Comunicação - Teses. 2. Jogos eletrônicos - Teses. 3. Relações de gênero - Teses. 4. Feminilidade - Teses. I. Ziller, Joana. II. Universidade Federal de Minas Gerais. Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas. III. Título.



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO SOCIAL

FOLHA DE APROVAÇÃO

"Mulheres do Jogo ao Fandom: uma análise sobre Jaina Proudmoore"

Clara Andrade Pimentel

Dissertação de Mestrado defendida e aprovada, no dia **27 de outubro de 2021**, pela Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social da Universidade Federal de Minas Gerais constituída pelos(as) seguintes professores(as):

Prof^a Joana Ziller de Araújo Josephson - Orientadora
UFMG

Prof^a Geane Carvalho Alzamora
UFMG

Prof^a Gabriela Birnfeld Kurtz
PUC-RS

Belo Horizonte, 27 de outubro de 2021.



no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Geane Carvalho Alzamora, Professora do Magistério Superior**, em 28/10/2021, às 12:15, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



Documento assinado eletronicamente por **Gabriela Birnfeld Kurtz, Usuário Externo**, em 10/11/2021, às 18:04, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 5º do [Decreto nº 10.543, de 13 de novembro de 2020](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufmg.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **1042792** e o código CRC **AF0D5FCF**.

Para vovó Bela.

Agradecimentos

Uma vez me disseram que o mestrado é uma experiência solitária, sobretudo nos momentos de escrita e pesquisa. Fico feliz em dizer que, ao longo da minha estadia no Programa de Pós-Graduação em Comunicação, pouco me senti assim. Durante 2020 e 2021, anos marcados pela pandemia, eu e minha família enfrentamos vários desafios. Entretanto, mesmo distante de meus amigos, professores e família, pude contar com o apoio de todos. Esse período do mestrado foi bastante difícil, mas pude estreitar laços de amizade e solidariedade, e aprender bastante. Agradeço especialmente à minha orientadora Joana, pela paciência, apoio e direcionamento. Aos professores e colegas do PPGCOM pelas discussões divertidas e incentivo a continuar o trabalho.

Sou extremamente grata aos meus pais, Heloiza e Ângelo, pelo amor e compreensão incondicionais durante esse tempo. À minha tia e meus tios, agradeço imensamente por sempre estarem do meu lado me incentivando, desde criança, a aprender. Muito obrigada também Sueli, minha sogra, por todo afeto, e minha prima Carol, por assistir parte dessa aventura de pós-graduação. Fico bastante feliz por todo encorajamento que recebi de meus amigos e pelos momentos de descontração – ficarão satisfeitos em saber que finalmente pude entregar essa dissertação e poderemos jogar, após tanto tempo, nossa partida de RPG!

Ao meu companheiro, Philipe, reservo o maior carinho do mundo, pelo suporte durante esses (quase) 3 anos de mestrado. Sempre esteve comigo quando me senti perdida, me acalmando, discutindo comigo as ideias do trabalho, me ajudando de toda forma possível. Sem você esse trabalho nunca teria sido concluído. Por fim, agradeço de coração à minha avó, Horbella, por toda dedicação em cuidar de mim e por cada dia compartilhado. Espero poder retribuir todo carinho recebido de vocês.

Resumo

Os jogos digitais vem sendo estudados nos últimos anos como produtos culturais complexos, parte de um circuito que engendra e repercute estruturas sociais através do poder discursivo – tal como ocorre com o cinema e a literatura. Frente a isso, os *fandoms* se tornaram importantes espaços de contestação e reivindicação dos discursos acerca dessas estruturas, sobretudo sobre gênero. Sendo assim, este trabalho busca estudar as feminilidades articuladas pelos jogos digitais e pelas produções de fãs, com o objetivo de investigar tanto as normas de gênero acionadas por essas obras como também os seus usos como táticas de ativismo de fãs. Para tal, foi adotada uma estratégia de análise da produção do *fandom* do jogo *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) sobre a personagem feminina Jaina Proudmoore. A partir de uma fundamentação teórica com base inicialmente nos conceitos de gênero (CONNELL; PEARSE, 2015; BUTLER, 2018; LOURO, 2003) e tecnologia de gênero (LAURETIS, 1987), o estudo navega para as discussões sobre as disputas de poder nos espaços de fãs (JOHNSON, 2017; FISKE, 1992), os modos de ativismos de fãs (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012; STANFILL, 2020), e como isso dialoga com as condições e representações das mulheres nesses espaços. Sob essa perspectiva teórica é feita uma leitura estatística do *fandom* de *World of Warcraft* através da coleta de *fanfics* e *fanarts* publicadas no repositório *Archive of Our Own* e na plataforma *DeviantArt*, e então uma análise dos textos verbovisuais (ABRIL, 2007) produzidos pelos fãs sobre a personagem Jaina e das imagens canônicas do jogo.

Palavras-Chave: Jogos digitais, Ativismo de fãs, Gênero, Feminilidade, Fandom, World of Warcraft

Abstract

Digital games have been studied in recent years as complex cultural products, part of a circuit that engenders and reverberates social structures through discursive power – similar to cinema and literature. Faced with this, fandoms have become important spaces for contesting and claiming discourses about these structures, especially about gender. Therefore, this work seeks to study the femininities articulated by digital games and fan productions, with the aim of investigating both the gender norms operated by these works as well as their uses as fan activism tactics. To this end, a strategy was adopted to analyze the production of the *World of Warcraft* (Blizzard Entertainment, 2004) fandom and the female character Jaina Proudmoore. Starting on a theoretical foundation based initially on the concepts of gender (CONNELL; PEARSE, 2015; BUTLER, 2018; LOURO, 2003) and gender technology (LAURETIS, 1987), the study navigates to the discussions about power disputes in fandoms (JOHNSON, 2017; FISKE, 1992), the modes of fan activism (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012; STANFILL, 2020), and how this dialogues with the conditions and representations of women in these spaces. From this theoretical perspective, a statistical reading of the *World of Warcraft* fandom is made through the collection of fanfics and fanarts published in the *Archive of Our Own* repository and on the DeviantArt platform, and then an analysis of the visual verb texts (ABRIL, 2007) produced by the fans about the character Jaina and the canonical images of the game.

Keywords: Digital games, Fan activism, Gender, Femininity, Fandom, World of Warcraft

Lista de ilustrações

Figura 1 – Site WoWGirl	17
Figura 2 – Site <i>Feminist Frequency</i>	18
Figura 3 – Blog “ <i>Indistinguishable From Magic</i> ”	19
Figura 4 – Participação das mulheres na indústria dos jogos	23
Figura 5 – Panfleto loja de brinquedos <i>Toys“R”Us</i>	26
Figura 6 – Comparação das capas de <i>Crash Team Racing</i> e <i>Doom</i>	27
Figura 7 – <i>Pink Games</i> e <i>Purple Games</i>	28
Figura 8 – Capturas de tela dos jogos <i>Horizon Zero Dawn</i> , <i>The Last of Us</i> , <i>Final Fantasy VII</i> e <i>The Legend of Zelda: The Wind Waker</i>	29
Figura 9 – Armas de brinquedo Nerf para o público feminino e masculino	30
Figura 10 – Elfa noturna de <i>World of Warcraft</i>	31
Figura 11 – Raças iniciais de <i>World of Warcraft</i>	33
Figura 12 – Brasão das facções de <i>Warcraft</i>	34
Figura 13 – Brasão da cidade de Dalaran	34
Figura 14 – Uther, the Lightbringer por Samwise Didier	35
Figura 15 – Capa do livro <i>Crimes de Guerra</i>	37
Figura 16 – Sylvana Correntos e Anduin Wrynn	37
Figura 17 – Jaina e Arthas	38
Figura 18 – Linha do tempo de Jaina Proudmoore	40
Figura 19 – <i>Pokémon</i> (Nintendo, 1986)	42
Figura 20 – Donkey Kong de 1981	44
Figura 21 – Kratos e Atreus em <i>God of War</i>	48
Figura 22 – Sheldon e seus amigos jogando <i>World of Warcraft</i> em <i>The Big Bang Theory</i>	55
Figura 23 – Episódio “Ficção de Fã” de <i>Supernatural</i>	59
Figura 24 – Discussão no Twitter sobre aparência da personagem Samus Aran	60
Figura 25 – <i>Fanart</i> de Jaina Proudmoore com “Gay Rights”	62
Figura 26 – Captura de tela do jogo <i>Bayonetta</i>	66
Figura 27 – Apresentação de uma <i>fanfic</i> na plataforma do AO3	69
Figura 28 – Descrição de alertas de <i>Warnings</i> presentes no AO3	70
Figura 29 – Descrição das faixas etárias presentes no AO3	72
Figura 30 – Descrição da categoria de relacionamentos presentes no AO3	73
Figura 31 – Descrição do status de desenvolvimento das <i>fanfics</i> no AO3	73
Figura 32 – Fluxograma da coleta de <i>fanfictions</i> do Archive of Our Own	74
Figura 33 – Página de uma <i>Deviation</i> na plataforma do DeviantArt	76
Figura 34 – Página de perfil de um artista no DeviantArt	77
Figura 35 – Fluxograma da coleta de <i>fanarts</i> do DeviantArt	78

Figura 36 – Nuvem de termos com os termos populares das <i>fanfics</i>	89
Figura 37 – Nuvem de termos das principais tags utilizadas em <i>fanfics</i> contendo a personagem Jaina	90
Figura 38 – <i>Arthas and Jaina - Fall of the Lich King</i> por Narga-Lifestream	95
Figura 39 – <i>Fanart</i> assinalada como “ <i>Mature</i> ” com maior número de favoritamentos na coleção.	99
Figura 40 – Rede de tags das <i>fanarts</i> de Jaina Proudmoore publicadas no DeviantArt.	100
Figura 41 – Conjunto de imagens cânones da personagem Jaina	103
Figura 42 – Página da Blizzard contendo imagens de Jaina em <i>Warcraft III</i>	105
Figura 43 – Antônidas em <i>Warcraft III</i>	108
Figura 44 – Página do Wowhead com os modelos de Jaina de 2002 a 2012	111
Figura 45 – Jaina Proudmoore na expansão <i>Mists of Pandaria</i>	113
Figura 46 – Jaina Proudmoore na expansão <i>Battle for Azeroth</i>	115
Figura 47 – Jaina no quadrinho Reencontro	116
Figura 48 – Jaina Proudmoore e sua mãe em <i>Battle for Azeroth</i>	119
Figura 49 – Jaina Coloured por kuni-bob	120
Figura 50 – Personagens semelhantes à Jaina de kuni-bob	122
Figura 51 – Jaina Proudmoore por agrias	123
Figura 52 – Personagem Sheila de <i>Caverna do Dragão</i>	125
Figura 53 – Jaina Proudmoore por TamplierPainter	126
Figura 54 – Exemplos de artes oficiais das personagens Tyrande e Sylvana	128
Figura 55 – Jaina Proudmoore por Khalitzburg	129
Figura 56 – Figura de personagem de anime	129
Figura 57 – Modelo de Crystal Maiden em <i>Dota 2</i>	130
Figura 58 – Jaina Proudmoore por TamplierPainter	131
Figura 59 – Sylvana, Maiev e Kel’Thuzad (respectivamente) de TamplierPainter	132
Figura 60 – Jaina Proudmoore por krysdecker	133
Figura 61 – <i>Daughter of the Sea</i> por krysdecker	135
Figura 62 – Capa do livro <i>Marés da Guerra</i>	136
Figura 63 – Jaina Proudmoore por Flowerxl	138
Figura 64 – Recompensas dos apoiadores de Flowerxl	140
Figura 65 – Capitã Amélia do filme <i>O Planeta do Tesouro</i>	141
Figura 66 – Jaina Proudmoore por snatti89	142
Figura 67 – Seção “You might like...”	143

Lista de Gráficos

Gráfico 1	– Número de trabalhos de <i>fanarts</i> e <i>fanfics</i> coletados por ano no <i>fandom</i> de <i>World of Warcraft</i>	82
Gráfico 2	– Categorias de relacionamentos nas <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	83
Gráfico 3	– Total de tipos de relacionamentos por ano nas <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	84
Gráfico 4	– Classificação de conteúdo das <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	85
Gráfico 5	– Total de ocorrência das 50 tags mais populares nas <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	86
Gráfico 6	– Personagens mais populares nas <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	88
Gráfico 7	– Casais mais populares nas <i>fanfics</i> de <i>World of Warcraft</i>	88
Gráfico 8	– Gêneros dos artistas de <i>fanarts</i> de Jaina	91
Gráfico 9	– Ocupação e especialidade dos artistas	92
Gráfico 10	– Divisão das ocupações e especialidades por gênero dos artistas	93
Gráfico 11	– <i>Fanarts</i> por ano segundo o gênero dos artistas	94
Gráfico 12	– <i>Boxplot</i> com as <i>fanarts</i> de Jaina organizadas pelos gêneros dos artistas	94
Gráfico 13	– <i>Boxplot</i> com total de visualizações por artista e gênero	96
Gráfico 14	– <i>Boxplot</i> com total de seguidores por artista e gênero	96
Gráfico 15	– Relação entre número de trabalhos publicados, seguidores, visualizações e gênero dos artistas que publicaram <i>fanarts</i> de Jaina no DeviantArt.	97
Gráfico 16	– Quantidade de <i>fanarts</i> de Jaina rotuladas como “Mature”	98
Gráfico 17	– <i>Fanarts</i> “Mature” organizadas por gênero	98

Lista de tabelas

Tabela 1 – Resumo dos dados coletados sobre trabalhos de fãs para análise	82
Tabela 2 – Páginas web contendo as imagens canônicas da personagem Jaina Proudmoore	158
Tabela 3 – Páginas web contendo as <i>fanarts</i> da personagem Jaina Proudmoore	159

Lista de abreviaturas e siglas

AO3	Archive of Our Own
dA	DeviantArt
GDC	Game Developers Conference
MMO	Massively Multiplayer Online Game
MMORPG	Massively Multiplayer Online Role-Playing Game
NES	Nintendo Entertainment System
PNJ	Personagem Não-Jogável
RPG	Role-Playing Game
RTS	Real Time Strategy
WoW	World of Warcraft

Sumário

1	INTRODUÇÃO	16
2	DE PRINCESA A GUERREIRA	22
3	MARÉS DA GUERRA E MARÉS DA MUDANÇA	32
3.1	Um mundo de faz-guerra	33
3.2	Grã-Senhora Jaina Proudmoore	37
4	ARE YOU A BOY? OR ARE YOU A GIRL?	42
4.1	Tecnologias de gênero	46
4.2	A questão da feminilidade	50
5	QUEM PODE JOGAR? FÃS E DISPUTAS NARRATIVAS	54
5.1	Fãs e <i>fandoms</i>	56
5.2	Produção de conteúdo	57
5.3	<i>Fandom fights</i>	59
5.4	Ativismo de fãs	61
6	METODOLOGIA	64
6.1	Análise verbovisual	64
6.2	As Ficções de Fãs no <i>Archive of Our Own</i>	69
6.2.1	Coleta de <i>fanfics</i>	74
6.3	Artes de fãs no <i>DeviantArt</i>	75
6.3.1	Coleta de <i>fanarts</i>	78
6.4	Seleção de imagens para análise	79
7	EXPLORANDO AS COLEÇÕES DE DADOS	82
7.1	<i>Fanfiction</i> em dados	83
7.2	<i>Fanarts</i> em dados	91
7.2.1	O perfil dos artistas	91
7.2.2	As imagens como publicação	97
8	NAVEGANDO OS TEXTOS VERBOVISUAIS	102
8.1	Imagens canônicas	102
8.1.1	Período de 2002-2004	104
8.1.2	Período de 2004-2012	110

8.1.3	Período de 2012-2018	113
8.1.4	Período de 2018-atualmente	114
8.2	Imagens de fã	119
8.2.1	Período de 2002-2004	120
8.2.1.1	Jaina Coloured por kuni-bob	120
8.2.1.2	Jaina Proudmoore por agrias	123
8.2.2	Período de 2004-2012	125
8.2.2.1	Jaina Proudmoore por TamplierPainter	126
8.2.2.2	Jaina Proudmoore por Khalitzburg	128
8.2.3	Período de 2012-2018	130
8.2.3.1	Jaina - The Shattered Soul por TamplierPainter	131
8.2.3.2	Jaina Proudmoore por krysdecker	133
8.2.4	Período de 2018-atualmente	137
8.2.4.1	Jaina Proudmoore por Flowerxl	137
8.2.4.2	Jaina Proudmoore por snatti89	141
9	CONSIDERAÇÕES FINAIS	145
	REFERÊNCIAS	149
	APÊNDICES	157
	APÊNDICE A – LISTA DE IMAGENS CANÔNICAS	158
	APÊNDICE B – LISTA DE FANARTS	159

1 Introdução

Uma das coisas mais empolgantes que fiz em um jogo foi criar minha personagem elfa noturna em *World of Warcraft* (WoW) (Blizzard Entertainment, 2004), em 2011. Mesmo jogando jogos digitais desde pequena foi a primeira vez que entrei em um RPG massivo online (MMORPG)¹ e joguei ao lado de pessoas de vários lugares do Brasil. A experiência de jogar como uma elfa druida sempre foi muito divertida, mas quando eu e meus amigos começamos a nos enturmar em guildas² logo percebi que as coisas não eram muito simples para mim e outras garotas: sempre nos pediam nossos perfis de Facebook para atestar a veracidade das nossas identidades, mandavam mensagens privadas com cantadas, e conheci até um homem que fingiu ser uma mulher por meses para se aproximar de uma garota.

Essas experiências e diversas outras que acontecem com mulheres em jogos me fizeram crer por muito tempo que WoW era um jogo predominantemente masculino, até que percebi a quantidade de mulheres que jogavam comigo. Não obstante, uma das fontes de informações mais antigas sobre o game no Brasil se chama WoWGirl (Figura 1). O website começou em 2008 como um blog da jogadora Lorraine Boyer (sob o pseudônimo de Lorie) e dispunha de muitas informações em inglês. Devido à grande demanda brasileira por informações sobre WoW, Lorie começou a traduzir o conteúdo para português, e rapidamente o site se tornou referência no Brasil, sendo composto por uma equipe de maioria feminina e brasileira (OLIVEIRA et al., 2018). Isso me fez buscar dados a respeito da demografia do jogo e descobri uma quantidade relevante de mulheres jogadoras. Os relatos de Bonnie Nardi (2009) revelam ainda uma grande variedade de jogadores, tanto em relação ao gênero, quanto à escolaridade e profissão; enquanto o trabalho de Alyssa Venn (2017) mostra uma parcela relevante de 56,9% de jogadoras ativas. Olhando para um cenário mais abrangente de jogos, levantamentos como o realizado pelo Brasil Game Show (BGS)³ apontam que as mulheres constituem 47% do total de jogadoras brasileiras (VITORIO, 2020).

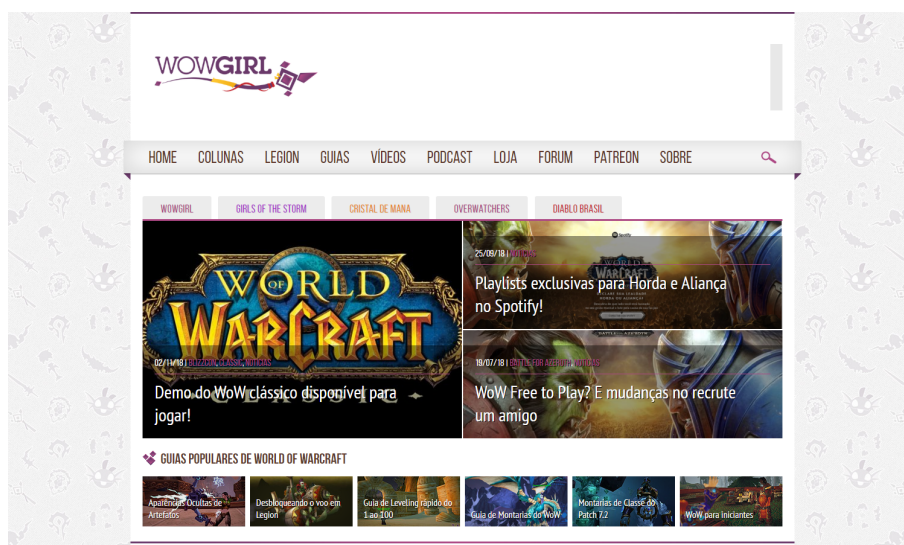
Existe, portanto, uma grande parcela de jogadoras, mas mesmo assim o ambiente de jogo online não é o mais confortável para mulheres. São inúmeros os relatos de assédio e misoginia, o que vem se tornando alguns dos maiores problemas sobre a indústria de jogos. Mulheres escutam com frequência no meio de suas partidas que não deveriam estar ali, que “lugar de mulher é na cozinha”, *streamers* tem suas transmissões invadidas por homens que as agridem verbalmente, suas habilidades de jogo são colocadas em dúvida, e são alvo de humilhação pública. Infelizmente isso não é incomum, e tanto eu quanto minhas amigas já passamos por

¹ MMORPG significa *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game*. São jogos online, de interpretação, para multijogadores.

² Guildas são grupos organizados de jogadores que constituem pequenas comunidades no mundo do jogo. Elas possuem hierarquias, sistemas de recompensa e os membros se organizam em tarefas.

³ A pesquisa foi encomendada ao Datafolha pela BGS.

Figura 1 – Site WoWGirl



Fonte: WoWGirl. Disponível em <<http://www.wowgirl.com.br/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020.

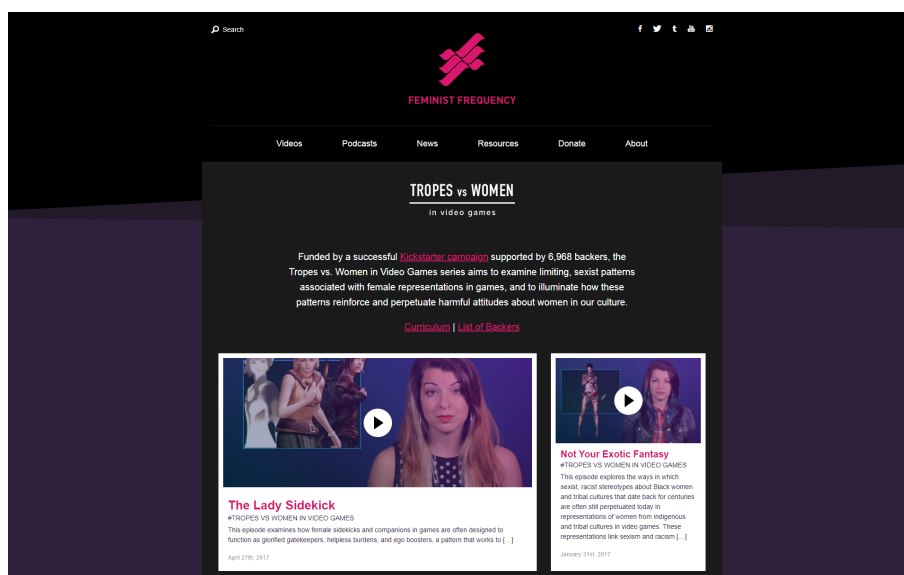
situações desse tipo algumas vezes.

Os casos citados são formas explícitas de violência contra a mulher, contudo, a violência também se manifesta de maneiras mais sutis, disfarçada em narrativas, dramas, ou imagens, conformando o que chamamos de violência simbólica. Como Gabriela Kurtz (2019) explorou em seu trabalho, tal como as agressões verbais e ameaças, que ocorrem escancaradamente em chats e redes sociais, esse formato de violência também produz efeitos sobre a realidade, afetando as pessoas e a organização social. Ao adentrarmos o universo dos jogos, são inúmeros os exemplos de violência simbólica que reproduzem estruturas de opressão sobre os corpos femininos, submetendo-os a lógicas de exploração e objetificação. No próprio universo de *Warcraft* podemos apontar alguns casos, como o uso do estupro contra personagens femininas na história – como ocorreu com a Rainha dos Dragões, Alexstrasza, quando aprisionada pelos orcs do clã Presa do Dragão, ou com a mãe de Garona, quando refém do orc Gul'dan.

Apesar de implícitas, essas violências constituem padrões e podem ser percebidas pelas jogadoras, o que mobiliza parte do público em busca de mudanças em prol de histórias que retratem personagens cujas narrativas não sejam moldadas pela violência de gênero e cultura patriarcal. Essas demandas podem ser conduzidas de várias formas, como através de ativismo online, criando posts, vídeos, utilizando *hashtags*, criticando decisões corporativas sobre personagens e efetuando sugestões. Um exemplo é como a crítica feminista Anita Sarkeesian faz em sua série de vídeos *Tropes vs. Women in Video Games* (Figura 2), em que analisa tropos de gênero. Outra maneira de fãs e jogadoras lidarem com isso é criando trabalhos, como *fanarts* e *fanfics*, que subvertam as expectativas sobre as personagens e ofereçam um olhar crítico sobre as representações da indústria. O artista Aaron Diaz, inspirado pelas críticas de Anita Sarkeesian, elaborou um conjunto de artes e observações sobre *game design* em que reimagina a Princesa Zelda, da série *The Legend of Zelda* (Nintendo, 1986), como uma guerreira, invertendo

os papéis dos personagens centrais da história e a tornando protagonista (Figura 3).

Figura 2 – Site *Feminist Frequency*



Fonte: *Tropes vs Women*. Disponível em <<https://feministfrequency.com/series/tropes-vs-women-in-video-games/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020.

Ainda assim, ao tratarmos de jogos e demonstrarmos que existem mobilizações contra a violência simbólica exercida sobre mulheres, percebemos os movimentos fortemente contrários à participação feminina na indústria e nos jogos, como também aversos a outros grupos marginalizados. O evento conhecido como #GamerGate (devido o uso da *hashtag* no Twitter) foi um movimento organizado por uma parcela de jogadores que praticaram *bullying* e assediaram diversas mulheres ligadas à indústria e crítica de jogos digitais, como também jogadoras. Entre os métodos de ataque e ódio, podemos destacar o *doxxing*⁴ e graves ameaças de estupro e morte (ROBBINS, 2014). A polêmica teve início com uma campanha de assédio contra a desenvolvedora de jogos Zoe Quinn, através de acusações lideradas por seu ex-namorado. Logo os ataques se estenderam à crítica Anita Sarkeesian e se espalharam para outras mulheres desenvolvedoras de jogos, jornalistas e competidoras. As manifestações eram praticadas por uma minoria do público consumidor de jogos, que repercutia os ataques em suas redes sociais de maneira bastante vocal (MORTENSEN, 2018). Os participantes do #GamerGate reclamavam de uma suposta falta de ética jornalística quanto aos jogos, que estaria minando propositalmente a indústria com críticas a respeito da “cultura *gamer*”⁵ e o domínio masculino sobre o campo.

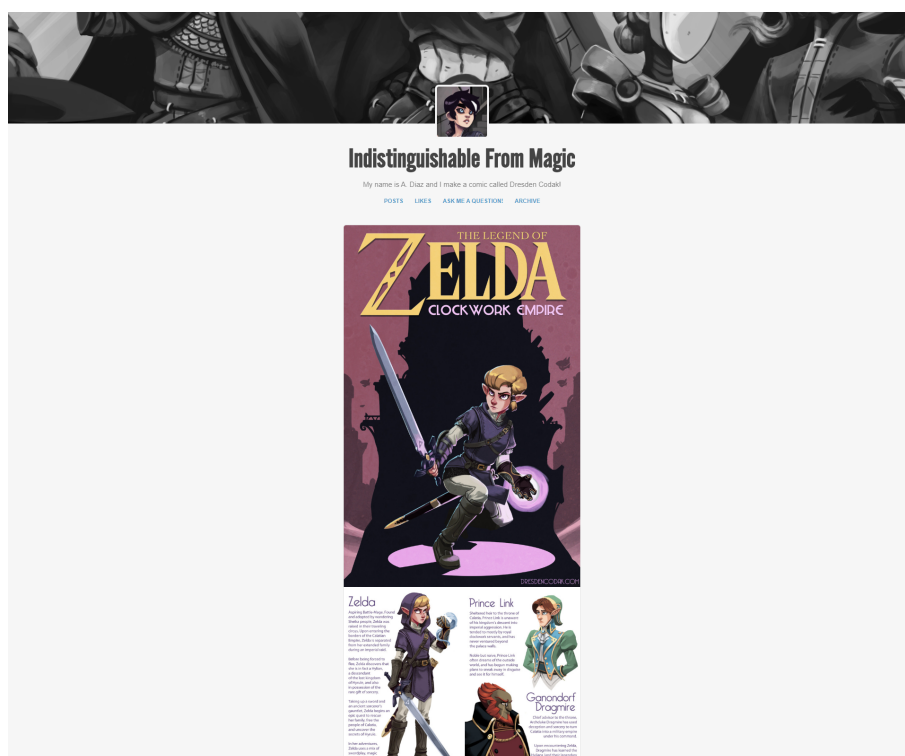
Os grupos mais atingidos pelos ataques eram compostos por mulheres, pessoas *queer*, e pessoas não-brancas, salientando uma acumulação do “capital de jogo” por um grupo minoritário de homens brancos e heterossexuais – espelho da hegemonia masculina na indústria e consumo dos jogos digitais (GRAY; VOORHEES; VOSSSEN, 2018). Suzanne Scott (2019) aponta para a importância do #GamerGate como um ponto crucial para a cultura geek⁶, onde é possível

⁴ Prática de expor informações pessoais, como endereços e telefones, das vítimas.

⁵ O termo *gamer* é utilizado para referenciar fãs de jogos, conformando uma espécie de identidade em relação ao consumo de jogos eletrônicos.

⁶ *Geek* é uma palavra de origem inglesa usada para referenciar fãs de cultura pop e tecnologia de maneira geral.

Figura 3 – Blog “Indistinguishable From Magic”



Fonte: “Indistinguishable From Magic”. Disponível em <<https://dresdencodak.tumblr.com/post/47724463171/inspired-by-anita-sarkeesians-video-game-tropes>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020.

visualizarmos o encontro entre suas tendências misóginas e as políticas da *alt-right*⁷ estadunidense. Em conjunto às manifestações reacionárias verbais em rede, também podemos apontar para trabalhos de fãs que exercem violência simbólica contra mulheres, como artes em que personagens são humilhadas e abusadas sexualmente, bastante comuns em sites de pornografia.

Em meio a essas disputas entre diferentes grupos de fãs e instituições, retornamos ao jogo *World of Warcraft* com um novo olhar: visualizamos as personagens da história, as decisões da equipe de desenvolvimento e as produções de fãs como elementos de disputas sobre gênero. Podemos observar esses movimentos sob a perspectiva de uma das personagens mais antigas do jogo, a maga Jaina Proudmoore. Jaina é sujeito de vários eventos do universo de *Warcraft*, trabalhos de fãs, além de já ter recebido algumas atualizações oficiais de figurino, como a cobertura do decote da personagem em um retrato, o que gerou algumas reclamações em fóruns do jogo. Com isso, levantamos neste trabalho a seguinte pergunta: como se inscrevem na personagem Jaina as disputas acerca da representatividade de gênero?

Nesse sentido, o objetivo deste trabalho é investigar e aprofundar o entendimento sobre as normas de gênero nos jogos digitais através de uma análise de como fãs de jogos se articulam, trabalham os ativismos sobre gênero e suas relações com as instituições que detêm autoridade institucional sobre os jogos. Para tal, articulamos essa dissertação em torno de três objetivos específicos, sendo eles (1) mapear as tendências narrativas e visuais do *fandom* de *Warcraft*; (2)

⁷ *Alt-right* é o termo utilizado pelos norte-americanos para se referir à “direita alternativa” do espectro político; no Brasil o que apresenta maior similaridade é a expressão “extrema-direita”.

analisar um conjunto de imagens de Jaina Proudmoore provenientes do cânone e do *fandom*; e (3) debater as relações de gênero articuladas pelos jogos da franquia e fãs.

Para isso, esse estudo tem como guia a perspectiva de que jogos atuam como tecnologias de gênero, capazes de produzir e reproduzir normas de gênero, e de que os trabalhos de fãs, de maneira similar, são meios que os artistas encontram para manipular convenções culturais e influenciar suas comunidades. É conduzida uma análise crítica dos textos verbovisuais (ABRIL, 2007) de Jaina Proudmoore, de *Warcraft*, observando as normas de gênero acionadas pelas imagens do jogo e pelas produções de fãs, discutindo as semelhanças e divergências entre as diferentes autorias. Mais especificamente, essa análise passa por uma seleção pontual de arquivos digitais, buscando por imagens canônicas do jogo, e *fanarts* produzidas na plataforma digital de artes DeviantArt (dA)⁸. Além disso, uma ampla coleta foi realizada tanto na plataforma do dA como também no repositório online de *fanfictions*, Archive of Our Own (AO3)⁹, construindo uma base de dados para uma melhor compreensão estatística da composição do *fandom* de WoW e de como a personagem Jaina está inserida nele.

Tratamos aqui de WoW em função da familiaridade da autora com a franquia, mas também devido à sua importância histórica: *World of Warcraft* foi, por muitos anos, o jogo online mais popular da internet¹⁰, além de agregar uma quantidade imensa de assinantes até o momento, com cerca de 2 milhões de jogadores diários e mais de 100 milhões de assinantes¹¹. Além disso, é ilustrativo sobre a relevância da serialização de títulos, fenômeno que moldou a indústria de jogos (DENSON; JAHN-SUDMANN, 2013) e mantém o público engajado ao universo da história constantemente, através de atualizações rotineiras. Esse engajamento frequente motiva usuários a produzirem sempre artes e textos a respeito dos personagens e histórias, constituindo um terreno amplo para análise.

Para realizarmos nossa investigação, estruturamos o trabalho em nove capítulos, onde introduzimos o tema, contamos um pouco sobre a história dos jogos digitais, nos aprofundamos em *World of Warcraft* e na personagem Jaina, trazemos seções teóricas sobre gênero e *fandoms*, explicamos nossa metodologia e, por fim, realizamos as análises e considerações finais. No capítulo “[Are you a boy? Or are you a girl?](#)”¹² tratamos primeiramente do conceito de gênero a partir de Rebecca Pearse e Raewyn Connell (2015), Judith Butler (2018) e Guacira Lopes Louro (2003), e damos continuidade ao assunto com a perspectiva de tecnologias de gênero de Teresa de Lauretis (1987). Em “[De Princesa a Guerreira](#)” falamos da história dos jogos e suas relações de gênero, e abordamos o universo de *World of Warcraft* e a personagem Jaina em “[Marés da guerra e marés da mudança](#)”. No **Capítulo 5** nos aprofundamos nos estudos de fãs, sobretudo sobre a

⁸ DeviantArt. Disponível em <<https://www.deviantart.com/>>. Acesso em 13 de novembro de 2020.

⁹ Archive of Our Own. Disponível em <<https://archiveofourown.org/>>. Acesso em 13 de novembro de 2020.

¹⁰ *World of Warcraft Classic: Hit game goes back to basics*. Disponível em: <<https://www.bbc.com/news/technology-49448935>>. Acesso em 28 de setembro de 2020.

¹¹ *World of Warcraft. Game population, subscribers, daily players and trends for World of Warcraft*. Disponível em <<https://mmo-population.com/r/wow>>. Acesso em 28 de setembro de 2020.

¹² Tradução: “Você é um menino? Ou uma menina?”

produção de fãs e ativismos de fãs. A metodologia de trabalho é estruturada no [Capítulo 6](#), onde explicamos como foi feita a coleta de dados de *fanfics* e *fanarts*, e como são feitas as análises de textos verbovisuais, utilizando Gonzalo Abril (2007) como referencial. Então, chegamos ao [Capítulo 7](#), em que efetuamos uma análise panorâmica dos dados coletados. Em “[Navegando os textos verbovisuais](#)” mostramos os estudos realizados sobre as imagens da personagem, apresentando em seguida nossas conclusões e considerações finais. No [Capítulo 9](#) arrematamos nosso trabalho e dizemos nossas considerações finais.

Através desta dissertação, esperamos contribuir para a área de estudos de jogos e também de fãs, tratando de questões que compõem interseções entre ambos e se expandem para além de seus terrenos. Também é possível chamarmos a atenção para formas mais sutis de violência que ocorrem nesses espaços e conscientizar tanto o público, quanto desenvolvedores e artistas. Apesar de focarmos nas questões sobre gênero e mulheres, o movimento de análise constitui diálogos entre os mais diversos sujeitos, como desenvolvedores de jogos, artistas, escritores, críticos e a própria autora, e cada um com diferentes afetos, expectativas e frustrações. Essa dissertação é, também, um movimento interpretativo e criativo sobre as obras e enunciados selecionados. Através da ação de escolha da empiria e exame, é possível perceber o modo como os textos se entrelaçam como partes de textualidades que envolvem outros grupos historicamente marginalizados no universo dos jogos. Assim, torcemos para que no futuro mais trabalhos sejam realizados estudando diferentes questões sociais e comunicacionais, além de que mais jogos inclusivos sejam criados.

2 De Princesa a Guerreira: Jogos e gênero

Durante os anos 1970 e 1980, a “Era de Ouro” dos jogos, a indústria dos games se popularizou através dos *arcades*, consoles e computadores pessoais. Apesar de sua grande abrangência, diversas pesquisas dos anos 80 e 90 demonstraram que os jogos digitais foram dominados pela participação masculina. Estudos sobre a representação e participação de mulheres em jogos não são incomuns, os tópicos são populares na academia e também em manchetes jornalísticas. Em 1998, Justine Cassell e Henry Jenkins realizaram um dos primeiros passos para a popularização dos estudos de gênero na área ao reunirem trabalhos que registraram o desejo de uma maior participação feminina na área de jogos e computação (inclusive aspirando os games como uma porta de entrada para tal) e criticaram a insistência de outros estudos e produções “em lidar com a cultura de jogos das meninas, ao invés da cultura generificada de jogos” (SHADE, 1999, p. 35).

Em *Beyond Barbie and Mortal Kombat*, Yasmin Kafai et al. (2008) buscam avançar nas discussões de Justine Cassell e Henry Jenkins, analisando como mulheres jogam e aprendem a jogar, o que as motiva a jogar, intersecções entre gênero e outros aspectos de suas identidades, além de inseri-las nos processos de design de jogos. Já outros estudos abordam razões para o afastamento do público feminino dos jogos, como o tempo de lazer feminino constantemente limitado, a falta de acesso à tecnologia ou restrições financeiras (CRAWFORD; GOSLING, 2005, p. 2). Mais recentemente Bonnie Ruberg e Adrienne Shaw (2017) reuniram em um volume, textos sobre jogos sob a perspectiva dos estudos *queer*, que trazem para o centro de discussão modos de jogar subversivos, análises de representações e relatos sobre como é ser uma pessoa *queer* inserida no universo dos jogos.

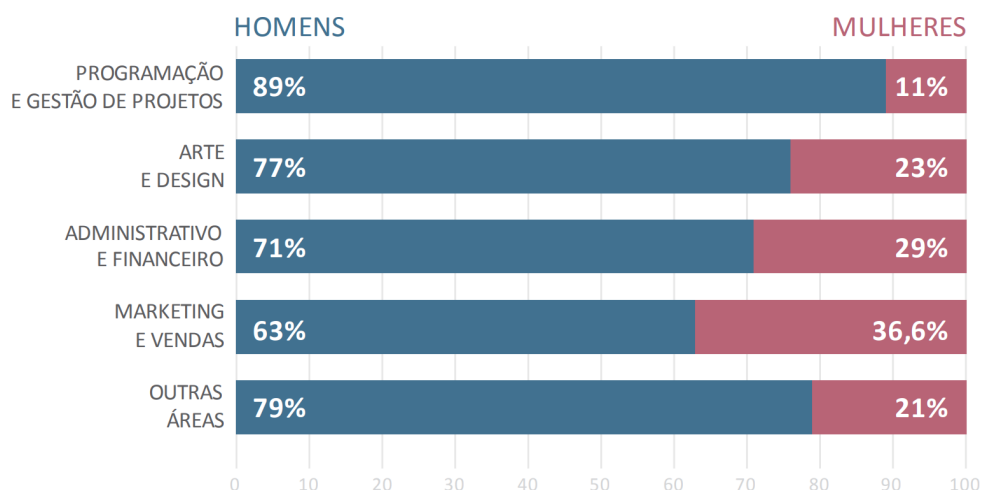
Esses estudos refletem uma luta constante pela construção de uma cultura de jogos inclusiva. Historicamente, o ato de jogar foi documentado como uma atividade masculina, situando as mulheres, pessoas LGBTQI+ e pessoas não-brancas como forasteiras nesse espaço. Os jogos jogados por esses sujeitos não eram considerados parte da tradicional cultura dos jogos, nem o conhecimento que detinham (SHAW, 2010, p. 6). A proficiência técnica e as conquistas da indústria foram atribuídas em sua maioria aos homens brancos, fortalecendo a ideia de que há uma identidade *gamer* única que é essencialmente masculina.

Ainda assim a realidade é que o público de jogos é diverso; mesmo os grupos excluídos dos discursos hegemônicos se enxergam como parte de uma comunidade mais ampla de jogos – e isso chama por uma leitura crítica e histórica da indústria (SHAW, 2010). Em Março de 2020, em um movimento de resgate da história dos jogos, a *Game Developers Conference* (GDC), uma das principais conferências na área de estudo em jogos, ofereceu o prêmio de pioneirismo a

Roberta Williams, devido seu trabalho nos anos 70 e 80 como designer de jogos e fundadora da Sierra Entertainment¹. A série documental *GDLK* (France Costrel, 2020), apesar de centrada no mercado norte-americano, também tenta destacar alguns profissionais, dentre eles Roberta Williams, Rebecca Heineman, Jerry Lawson, Gordon Bellamy e Ryan Best.

Apesar dos esforços recentes em tentar diminuir a desigualdade de gênero na indústria, a maioria dos desenvolvedores ainda são homens, e o modo como as empresas operam dificulta a integração de mulheres no meio. O 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018) mostra que, até 2018, apenas 20,7% dos cargos nas empresas de jogos no Brasil eram ocupados por mulheres, essa porcentagem é ainda menor nos cargos de programação e gestão de projetos (11%), como apresentado na Figura 4. O *UK Games Industry Census* (KERR, 2020) também ressalta a desigualdade de gênero presente nos estúdios britânicos, com 70% dos trabalhadores sendo homens, comparado a 28% mulheres e 2% não-binários.

Figura 4 – Participação das mulheres na indústria dos jogos



Fonte: 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais (SAKUDA; FORTIM, 2018, Fig. 12, p. 52).

Até então no pequeno espaço ocupado pelas mulheres nesse setor, podemos verificar na Figura 4 a reiteração da divisão sexual do trabalho, em que as mulheres têm maior participação nos setores envolvidos na comunicação, administração, arte e design, do que na programação e gestão de projetos de jogos. Como resultado do controle masculino da maioria das empresas, essas organizações têm a tendência de perpetuar processos que favorecem os homens enquanto produzem desigualdades de gênero através do estabelecimento de regimes de trabalho generificados. Os produtos produzidos nesse circuito são também generificados e possuem efeitos em como os gêneros são representados e performados (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 105). Os jogos digitais germinaram nesse ambiente que, através da divisão do trabalho, reproduz historicamente estereótipos de gênero e alimenta noções de masculinidade e feminilidade.

Compõe a norma de gênero a ideia popularmente difundida de que meninas têm preferência por brincadeiras de bonecas, cozinha e cuidados, enquanto meninos são atraídos para

¹ Disponível em <<https://gdconf.com/news/adventure-game-trailblazer-roberta-williams-receive-pioneer-award-gdc-2020>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020

veículos, armas, e outros brinquedos inspirados em tecnologia. Por causa disso, meninos são encorajados desde pequenos a brincadeiras que envolvem resolução de problemas, desmontagem e montagem de seus objetos, e aprendizado do funcionamento dos mesmos através de uma engenharia reversa. Por outro lado, as meninas logo são apresentadas a bonecas, pelas quais são responsáveis por investir afetivamente, além de diversas outras tarefas domésticas desenvolvendo características emocionais, de comunicação e cuidado.

Como Thomas LaMarre (2009) aponta, essa “sabedoria popular” associa os meninos à tecnologia e mecânica, enquanto as tarefas de investimento afetivo são reservadas para as meninas. As brincadeiras e jogos encontram-se “na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a [...]” (HUIZINGA, 2000, p. 10). Mesmo antes de aprender a falar, uma criança aprende a brincar, empilhando bloquinhos, escondendo-se da família, tocando instrumentos, etc. O jogo é uma atividade humana que é, também, uma função social, pois é capaz de conferir sentido às ações. Através dos atos de brincar e jogar essa associação entre funções sociais e gênero não exerce um papel apenas representativo, mas direciona as energias de mulheres e homens para a realização das tarefas relacionadas aos papéis de gênero.

Para nós, aqui, uma das coisas mais relevantes quando tratamos dos jogos é justamente sua natureza digital. Entre os diversos debates que ocorrem sobre a definição do jogo digital ou jogo eletrônico, é notada a predominância das características eletrônicas (jogos que funcionam através da mecânica e eletricidade, como o *pinball*) ou digitais (os jogos que necessitam de *softwares*) no seu desenvolvimento (MIRANDA; STADZISZ, 2017). Como a “[...] mecanofilia ainda está amplamente associada aos meninos, as questões sobre gênero, sexualidade e a organização das energias libidinais tornam-se inseparáveis das questões sobre tecnologia e condição tecnológica” (LAMARRE, 2009, p. 212, tradução nossa). Ao exercer essas funções de organização os jogos atuam como tecnologias de gênero e têm suas próprias questões de produção marcadas pela divisão sexual. Percebemos aqui que as questões de subjetificação atravessam não apenas o audiovisual e a imagem em movimento, mas o próprio ato de jogar e como jogamos.

Robin Johnson (2018) chama essa masculinidade pautada pela tecnologia de *tecnomasculinidade*², a qual é expressa pelo contato juvenil dos homens com a computação, seja jogando, programando ou construindo, pelas práticas nos locais de trabalho, e por suas paixões pelos jogos (JOHNSON, 2018, p. 150). A *tecnomasculinidade* repercute uma divisão sexual do trabalho, da qual a computação não escapou (CONNELL, 1987, p. 99). Tarefas com “menos complexidade técnica” eram delegadas às mulheres na indústria da computação, enquanto os homens cuidavam daquilo que demandaria “mais aptidão” (JUDY, 2004, p. 27). Não apenas isso, *softwares* modernos são resultantes do investimento da pesquisa em computação em ambientes predominantemente masculinos: Guerra Fria, departamentos universitários de engenharia, e os primórdios da cultura hacker (SCHUT, 2007).

² *Technomascularity* no original.

Para pensarmos a relação entre o processo de desenvolvimento de jogos e os produtos finais gerados por ele, podemos considerar ainda as observações do historiador Nicholas Chare, no momento em que reпреende o estudo do gênero na história da arte centrado em análises sobre o “sexo do artista, do sexo da plateia e do assunto sexado” (CHARE, 2009, p. 672, tradução nossa). O autor critica a interpretação do encontro do artista com a produção da obra como uma experiência pessoal, dissociada da história da arte e excluída da análise. Embora seu trabalho seja focado em arte, é possível notarmos uma grande semelhança aos jogos digitais. O encontro do programador com o código, a feitura dos jogos, e a experiência de jogar -- que também pode ser entendida como um processo de co-autoria do jogo -- são muitas vezes deixados de lado em análises sobre gênero e jogos.

Como lembrado em entrevista à Polygon por uma das desenvolvedoras de *Quest for Glory* (Sierra Entertainment, 1989), Lori Cole, alguns dos jogos mais antigos eram tão simples que pareciam desprovidos de gênero. Então, por que as mulheres não jogavam? A desenvolvedora também nos lembra que, mesmo os jogos parecendo não possuir um público-alvo definido, eles

[...] não eram exatamente voltados para mulheres, mas eram rapazes que os estavam fazendo, e eles estavam tentando fazer o que podiam com essa tecnologia [...] (LIEN, 2013, tradução nossa)

Os produtos desta indústria, os jogos, estão inseridos em redes discursivas amplas, e eles mesmos são produtos de contextos culturais variados. As pessoas que participam da produção de jogos inserem em suas obras, mesmo que inconscientemente, valores e crenças que constituem a cultura em que estão inseridos e dão sentido ao mundo à sua volta. O modo como produzem o gênero nos jogos passa por esse mesmo processo, contudo, o jogar não é uma atividade passiva, e assim, o jogador também tem influência sobre as formas como o jogo projeta relações sociais.

A generificação dos *games* tomou mais força ainda nos anos 80, após uma crise de vendas na indústria. Nesse período, a Nintendo optou por reposicionar seus produtos com brinquedos para meninos, buscando no público masculino fidelidade e consumo (LIEN, 2013). A Figura 5 apresenta uma síntese dessa situação, em que o *Nintendo Entertainment System* (NES) é exibido em uma propaganda de vendas da loja de brinquedos estadunidense *Toys “R” Us*, juntamente ao *Sega Master System* (à esquerda, na imagem) e outros brinquedos. Ambos os sistemas de jogos possuem ainda uma réplica de arma como acessório periférico, uma delas em exibição na mão de um garoto. Com a volta favorável do NES para as lojas de brinquedos, essa estratégia de marketing foi rapidamente adotada por outras empresas, consolidando os jogos como *boys toys* e conseqüentemente afastando cada vez mais o público feminino.

O predomínio da indústria por homens e o marketing de nicho tornaram recorrentes narrativas heteronormativas e a exclusão de personagens femininas de papéis de protagonismo, mantendo-as em posições passivas e destinadas ao prazer masculino (CRAWFORD; GOSLING, 2005,

Figura 5 – Panfleto loja de brinquedos Toys“R”Us

TOYS "R" US
THE WORLD'S BIGGEST TOY STORE!

HOT TOYS IN STOCK

OPEN TIL MIDNIGHT
See Back Page For Details

SEGA MASTER SYSTEM
Includes 128K system console, two high-speed controllers, light Phaser, Hang On! Blaster (blast game cartridge), colorful attack quality graphics!
99.99

NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
With Rob the robot playmate, control deck, two controllers, zipper light gun, two game packs! (TV for D batteries not included)
139.97

Also available:
NINTENDO CONTROL DECK
Console, two controllers, even Super Mario Bros. game pack!
Tecmo
RYDAR CARTRIDGE 34.99
Kluge
THE DOONESBURY CARTRIDGE 29.99

OUR PLEDGE TO YOU:
We promise you'll find our lowest price on every item, every day of the year. Instead of rushing around town in search of sales, shop our everyday low prices today... at Toys "R" Us, where you'll always find what you need, for less!

Fisher-Price MAGIC VAC
Makes vacuum sound as "dust" pulls it and sees through! (Batteries not included)
Ages 3-6
12.99

Funtime BARBIE DOLL
With her own "watch" for a new look, plus real girl's watch, too!
Ages 3-up
All available
9.99

Hasbro TRANSFORMERS TECHROBOT GIFT SET
The most awesome changing robots!
Ages 3-up
27.99

Words Of Wonder LITTLE BOPPERS
Kids will be dancing along with these lovable characters. Sound activated. Ages 3-up.
(Batteries not included)
19.99

PAGE 1K

Fonte: Nintendo Times. Disponível em <<https://nintendotimes.com/1987/12/08/toys-r-us-advertising-sega-master-system-nintendo-entertainment-system/>>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

p. 2). Vários dos jogos produzidos sob esse esquema reproduzem modelos de masculinidades hegemônicas juntamente à subjugação feminina. A Figura 6 mostra as capas comercializadas de dois jogos pertencentes a franquias famosas da década de 90 com faixas etárias distintas e elementos de generificação: *Crash Bandicoot* (Naughty Dog, 1996) e *Doom* (id Software, 1994). Na Figura 6a podemos visualizar o personagem masculino Crash, um animal antropomorfizado, dirigindo um carro de corrida azul. Em segundo plano, à direita, existem os rivais da corrida e, separadamente, à esquerda, há a personagem feminina Coco Bandicoot. Diferente de Crash, Coco tem cabelo loiro longo, e usa um carro de corrida rosa. Os gêneros de ambos os personagens são demarcados pelo binarismo Menino/Menina, reforçado pelas oposições Rosa/Azul e Cabelo longo/Sem cabelo. Os olhos grandes, arredondados e simétricos de Coco, juntos de sua boca pequena e cabelos ondulados, conferem uma delicadeza à personagem, enquanto as formas dos atributos físicos de Crash dão a ele um ar brincalhão, constituindo um binário de Capricho/Desleixo.

Jogos de guerra, tiro, história e estratégia trabalham com o que chamamos de masculinidade militarizada (JOHNSON, 2018; SCHUT, 2007), uma masculinidade modelada pela tecnologia militar e a violência. A relação entre tecnologia e masculinidade é projetada pela representação

Figura 6 – Comparação das capas de *Crash Team Racing* e *Doom*(a) Capa do jogo *Crash Team Racing*

Fonte: VideoGame Art Archive. Disponível em <<https://videogameartarchive.com/post/187056595950/the-japanese-cover-for-crash-team-racing-on-the>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

(b) Capa do jogo *Doom*

Fonte: The Cover Project. Disponível em <http://www.thecoverproject.net/view.php?game_id=2052>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Cartesiana³ dos objetos mecânicos, que confere um aspecto realista e técnico aos itens dos jogos, além do domínio que os personagens masculinos exercem sobre esses objetos. Isso os transforma em sujeitos com autoridade e autonomia, capazes de transformar o mundo do jogo por meio da violência. Alguns desses jogos também são marcados pela reprodução do pensamento colonialista a partir de dinâmicas de jogabilidade (como invasões, batalhas, infiltrações, golpes de estado, etc) e a releitura de eventos históricos (MUKHERJEE, 2017). A Figura 6b não trabalha com uma imagem feminina, porém faz a construção de uma masculinidade militarizada a partir da representação do personagem Doomguy em uma cena de devastação. Doomguy aparece centralizado em um cenário montanhoso e árido, portando um uniforme militar e armas realistas, atirando em uma horda de demônios.

Houve também iniciativas que tentaram tornar os jogos mais populares entre mulheres, como o *Girls Game Movement*, que surgiu nos anos 1990 tentando alcançar o público feminino com jogos que focavam em relacionamentos e questões cotidianas, como escola e trabalho, e eliminando a competitividade e violência. Um dos maiores expoentes do movimento foi a desenvolvedora *Purple Moon*, que criou jogos para meninas, como o *Rockett's New School* (1997) (Figura 7b). Esses jogos ficaram conhecidos por *purple games*, em contraste aos *pink games* que apelavam para estereótipos femininos, como o interesse em moda, cuidados maternos e beleza (Figura 7a). Ainda assim os *purple games* foram alvos de críticas por partirem do pressuposto que mulheres seriam naturalmente mais sociáveis e conciliadoras do que os homens, o que continua sendo uma repetição de ideias normativas sobre feminilidade (BLANCO, 2017, p. 10).

³ Em seu trabalho sobre a animação japonesa, Ôtsuka Eiji percebe o impacto do estilo de animação da Disney em como os artistas japoneses desenham mechas e personagens. As personagens são desenhadas de maneira não-realista e em linhas fluidas, criando corpos passíveis de deformidades (típicas do estúdio estadunidense). Já os objetos mecânicos são realistas. Thomas LaMarre (2009) associa esse realismo técnico dos mechas a uma forma de Cartesianismo (advindo da perspectiva geométrica e do racionalismo técnico-científico), enquanto as técnicas aplicadas às personagens são não-Cartesianas. A partir disso estuda a repetida associação das formas Cartesianas a objetos militares e masculinidades, em oposição à produção de personagens femininas com formas e movimentos não-Cartesianos.

Figura 7 – Pink Games e Purple Games

(a) Capa do jogo *Barbie Fashion Design*
(Digital Domain, 1996)



Fonte: Wikipedia. Disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Barbie_Fashion_Designer>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

(b) Capa do jogo *Rockett's New School*
(Purple Moon, 1997)



Fonte: Purple Moon Wiki. Disponível em <https://purplemoon.fandom.com/wiki/Rockett%27s_New_School>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Os jogos são compostos por mecânicas⁴ programadas, como magias de manipulação associadas ao “*sex appeal*” de personagens femininas, e roupas com elementos compreendidos como femininos que concedem charme às personagens (FONTOURA et al., 2019). Esses recursos de jogabilidade são ligados ao imaginário dos autores e público, produzindo representações e performances de gênero nos espaços digitais. A Figura 8c nos dá exemplos de mecânicas que trabalham a masculinidade militarizada, ilustrando o protagonista do jogo *Final Fantasy VII* (SquareSoft, 1997), o ex-soldado Cloud, portando uma espada, e o outro personagem jogável, Barret, que possui uma metralhadora no lugar do braço.

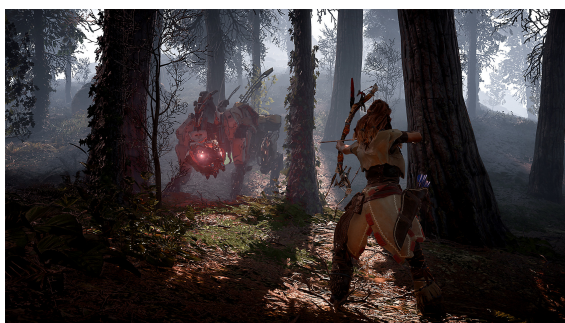
Essa reiteração de gênero por meio de mecânicas também ocorre quando se trata de personagens femininas e suas ações em jogos: é possível realizarmos ações de cura, afeto, cuidado. As personagens femininas, quando combatentes, são ligadas a uma série de elementos do imaginário associados à mulher guerreira. O mito das amazonas, por exemplo, é recorrente, seja na forma de personagens portando armas de longo alcance (como o arco e flecha), como também quando se vestem como guerreiras, convivem em círculos femininos, demonstram agressividade, e sua heterossexualidade é questionada (VIEIRA, 2017). Na Figura 8a, por exemplo, temos a protagonista Aloy, de *Horizon Zero Dawn* (Guerrilla Games, 2017), empunhando um arco e flecha. Além da arma, Aloy também busca ser aceita por uma sociedade matriarcal e é interesse romântico de personagens femininas do jogo (VIEIRA; MOTA, 2018). Ellie (Figura 8b), personagem de *The Last of Us* (Naughty Dog, 2013), é representada de maneira similar, e durante o jogo o combate pesado é deixado para o personagem adulto Joel. Além disso, Ellie é uma garota lésbica.

Por último, vemos na prática a diferenciação das mecânicas designadas para o masculino

⁴ A mecânica de um jogo pode ser definida como o alicerce sobre o qual um game é construído. Ela é o conjunto de regras e limitações apresentadas ao jogador, e a forma como as engrenagens do jogo funcionam. Através de mecânicas construímos desafios, estabelecemos objetivos, e o jogador pode atuar no jogo.

Figura 8 – Capturas de tela dos jogos *Horizon Zero Dawn*, *The Last of Us*, *Final Fantasy VII* e *The Legend of Zelda: The Wind Waker*

(a) *Horizon Zero Dawn*



Fonte: Playstation Store. Disponível em <<https://www.playstation.com/pt-br/games/horizon-zero-dawn-ps4/#lg=1&slide=13>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

(b) *The Last of Us*



Fonte: Playstation Store. Disponível em <<https://www.playstation.com/pt-br/explore/ps4/systems/mega-pack-bundle-v10/#lg=1&slide=2>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

(c) *Final Fantasy VII*



Fonte: Steam Store. Disponível em <https://store.steampowered.com/app/39140/FINAL_FANTASY_VII/>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

(d) *The Legend of Zelda: The Wind Waker*



Fonte: Captura de tela do jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker*. Elaboração pela autora.

e feminino no jogo *The Legend of Zelda: The Wind Waker* (Nintendo, 2002), retratado na Figura 8d, onde a Princesa Zelda usa um arco, mantendo-se afastada do combate e apenas auxiliando Link, o protagonista, enquanto este deve, como instruído pelo próprio jogo, “atacar o melhor que puder” com sua espada e armas num combate corpo-a-corpo. Outra mecânica muito relacionada à feminilidade observada aqui é o uso de magia, como as que manipulam a água, ou que curam. Enquanto dá suporte ao jogador, Zelda também usa de magias da natureza, telepatia, e precognição, lembrando a figura da “bruxa boa” medieval que atendia sua comunidade como curandeira com remédios artesanais e feitiços, capaz até de ler o futuro das pessoas (FEDERICI, 2019, p. 363).

Até mesmo em brinquedos infantis fora do universo virtual, essa dualidade entre feminilidade e masculinidade, e formas de combate distintas, é repetida como observado no brinquedo de armas Nerf na Figura 9. São diversas as formas que os jogos operam o combate feminino de modo a afastar as personagens femininas da luta direta, ou fortalecer as noções de tecnomasculinidade e masculinidade militarizada. É possível notar o peso que o gênero possui sobre a maneira de jogar quando os jogadores atuam dentro do jogo se conformando às normas de gênero, escolhendo por vestir personagens masculinos com armaduras pesadas, ou

selecionando habilidades de combate com armas.

Figura 9 – Armas de brinquedo Nerf para o público feminino e masculino

(a) Nerf arco com uma garota na capa



(b) Nerf metralhadora com um garoto na capa



Fonte: Amazon. Disponíveis, respectivamente, em <<https://www.amazon.com.mx/Nerf-Rebelle-Agent-Blaster-juguete/dp/B00IKFZ62Y>> e <https://www.amazon.com.br/Strike-Elite-Titan-Blaster-Hasbro/dp/B087QVQLV8/ref=sr_1_28>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Em *World of Warcraft*, eu mesma, joguei por muitos anos com o avatar feminino de elfa noturna druida, e de todas as especialidades disponíveis, escolhi a de curandeira (Figura 10). Essa decisão pareceu natural para mim na época, mas hoje vejo que é recorrente mulheres escolherem funções de suporte em jogos. A função de suporte é uma posição de auxílio que só existe em relação a outra pessoa, ou seja, é uma classe para se jogar em dupla e grupos. Quando iniciei WoW não comecei a jogar sozinha, mas junto com meu namorado. Esse é um padrão recorrente também visto em muitas jogadoras de *League of Legends* (Riot Games, 2009), que são introduzidas no jogo através de seus parceiros e não se sentem confiantes de suas habilidades, mesmo que joguem tão bem quanto os homens (RATAN et al., 2015). Isso as motiva a escolher a função de suporte, tentando encontrar segurança e espelhando uma divisão sexual do trabalho que associa feminilidade à cuidado e afeto (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 104), conformando assim suas próprias identidades como mulheres.

Observando o entrelaçamento de imagens e jogabilidades é possível entender em que medida os jogos atuam como tecnologia de gênero. Através da representação de noções de feminilidades e masculinidades em narrativas digitais e a orientação das jogadoras em torno de atividades específicas, há a reprodução dos estereótipos de gênero. A história da indústria dos jogos também nos ajuda a perceber porque, mesmo com avanços recentes em relação à representação feminina e também *queer*, a presença de mulheres em jogos continua consideravelmente menor em comparação aos homens. Apesar do potencial subversivo da mídia digital, há uma reiteração constante de dinâmicas de poder que atendem à hegemonia masculina (GRAY; VOORHEES; VOSSEN, 2018). Essas dinâmicas são ainda bem violentas em se tratando de mulheres trans, que são frequentemente personagens coadjuvantes, vítimas de transfobia, e hipersexualizadas (UTSCH et al., 2017).

Frente a isso, o desenvolvimento de jogos independentes é uma forma de combatermos essas violências e trabalharmos outras dinâmicas de gênero. Jogos *indies* têm explorado o gênero nos últimos anos através da subversão de narrativas e mecânicas, trazendo novas visões sobre as dinâmicas de relacionamento e afeto. Para que a indústria se diversifique, é necessário

Figura 10 – Elfa noturna de *World of Warcraft*



Fonte: *WowHead*. Disponível em: <<https://pt.wowhead.com/spell=48438/crescimento-silvestre>>. Acesso em 14 de Novembro de 2020.

que mais *games* sejam desenvolvidos por pessoas diferentes e que os recursos necessários para a produção sejam acessíveis para a população, fazendo surgir jogabilidades e representações novas.

3 Marés da guerra e marés da mudança: 25 anos de *Warcraft*

O primeiro jogo da franquia *Warcraft* foi lançado em 1994, intitulado *Warcraft: Orcs & Humans* (Blizzard Entertainment), e desde sua origem apresenta como temas a fantasia e a guerra, sob forte influência de *Dungeons & Dragons* (Wizards of the Coast, 1974) e autores como J. R. R. Tolkien e H. P. Lovecraft. Os criadores se inspiraram fortemente nos arquétipos de *role-playing games* (RPG) de mesa para a criação de *Warcraft*, utilizando as ideias de raças¹ e classes, transportando inclusive alguns de seus personagens de campanhas para o universo do jogo, como Illidan Stormrage e Uther Lightbringer².

Warcraft: Orcs & Humans e seus sucessores offline são jogos de estratégia em tempo real (RTS), onde o jogador controla unidades militares e luta em guerras no planeta Azeroth. Os conflitos principais envolvem duas facções do jogo, a Horda e a Aliança. A Horda foi composta inicialmente por orcs que migraram para Azeroth em busca de terras, pois seu planeta natal está morrendo, enquanto a Aliança é formada por raças nativas, sobretudo humanos e elfos, que tentam expulsá-los. As disputas continuam no jogo online *World of Warcraft*, um MMORPG que funciona com um sistema de mensalidade – os jogadores precisam pagar mensalmente para ter acesso ao conteúdo do jogo. O jogo é atualizado desde 2004 com expansões pagas e *patches* de atualização. A cada expansão são apresentados novos personagens, cenários e histórias no universo do jogo.

Ao invés de realizarmos o gerenciamento de múltiplas unidades, como nos jogos RTS, em *WoW* incorporamos o papel de Herói (ou Heroína) de Azeroth. Como sugerido pelo nome, em *World of Warcraft* nos aprofundamos neste mundo onde se passam vários conflitos e guerras. O jogador escolhe dentre diversas raças e classes pertencentes às duas facções do jogo para criar seu próprio personagem, que pode ser personalizado a seu gosto, podendo alterar o gênero, cabelo ou cor da pele, por exemplo. Esse personagem se torna o avatar de quem joga, incorporado à trama política do jogo e conduzido a cumprir missões em prol de sua nação, povo, ou interesses particulares, viajando pelo mapa e interagindo com outras pessoas e personagens não-jogáveis (PNJs). O universo de *Warcraft* se expande através de diversas outras mídias: um filme – *Warcraft - O Primeiro Encontro de Dois Mundos* (Duncan Jones, 2016) –, quadrinhos, livros, e jogos de outros gêneros da Blizzard, como *Hearthstone* (Blizzard Entertainment, 2014) e *Heroes of the Storm* (Blizzard Entertainment, 2015).

¹ É importante ressaltar que o termo “raça” é utilizado oficialmente pelo jogo, entretanto “espécie” compreende melhor as diferenças biológicas entre personagens.

² Disponível em: <https://www.reddit.com/r/wow/comments/71kvi3/im_samwise_didier_senior_art_director_at_blizzard/>. Acesso em 14 de Novembro de 2020.

3.1 Um mundo de faz-guerra

O universo de *Warcraft* é marcado por uma forte visão ocidental que podemos traçar desde sua concepção, enraizada em influências visuais e narrativas europeias. A caracterização das raças da Aliança é fortemente tolkieniana, contando com elfos, gnomos, humanos e anões, como visto na Figura 11b. Às raças da Horda são atribuídas características menos humanas, como a cor verde dos orcs e goblins, taurens que lembram bois, e a carne em decomposição dos morto-vivos (Figura 11a). Essas associações produzem problemas no momento em que são traçados paralelos estereotipados entre as raças da Horda e populações reais, como os taurens, que se assemelham à população indígena norte-americana e os trolls, que correspondem diretamente ao povo caribenho (LANGER, 2008, p.89). Em movimento semelhante, imagens de homens brancos e fortes elementos europeus são associados à Aliança. As raças menos humanas da Aliança “[...] reiteram sua branquitude cooptando traços culturais do nosso mundo, bem como compartilhando traços culturais com os humanos de Azeroth” (PRESSNELL, 2013, p.50, tradução nossa).

Figura 11 – Raças iniciais de *World of Warcraft*



Fonte: Habitantes de Azeroth. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/game/races>>. Acesso em 17 de agosto de 2021.

A influência da fantasia clássica de Tolkien, juntamente aos estereótipos de raça, funcionam em conjunto para evocar uma sensação de familiaridade aos jogadores brancos ocidentais. A percepção das facções e construção de suas identidades advém de um movimento de alteridade, que sempre está colocando em evidência as diferenças entre os grupos. Os símbolos das facções também seguem esse padrão. A Aliança é caracterizada pelo escudo (Figura 12a) com leão, águias e louros, nas cores alvas azul, dourado, branco e, em detalhes, roxo, associadas à grandiosidade, riqueza e pureza. Já a Horda tem seu brasão (Figura 12b) adornado por penas, trapos e correntes, produzido em tons escuros, nas cores vermelho, prata e, ocasionalmente, preto,

contrastando com a outra facção. O roxo também aparece em pequena escala, contudo, essa é uma cor frequentemente reservada para a cidade-Estado de Dalaran, uma cidade governada por magos (Figura 13).

Figura 12 – Brasão das facções de *Warcraft*

(a) Brasão da Aliança



Fonte: *Crest of the Alliance*. Disponível em <https://worldofwarcraft.fandom.com/wiki/Crest_of_the_Alliance>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

(b) Brasão da Horda



Fonte: *Crest of the Horde*. Disponível em <<https://worldofwarcraft.fandom.com/wiki/Horde>>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

Figura 13 – Brasão da cidade de Dalaran



Fonte: *Magocracy of Dalaran*. Disponível em: <https://moon-guard.fandom.com/wiki/Magocracy_of_Dalaran>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

Apesar de oficialmente nenhuma das facções ser considerada maligna, há uma forte disparidade entre a caracterização dos grupos, como Jessica Langer resume:

Apesar de a Aliança e a Horda serem funcionalmente equitativas em termos de mecânica de jogo, *World of Warcraft* realiza um projeto constante de radicalmente “diferenciar” a Horda, não em virtude de distinções entre o bem e o

mal, mas sim por distinções entre civilizado e selvagem, Eu e o Outro, o centro e a periferia. (LANGER, 2008, p.87, tradução nossa)

A distinção moral entre os grupos não ocorre explicitamente como “bem” ou “mal”, mas há um forte julgamento de costumes e hábitos sobre a Horda, equiparável ao preconceito que povos marginalizados sofrem na realidade. As diferenças começam no plano iconográfico, mas estão presentes no texto do jogo. Os membros da Horda são comumente referenciados como cruéis e supersticiosos, como no caso dos orcs e trolls (LANGER, 2008, p.91). Em termos de história, os heróis da Aliança protagonizam diversas aventuras seguindo a clássica estrutura narrativa conhecida como Jornada do Herói, popularizada por Joseph Campbell (1997). São categorizados como nobres, justos e mantenedores da paz.

Assim, constrói-se não apenas uma caracterização que transmite a ideia de um ocidente civilizado em oposição a um povo supostamente selvagem, mas também um cenário político que alimenta o propósito inicial da franquia: a guerra. A Horda é colocada diversas vezes no enredo como incapaz de resolver suas próprias questões políticas, ocasionalmente requisitando ajuda da Aliança para resolução de conflitos. São cânones operações como o Cerco a Orgrimmar (cidade capital da Horda), evento liderado por várias personagens da Aliança juntamente à figuras da Horda para deter e prender Garrosh Grito Infernal, antigo Chefe Guerreiro da Horda. Desse modo, o conflito entre Aliança e Horda tem características colonialistas e imperialistas, em que a trama de Azeroth é pautada pela perspectiva ocidental de subjugação do Outro não-branco (HIGGIN, 2009 apud PRESSNELL, 2013, p.50). A incursão em Orgrimmar resume bem o pensamento imperialista presente no jogo: a Aliança tem domínio sobre os assuntos de Azeroth, sendo posicionada como potência imperialista, necessária na história do jogo para “apaziguar” a Horda – em outros termos, invadir a nação que julga inferior, mesmo que implicitamente.

Figura 14 – Uther, the Lightbringer por Samwise Didier



Fonte: *Uther the Lightbringer*. Disponível em: <https://www.gamepedia.com/Uther_the_Lightbringer>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Como apontado por Bryan Rafael (2017), em *Warcraft* são abordadas diversas masculinidades, sobretudo ligadas à guerra e honra, onde os personagens masculinos são confrontados com o dever de servir suas nações, liderar, e cuidar de suas famílias (POZZO; TEIXEIRA, 2016;

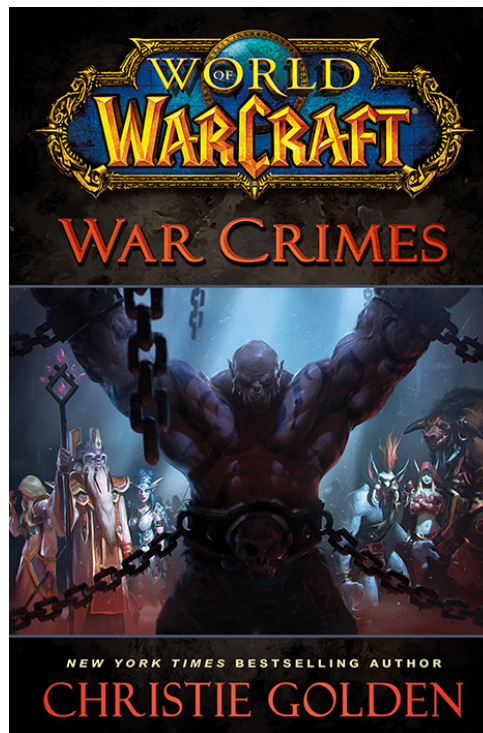
POZZO, 2017). Na Figura 14, por exemplo, podemos ver uma arte conceitual feita por um dos principais artistas e criadores de *Warcraft*, Samwise Didier, de Uther segurando livros com as palavras “Honra” e “Virtude” estampadas.

Essas masculinidades nobres e honrosas estão sobretudo associadas à Aliança. Uther, que é um paladino da Aliança, é um exemplo que podemos apontar, mas a lista é longa: Anduin Lothar, Anduin Wrynn, Varian Wrynn, Genn Greymane e vários outros. No caso da Horda, os personagens que exibem características parecidas normalmente são aqueles que se aproximam diplomaticamente da Aliança. Thrall, um herói de Azeroth e antigo líder da Horda, é famoso por seus vínculos familiares, defesa de seu povo e está constantemente engajado em fazer acordos com a Aliança. Sua dedicação por uma trégua entre os povos chegou a tanto que ele decidiu fundar a capital Orgrimmar no deserto, abdicando de terras férteis porque via seu próprio povo como “convidado” no mundo de Azeroth e, portanto, indigno de utilizar terras que seriam pertencentes aos povos “originários”.

Essa abordagem de Thrall sobre os orcs demonstra que mesmo os personagens da Horda são conduzidos à subalternidade através do enredo, mantendo um ciclo de desigualdades no jogo. Foi criada uma situação narrativa onde um personagem, líder de grupos caracterizados como povos marginalizados, como indígenas e pessoas negras, considera sua própria gente como invasora. Em vista disso, devemos entender as masculinidades e feminilidades presentes na franquia como peças chave para a manutenção do pensamento colonialista. O gênero aparece na história como elemento político que permite a sujeição de um grupo. A exemplo disso temos Garrosh que, em oposição a Thrall, busca unir os orcs e a Horda através de nacionalismo e usa a guerra para conquistar terras produtivas. Ele é um personagem que exibe uma masculinidade embasada na força bruta, com seus músculos, tatuagens e poucas roupas. Ela é retratada como selvagem e descontrolada, associada a uma conduta política problemática e rapidamente reprimida pela Aliança. A Figura 15 mostra Garrosh na capa do livro *Crimes de Guerra* (Christie Golden, 2014), quando é preso, acorrentado e acusado pelos membros da Aliança.

Como equivalente feminino podemos apontar Sylvana Correntos, uma outra antagonista do jogo. A personagem é uma morta-viva ambiciosa que ao longo da história é associada ao mal e morte. No curto tempo que liderou a Horda, provocou uma guerra entre as facções e causou um desastre global, o que mais uma vez motiva um cerco a uma cidade da Horda (dessa vez Lordaeron). Sylvana é caracterizada como uma elfa de pele escura, cabelos loiros e olhos vermelhos, que usa uma armadura enfeitada por caveiras (Figura 16). Em jogo, ela utiliza um arco e necromancia. Ganhou o título de Rainha Banshee, em alusão a uma espécie de fada maligna da mitologia celta. Sylvana, assim como Garrosh, é colocada como nacionalista e transformada em uma criminosa de guerra. Contudo, Garrosh se destaca por suas características negativas em comparação a uma masculinidade hegemônica; já Sylvana representa uma feminilidade maligna, associada ao lado perigoso e misterioso da natureza – a morte.

Figura 15 – Capa do livro Crimes de Guerra



Fonte: *War Crimes Novel Sneak Peek*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/en-us/news/13353208/war-crimes-novel-sneak-peek>>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

Figura 16 – Sylvana Correntos e Anduin Wrynn



Fonte: *Sylvanas Windrunner*. Disponível em: <https://wowpedia.fandom.com/wiki/Sylvanas_Windrunner>. Acesso em 10 de agosto de 2021.

3.2 Grã-Senhora Jaina Proudmoore

O cinemático do Cerco a Lordaeron é protagonizado por Anduin Wrynn e outros personagens da Aliança, os quais são quase mortos por Sylvana. Eles se safam desse destino quando são salvos pela maga Jaina Proudmoore, uma das personagens femininas mais antigas que acompanhamos em meio às guerras de Azeroth. Sua primeira aparição é no jogo *Warcraft*

III: Reign of Chaos (Blizzard Entertainment, 2002) e podemos visualizar seu modelo original na Figura 18a, datado de 2002. Jaina é introduzida como par romântico e amiga de infância de Arthas Menethil (Figura 17). Arthas foi o príncipe do antigo reino de Lordaeron. Ao encontrar uma espada amaldiçoada, torna-se um dos antagonistas de *Warcraft* e causa a queda de seu reino. A cidade de Lordaeron, devastada pela guerra, é tomada por Sylvana e controlada pelos mortos-vivos renegados.

Figura 17 – Jaina e Arthas



Fonte: Jaina Proudmoore em *Wow Gamepedia*. Disponível em: <https://wow.gamepedia.com/Jaina_Proudmoore>. Acesso em 14 de Novembro de 2020.

Advinda de uma família humana proeminente, filha de Daelin Proudmoore, governante da cidade de Kul Tiras e grão-almirante da Aliança, Jaina é uma moça que viveu grande parte da sua vida usufruindo de privilégios da nobreza. Ainda jovem, tornou-se pupila de um dos grandes magos de Azeroth, o arqui-mago Antônidas. Nesta época conquistou o príncipe elfo Kael'thas Andassol, que encontrou em seus estudos – paixão que nunca foi recíproca. Durante a juventude fomentou o desejo de estabelecer relações amistosas com membros da Horda, e partir daí sua história pessoal é construída em contraste às políticas bélicas de seu pai. Contrária às decisões de sua família de navegar contra os orcs, Jaina deixou Kul Tiras e partiu para o

continente de Kalimdor, onde se esforçou para impedir o acirramento de conflitos entre Horda e Aliança, resgatou sobreviventes de guerra e se tornou chefe da cidade portuária de Theramore. Nesse tempo, seu pai Daelin liderou tropas contra os orcs e mantinha uma oposição ferrenha à Horda, até que faleceu em batalha no mar.

Jaina é colocada em um primeiro momento como uma jovem sonhadora e pacifista. O motivo que a leva a se separar de Arthas é sua aversão pela decisão do jovem de dizimar uma cidade inteira durante a guerra de *Warcraft III*. Esse evento é conhecido por Expurgo de Stratholme, quando a cidade de Stratholme foi tomada por uma praga que adoeceu seus habitantes. Arthas decide matá-los, ao invés de buscar outra solução. Ao final de *Warcraft III* e em *World of Warcraft*, Jaina assume uma postura diplomática ativa, tornando-se grande amiga do orc Thrall, Chefe Guerreiro da Horda nesse período da história. Em 2009, na expansão *Wrath of the Lich King*, Arthas retorna como o morto-vivo Lich Rei e Jaina tenta recuperar o que restou de humanidade no príncipe, apesar de não conseguir. É possível observarmos que a personagem ocupa um papel apaziguador, atenuando os erros de seus companheiros do gênero masculino, e beira a maternidade em diversos momentos da história ao cuidar de Anduin Wrynn, herdeiro do trono de Ventobravo, atual capital da Aliança.

Entretanto, esses papéis mudam quando sua cidade, Theramore, é destruída pela Horda. Testemunhamos esse evento de duas maneiras: no livro *World of Warcraft: Marés da Guerra* (Christie Golden, 2012), e em um cenário no jogo chamado “Queda de Theramore” (da expansão *Mists of Pandaria*, de 2012), vivenciado de maneira diferente pelos jogadores, dependendo de sua facção. A partir disso, Jaina perde parte de suas esperanças sobre construir um mundo de paz e opta por participar ativamente da guerra como membro da Aliança. Essa mudança tem reflexos em seu visual; apesar de sua roupa mudar pouco, seus cabelos se tornam brancos e os olhos brilhantes, em decorrência da explosão mágica que dizimou sua cidade (Figura 18a). No livro, em meio a turbulência política, Jaina inicia um relacionamento amoroso com o dragão da revoada azul, Kalecgos – o qual continua até o momento na história do jogo.

O período de 2012 a 2018 é marcado pelo abandono de seu papel de diplomata. Cortando laços com antigos amigos, Jaina passa a liderar ofensivas militares e procura prender e punir Garrosh Grito Infernal, Chefe Guerreiro da Horda e autor do ataque a Theramore. No livro *Marés da Guerra*, Jaina ainda intenta um ataque contra a capital da Horda, buscando vingança, portando um aparato mágico poderoso. Thrall e Kalecgos impedem que a maga destrua o lar dos orcs, mas isso desgasta as relações com ambos. As consequências desses atos são sentidas pelos jogadores de diversas maneiras no jogo, tanto na narrativa, quanto na jogabilidade. Sem Theramore, Jaina se tornou líder dos Kirin Tor, uma sociedade de magos que domina a cidade de Dalaran. Como governanta de Dalaran, a histórica neutralidade do local é abandonada, impedindo que a Horda (incluindo os jogadores dessa facção) adentrem esse espaço no jogo.

A expansão *Battle for Azeroth*, de 2018, traz um novo visual para personagem, antecipado por vários vídeos e quadrinhos lançados pela empresa. Os principais são o curta cinematográ-

Figura 18 – Linha do tempo de Jaina Proudmoore

(a) Linha do tempo com a evolução do modelo 3D de Jaina presente nos jogos entre os anos 2002–2018



(b) Modelos da personagem Jaina em outros jogos digitais da Blizzard



Fonte: Elaboração da autora.

fico *Warbringers: Jaina*³ (Blizzard Entertainment, 2018) e o quadrinho *Reencontro*⁴ (Robinson, Cavallini, Tenderini, 2018). O material retrata Jaina reencontrando o espírito de seu pai em meio a um cemitério de naus. Após refletir sobre suas ações junto ao fantasma, a maga retorna a Kul Tiras. Em sua cidade natal é presa por sua própria mãe, acusada de traição por abandonar o reino e seu pai no passado durante a guerra. Após esses acontecimentos a personagem passa

³ Warbringers: Jaina. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=Fo7XPvwRgG8>>. Acesso em 7 de agosto de 2021.

⁴ Reencontro. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/comic/jaina-reunion>>. Acesso em 7 de agosto de 2021.

por eventos de reconciliação consigo mesma e com quem restou de sua família. De pazes feitas, Jaina volta à guerra e assume a posição de Almirante Chefe de Kul Tiras, no lugar de sua mãe. Nessa expansão, Jaina também retoma o contato com Thrall. Apesar de ser uma oportunidade de reconstituir seu contato com a Horda, Thrall não participa mais da política como membro da facção.

Seu visual de 2018 (Figura 18a) incorpora grandes mudanças quando comparado aos anteriores; vários elementos marítimos que a ligam à sua herança familiar e ao mar são adicionados, como a âncora e a bússola, como também sua postura e cores foram alterados. É nessa expansão que Jaina participa do Cerco a Lordaeron salvando os personagens da Aliança, reposicionando-se como uma personagem combativa enquanto conserva os ideais da facção humana. Além de aparecer em *World of Warcraft*, Jaina teve seu modelo de *Warcraft III* refeito para a versão remasterizada do jogo original, *Warcraft III: Reforged* (Blizzard Entertainment), lançado em 2020. Podemos ver na Figura 18b esse e mais visuais de outros jogos da empresa, como sua versão em *Heroes of the Storm* e *Hearthstone*. Seu retrato no jogo de cartas *Hearthstone* passou por uma edição, onde acrescentaram um tecido escondendo parte do decote da roupa. Em quase 18 anos a personagem passou por diversas mudanças e ganhou crescente participação nas principais narrativas do jogo, além de dialogar com os temas centrais da história. Ao falarmos de 18 anos de história, também falamos de 18 anos de produção de fãs sobre essa personagem, que demonstram os afetos do público em relação a ela e também inclinações políticas e sociais, o que constitui um largo campo de trabalhos que podem ser explorados.

4 *Are you a boy? Or are you a girl?*

Considerações sobre gênero e jogos

A conversa sobre gênero em espaços sobre cultura pop é, quase sempre, conturbada. É um assunto que acende os ânimos das pessoas, causa brigas acaloradas, e faz o *ban hammer*¹ entrar em ação nos grupos. As conversas giram em torno da participação de mulheres nesses espaços (como artistas, desenvolvedoras, consumidoras, competidoras), a violência contra a mulher e também como ocorrem as suas representações na mídia. Parafraseando diversos comentários que já li em redes sociais, se estamos falando só de jogos ou desenhos, ficções, então, por que as representações de mulheres importam? Qual o efeito disso em nossas vidas?

Figura 19 – *Pokémon* (Nintendo, 1986)



Fonte: *Know Your Meme*. Disponível em <<https://knowyourmeme.com/memes/are-you-a-boy-or-are-you-a-girl>>. Acesso em 30 de Outubro de 2020.

Logo no início dos jogos da franquia *Pokémon* uma pergunta é feita à jogadora (Figura 19): você é um menino? Ou é uma menina? Ao responder que sou uma mulher tenho acesso a itens que os jogadores masculinos não tem, como vestidos e saias. Posso andar pelas estradas com o cabelo longo e todos os NPCs se referem a mim com pronomes femininos. *Pokémon*, como vários outros jogos, não oferece, até o momento de escrita deste trabalho, opções de gênero que escapem do binário homem ou mulher. Essa diferenciação não é limitada apenas aos avatares das jogadoras, como alcança também os próprios pokémon, aos quais são designados gêneros e a possibilidade de reprodução sexual: caso um pokémon macho e um pokémon fêmea estejam juntos no *Daycare*² é possível gerar filhotes – mesmo que os pokémon

¹ O “*ban hammer*”, ou “martelo do banimento”, é uma expressão usada por moderadores e administradores de grupos na internet para sinalizar a expulsão de membros que violam regras.

² O *Daycare* é um lugar onde jogadores deixam o seu *Pokémon* para ganhar experiência e se reproduzir sob os cuidados de outras pessoas.

em questão sejam baseados em objetos, como espadas ou imãs.

O gênero foi inicialmente entendido como essa alteridade sexual entre os corpos femininos e masculinos, e essa noção reside no centro do pensamento do senso comum (CONNELL; PEARSE, 2015, p.50), como Connell e Pearse discorrem no livro *Gender: In World Perspective*. A wiki Bulbapedia³ traz informações sobre Pokémon desde 2004, conta com quase 50.000 artigos, e possui uma de suas páginas dedicada a *Gender* na franquia de jogos, na qual descreve como “uma característica de Pokémon e humanos no mundo Pokémon” essencial para a procriação dos pokémon. A palavra original utilizada pelo jogo, entretanto, na verdade não é *gender* e nem gênero, mas o termo em japonês *seibetsu* (性別), que pode ser traduzida para o português como sexo ou distinção do sexo. Assim, ao utilizar *gender* como tradução para *seibetsu*, o jogo evidencia o entendimento do gênero como diferença sexual entre indivíduos.

Essa noção de gênero nos leva a um caminho problemático. Se o enraizarmos nas distinções sexuais, torna-se difícil explicar as diferenças entre as mulheres, decorrentes de diversas questões que também constituem suas identidades, como raça e classe. Os processos sociais complexos de opressão aos quais as mulheres estão submetidas também ficariam reféns de explicações baseadas no sexo. Não apenas isso, mas a noção de que as diferenças sexuais são unicamente responsáveis pela criação de gênero torna incompreensíveis corpos que divergem da dicotomia sexual. Mesmo no mundo de Pokémon existem os monstros que não são categorizados nem como fêmea e nem como macho, e a esses são reservadas as alcunhas de *unknown* e *genderless*, revelando as limitações representativas do jogo, que não trabalha fora do escopo binário.

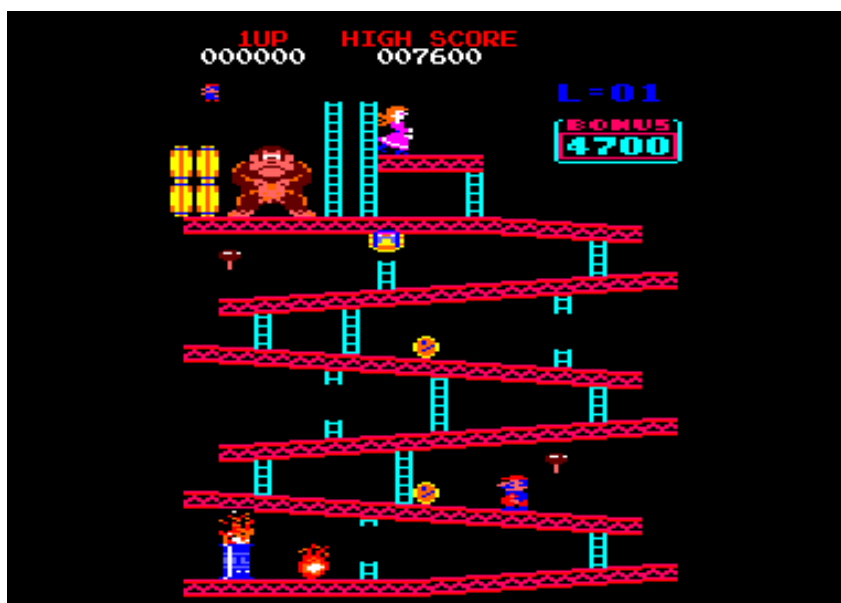
Contudo, parte dos estudos feministas se preocupa com essa diferença e suas consequências, porque, como Louro aponta, “a atribuição da diferença está sempre implicada em relações de poder, a diferença é nomeada a partir de um determinado lugar que se coloca como referência” (LOURO, 2003, p. 46-47). Para entendermos melhor essa afirmação é útil a definição de Connell e Pearse, em que o gênero funciona como uma estrutura de relações sociais que transporta as diferenças sexuais para os processos sociais (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 24). O gênero é, então, uma forma de corporificação social, que estrutura os corpos e organiza os processos de reprodução humana, criando diferentes ordens sociais.

Quando falamos de opressões sofridas pelas mulheres, estamos dirigindo nosso olhar aos modos de organização de gênero que buscam fixar os sujeitos em estruturas de feminilidade e masculinidade hierarquizadas e fundamentam-se nas distinções sexuais para isso. Nos jogos, um exemplo clássico em que feminilidade e masculinidade são posicionados de maneira hierárquica é o jogo *Donkey Kong* (Nintendo, 1981), que conta com a primeira aparição de três personagens clássicas da Nintendo: Mario, o encanador, que precisa salvar a donzela Pauline das mãos de Donkey Kong, um gorila. Quando o jogo foi lançado, Mario e Pauline não tinham esses nomes, e a identificação da personagem em apuros como mulher ocorre pela associação à feminilidade

³ *Gender*. Disponível em <<https://bulbapedia.bulbagarden.net/wiki/Gender>>. Acesso em 30 de Outubro de 2020

de seu vestido rosa e cabelos longos junto à situação de perigo em que se encontra, enquanto Mario, com seu icônico bigode, utiliza um macacão e é o herói, construindo uma imagem de masculinidade. Essas representações engendram o gênero de cada uma das personagens, inclusive o gorila Donkey Kong (Figura 20), em locais diferenciados — a feminilidade delicada e fraca, a masculinidade heróica, e uma masculinidade violenta e antagonista.

Figura 20 – Donkey Kong de 1981



Fonte: MobyGames. Disponível em <<https://www.mobygames.com/game/cpc/donkey-kong/screenshots/gameShotId,121508/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020.

Butler acentua o caráter relacional do gênero e a ausência de uma identidade pré-estabelecida pela diferença sexual quando afirma que gênero “não denota um ser substantivo, mas um ponto relativo de convergência entre conjuntos específicos de relações, cultural e historicamente convergentes” (BUTLER, 2018, p. 23), e a identidade de gênero é “*performativamente*⁴ constituída”, um efeito das ações (BUTLER, 2018, p. 39). O gênero só toma forma em Donkey Kong quando incorporado pelos avatares virtuais dos personagens, e as existências da donzela e do herói só fazem sentido quando colocados um em relação ao outro. Então o que entendemos como mulher ou homem, ou qualquer que seja o gênero, é resultado da expressividade dos corpos e discursos, mesmo que esses corpos sejam virtuais e construídos por pixels.

Estas relações entre os sujeitos tem centralidade no que Connell e Pearse chamam de arena reprodutiva, uma zona corporal na qual a vida social transcorre e se organiza. Nessa arena, a corporeidade não determina a constituição social do gênero e nem o corpo é uma espécie de quadro-em-branco a ser preenchido culturalmente por definições de gênero; segundo as autoras, o que ocorre é um processo complexo em que os corpos simultaneamente são socialmente construídos e possuem agência (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 68), sendo capazes de alterar essa arena reprodutiva através de desejos sociais e pessoais. Podemos pensar algumas demandas que alteraram as vidas das mulheres, como a luta pelo direito ao aborto legal e o

⁴ Grifo da autora original.

acesso a métodos contraceptivos, que permitem que tenham um maior controle e planejamento da gravidez. Nesses casos, os corpos atuam e são afetados de maneira concomitante; essas situações possuem raízes em demandas sociais a partir da corporeidade das mulheres e seus resultados implicam diretamente nesses corpos.

Contudo, como os corpos se movimentam dentro dessa arena? Existem nela forças capazes de direcionar e organizar o gênero e, portanto, os corpos? As ações e expressões de gênero não existem no vazio: elas estão submetidas a uma matriz heterossexual regulatória. O que Butler denomina matriz heterossexual pode ser entendido como um regime cultural que naturaliza o sexo, o gênero e a sexualidade. O gênero é fruto de uma aprendizagem de normas sociais e da agência dos corpos sobre essas normas. A matriz esconde, através da constante reiteração de padrões, a artificialidade dos gêneros — os discursos são tão amplamente repetidos, reafirmados, que fazem parecer que tudo é natural. A linguagem tem grande importância neste processo, pois ela “atravessa e constitui a maioria de nossas práticas” (LOURO, 2003, p. 65), sendo capaz de incorporar o corpo à um sistema de significados e normas. Assim, até mesmo a suposição de que a classificação dos corpos em sexos biológicos seja algo natural é consequência de como a matriz organiza os corpos através da interpelação da linguagem. Quando confrontada por corpos ambíguos, como no caso de Pokémon, essa classificação, que soa como natural, se torna instável e incapaz de apreender os sujeitos que diferem da binaridade dos sexos.

Podemos pensar a matriz heterossexual de Butler como um dos modos de organização da arena reprodutiva de Connell e Pearse, pois o “heterossexual” corresponde ao pressuposto de que o feminino e o masculino só fazem sentido quando colocados em caráter oposicional e hierárquico (BUTLER, 2018, p. 182), organizando diferenças sexuais dos corpos a partir de uma lógica de alteridade binária; tal oposição confere uma suposta estabilidade e coerência aos gêneros e sexos. Sob o raciocínio heterossexual,

A univocidade do sexo, a coerência interna do gênero e a estrutura binária para o sexo e o gênero são sempre consideradas como ficções reguladoras que consolidam e naturalizam regimes de poder convergentes de opressão masculina e heterossexista. (BUTLER, 2018, p. 49)

Enxergamos os resultados disso no patriarcado que, segundo Heidi Hartmann, é um

[...] conjunto de relações sociais que possuem base material e no qual existem relações hierárquicas entre homens, e solidariedade entre eles, o que os permite controlar as mulheres. Patriarcado é, portanto, o sistema de opressão masculina sobre as mulheres. (HARTMANN, 1976, p. 138, tradução nossa)

A matriz heterossexual opera sob essa hegemonia masculina e promove a manutenção das relações de dominação através de práticas recursivas.

Apesar dos esforços institucionais buscando assegurar a igualdade de gêneros, existem evidências suficientes para atestar que, por vivermos sob esse regime de poder, a opressão

continua existindo. Se a maioria das organizações e instituições são dominadas por homens, há uma tendência em dar continuidade aos esquemas e narrativas que favorecem o patriarcado em detrimento das mulheres. Isso nos faz pensar que talvez o gênero seja inerentemente opressivo, mas a aparente estabilidade conferida ao gênero ocorre em decorrência da reiteração de normas sociais que o mantém coerente. Contudo, Connell e Pearse, como também Butler e Louro, apontam que há uma inerente instabilidade no gênero, pois este sempre está em constante movimento.

4.1 Tecnologias de gênero

Para entendermos como funciona essa reiteração e nos aproximarmos dos jogos digitais e trabalhos de fãs, um conceito que será útil à nossa análise é a noção de tecnologias de gênero, de Lauretis. A autora aprofunda a ideia do cinema como uma forma de tecnologia social, analisando-o pela perspectiva de gênero. Como tecnologia social, as condições da produção cinematográfica e seus produtos são frutos de uma relação interdependente entre os aspectos sociais e técnicos do aparato cinematográfico. Porém, tendo em vista o desconforto das mulheres a respeito das representações femininas na época, Lauretis aponta para a necessidade de adicionarmos à equação a questão da construção da diferença sexual. É retomado então o conceito de tecnologia sexual, de Foucault, o qual postula que a sexualidade é edificada a partir de práticas sociais. A autora trabalha a ideia de gênero como efeito das representações resultantes das “tecnologias sociais ou aparatos biomédicos” (LAURETIS, 1987, p. 3, tradução nossa); esses aparatos podem fabricar imaginários por meio de suas imagens e organizá-los socialmente.

Baseando-se em Althusser, Lauretis formula a ideia de que as tecnologias de gênero conseguem produzir subjetividades a partir de processos interpelação: o reconhecimento ou não-reconhecimento de um indivíduo como sujeito. No ato de designação dos sujeitos, quem designa também participa de um processo de identificação, em que se reconhece (ou não) como semelhante ao Outro, e constitui assim sua personalidade. Desse modo, os aparatos e tecnologias sociais se tornam tecnologias de gênero não apenas por sua capacidade representativa, mas pelo poder de inserir os espectadores em um processo de subjetivação em que identificam noções sobre gênero e diferença sexual. Porém, ao visitarem o cinema, os espectadores não estão desprovidos de identidade e gênero; são todos sujeitos históricos, o que torna o processo de identificação ainda mais complexo, dependente também das experiências dos indivíduos.

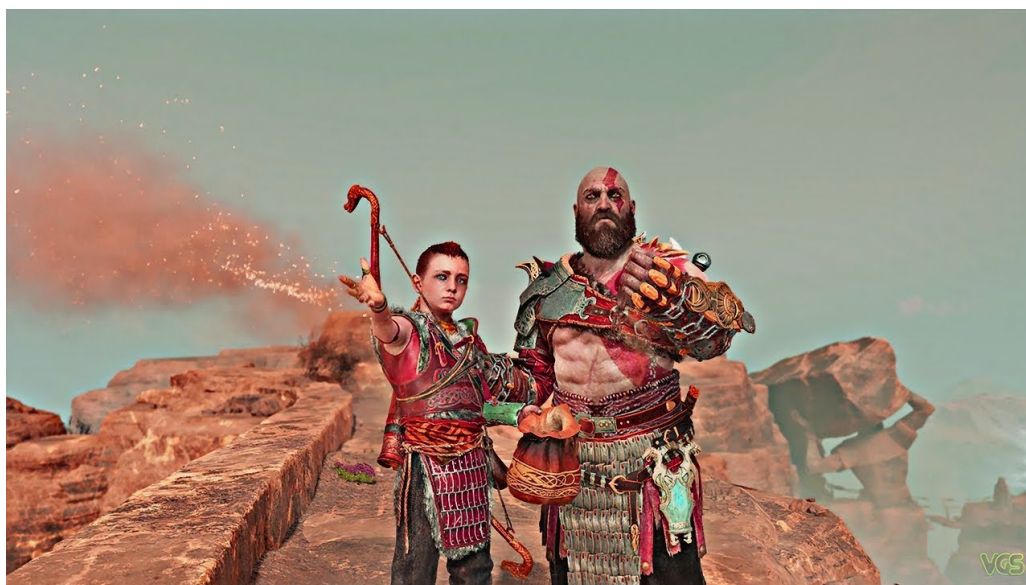
A identificação das mulheres e dos homens ocorre de maneira diferente, normalmente moderada pela tendência do cinema narrativo de “seduzir as mulheres para a feminilidade” (LAURETIS, 1984, p. 137, tradução nossa) numa lógica Edipiana heteronormativa. O mito de Édipo utilizado nos estudos de Lauretis realiza, de maneira contraditória, o estabelecimento de uma ordem social patriarcal. No mito, Édipo, filho do rei Laio com Jocasta, é abandonado ainda

nos primeiros dias de vida devido a uma profecia que previa que mataria o próprio pai. Em um dia fatídico, sem saber quem era Laio, Édipo comete o assassinato. Mais tarde, como um forasteiro em Tebas, o personagem estranho à realeza livra a cidade da Esfinge e ascende ao trono, casando-se com Jocasta, sua própria mãe.

Nesta trajetória, sem que soubesse sua origem, Édipo mata seu pai, derrota a Esfinge e se casa, ganhando reconhecimento como herói e se fazendo cumprir a profecia. Contudo, ao descobrir a verdade, Édipo se reconhece como um criminoso por cometer o parricídio e casar-se com a própria mãe. O herói então arranca seus próprios olhos e foge de Tebas, o que resulta na instituição da proibição do incesto. Teresa reconhece elementos do mito de Édipo que se repetem temporalmente em outras narrativas: o herói inerentemente masculino (o Édipo), o obstáculo ou antagonista morfológicamente feminino (a Esfinge), e o objeto de desejo do herói, também feminino (a mãe e rainha, Jocasta) (LAURETIS, 1984, p. 112). Por isso a autora busca falar não de uma narrativa, mas de uma narratividade patriarcal que funciona através da transferência do falo (não uma distinção sexual, mas uma marcação da autoridade) de pai para filho através de suas relações com as mulheres, o que atribui a eles a condição de sujeitos ativos e com direitos (sobretudo com direitos sobre as mulheres), assegura a distinção sexual e subjugam as mulheres ao olhar masculino.

No jogo *God of War* (Santa Monica Studio, 2018), ilustrado pela Figura 21, observamos essa passagem do falo por meio da morte de Faye, mãe de Atreus e esposa de Kratos, que desencadeia a jornada dos personagens masculinos. A cena de abertura do jogo é marcada pelo funeral de Faye, e a aventura consiste em vários ensinamentos de Kratos ao filho enquanto viajam até uma montanha para espalhar as cinzas de Faye. No final do jogo, os personagens retornam para casa, mas Atreus agora é conhecido como Loki, sinalizando o fim de sua infância. Vale ressaltar que nos jogos anteriores da franquia, o próprio Kratos passa por uma jornada na qual ele mata seu pai, o deus grego Zeus, e assume um papel de Deus do Olimpo, demonstrando a passagem de poder (ou do falo, materializado pela espada de Zeus que Kratos conquista) de pai e filho, que atravessa diversas personagens femininas, dentre elas sua primeira esposa e filha (ambas mortas), a deusa Atena, Afrodite, e Pandora.

Sob esse paradigma narrativo, os homens são capazes de institucionalizar normas e atuar sobre o funcionamento do mundo, e as mulheres são parte desse mundo como objetos a serem transformados ou mesmo locais de passagem do herói (LAURETIS, 1984, p. 143). Quando transportadas para o audiovisual, essas trajetórias Edipianas produzem regimes de imagem que reiteram essa hierarquia entre os gêneros por meio de caracterizações, som, atuação e movimentos de câmera que projetam um olhar masculino e enquadraram a mulher como indivíduo sujeito à ação masculina. Isso gera um modo de identificação da mulher que envolve “não um, mas dois conjuntos simultâneos de relações de identificação, um com os olhares da câmera e dos personagens masculinos, e o outro com a imagem, o corpo passivo e a paisagem” (ONEGA; LANDA, 2014, p. 262, tradução nossa). Essa identificação dupla é o que “seduz a mulher até a

Figura 21 – Kratos e Atreus em *God of War*

Fonte: Captura de tela de *God of War*, disponível em <<https://i.ytimg.com/vi/VyzGBghdMDI/maxresdefault.jpg>>. Acesso em 11 de Novembro de 2020.

feminilidade”, pois ela incorpora dois desejos: o desejo pelo outro e o desejo de ser desejada pelo outro (LAURETIS, 1984, p. 143). O grande desafio é, portanto, imaginar formas de subverter essa lógica de sujeição da mulher e criar obras capazes de produzir noções de gênero que não sejam opressivas.

Como ocorre com o cinema, os jogos também despertam a insatisfação das mulheres a respeito das representações femininas existentes neles – ou a falta delas. Semelhante ao aparato cinematográfico, a identificação dos sujeitos nos jogos digitais ocorre por intermédio da câmera, que conforma o olhar e determina para o que e quem olhamos, podendo produzir representações de gênero tal como o cinema. A aplicação do conceito de tecnologia de gênero aos jogos não é uma abordagem inédita, tendo em vista trabalhos recentes. Em sua dissertação de mestrado, Letícia Rodrigues (2017) recorre a Mary Flanagan (2009) para situar os jogos digitais como tecnologias sociais e então abordá-los como tecnologias de gênero. Flanagan aponta que, como um “meio cultural, jogos carregam crenças internalizadas em seus sistemas de representação e suas estruturas, quer os *game designers* desejavam essas ideologias ou não”⁵ (FLANAGAN, 2009, p. 223). Essas crenças são chamadas pela autora de “aprendizagem incidental”, e dentre elas podemos destacar as normas de gênero. Em uma reflexão sobre o jogo de Amarelinha, a autora ainda relata como o *game design* implica diretamente no grupo social que o joga:

Jogos, funcionando como uma lógica de ordenação – a máquina, ou uma tecnologia – para criar relações sociais, atuam para destilar ou abstrair as ações do dia-a-dia dos jogadores em instrumentos de fácil entendimento nos quais o contexto é desfamiliarizado o suficiente para permitir a manifestação do círculo mágico de Huizinga. A partir desse exemplo é possível ver como os

⁵ Tradução da autora. Original: “As a cultural medium, games carry embedded beliefs within their systems of representation and their structures, whether game designers intend these ideologies or not.”

jogos em si e por si mesmos funcionam como tecnologias sociais. (FLANAGAN, 2009, p. 9, tradução nossa)

A partir disso, Rodrigues reconhece os jogos como tecnologias de gênero que “por meio dos quais são reproduzidos discursos que reforçam a ideia de binarismo homem/mulher e determinismos biológicos, assim como a naturalização de conceitos de masculino e feminino” (RODRIGUES, 2017, p. 51). Apesar de informar como atuam como tecnologia de gênero a partir da ideia da reprodução das normas heteronormativas, a autora logo informa que os “jogos podem servir também como aparatos para a desconstrução destes mesmos aspectos quando trabalhados de maneira diferenciada”. Os discursos hegemônicos são uma das formas de se produzir o gênero, mas há a possibilidade de subversão das normas através de práticas de resistência e produção de discursos diversos. Como dito por Lauretis:

[...] também existem termos de uma construção diferente de gênero, à margem dos discursos hegemônicos. Posicionados de fora do contrato social heterossexual e inscritos em práticas micropolíticas, esses termos também podem ter uma parte na construção do gênero, e seus efeitos ocorrem mais no nível ‘local’ de resistências, na subjetividade e na autorrepresentação. (LAURETIS, 1987, p. 18, tradução nossa)

É importante ressaltar que, devido a seu caráter plástico, os jogos digitais possuem a potencialidade de, ao serem manipulados pelas jogadoras, produzirem experiências particulares (KIRKPATRICK, 2011, p. 17). Devido à interatividade com o usuário, eles oferecem diferentes opções de controle de câmera e manipulação de personagens, objetos e cenários, constituindo formas de identificação que não são previstas pelo cinema, como também novas experiências de performances de gênero. Essas possibilidades de subversão oferecidas pelos jogos resultam no que Flanagan chama de “jogar subversivo”, uma forma de jogar em que a jogadora explora as possibilidades do sistema e busca modos de subverter as regras do jogo (FLANAGAN, 2009, p.58). Partimos disso para tratarmos os jogos não como sistemas fechados de representação, mas abertos à interferência das jogadoras, e trabalharmos com a ideia de que os jogos são tecnologias de gênero que apresentam possibilidades de engendramentos de gênero através de processos de representação e identificação de sujeitos.

Também abordamos os trabalhos de fãs como tecnologias de gênero. As ficções de fãs são “narrativas e representações alternativas criadas por um fã de determinado universo ficcional, marca ou franquia de entretenimento a partir de elementos desta, como personagens, cenários ou mesmo alguns fragmentos e imagens extraídos de suas fontes” (HELLEKSON; BUSSE, 2006, p.9-10, tradução nossa). Rafael Sachs (2017) aplica o conceito de tecnologia de gênero, com apoio do que Butler chama de “paródias de gênero”, às *slash fanfictions*⁶ e *fanarts*. A paródia tem

⁶ A expressão *slash fanfiction* trata, popularmente, de histórias protagonizadas por personagens LGBTQI+ e comumente produzidas por mulheres, com ênfase em relacionamentos sexuais. A palavra *slash* (barra) é usada em alusão ao modo como os casais de personagens são informados ao leitor, com os nomes separados pela barra.

potencialidade de transformação e contestação da norma, pois consegue causar estranhamento por meio da comicidade e ironia e, assim, ressalta a artificialidade da regra, pois desestabiliza a lógica que a estrutura. Contudo, a paródia toma forma através da intertextualidade, repetindo em certa medida o texto original. Semelhantemente, a ficção de fã

[...] não pode furtar-se, sob o risco de não ser reconhecida como tal, à repetição de alguns elementos de suas fontes, mas nem por isso deixa de reivindicar para si, com intenção mais ou menos subversiva, o empreendimento de alterações em relação a essas fontes. (SACHS, 2017, p.147)

As produções de fãs ganham materialidade ao reproduzirem visualidades e narrativas canônicas – incluindo as normas de gênero das obras em que se baseiam. Através dessa repetição, configuram-se como tecnologias sociais e criam a possibilidade de subversão. Nos centramos aqui em formatos particulares de produções técnicas, a *fanart* e a *fanfic*. A figura ilustrada, mesmo que estática, orienta a identificação do sujeito observador através do enquadramento e imagem representada. Além disso, pode utilizar de uma narrativa, tal como o texto verbal. Tratamos de produções técnicas diferentes, mas que possuem efeitos semelhantes no que tange as normas de gênero.

Os trabalhos de fãs estão frequentemente posicionados em relação a outras formas culturais e inseridos em comunidades, como plataformas online de compartilhamento. O caráter social dos trabalhos é importante, pois a identificação dos sujeitos não é composta apenas por representações, mas também por suas relações com outros e habilidade em manter narrativas coerentes sobre si (MANIFOLD, 2009, p.8). Retomando Butler, o gênero não é apenas representação. Quando artistas e escritores criam suas obras, ou quando pessoas jogam, estão produzindo o gênero através da performance ligada à prática (da feitura da arte, escrita ou jogo) e os efeitos das representações (em si mesmos e nos outros).

4.2 A questão da feminilidade

Ao entendermos que o gênero é performativo, nos deparamos com a questão de que existem diversas performances de masculinidade(s) e também performances de feminilidade(s). No âmbito das pesquisas de gênero, a feminilidade é comumente associada a uma posição, um local delegado às mulheres em uma hierarquia que favorece os homens e o patriarcado. Dessa forma, as pesquisas tratam com frequência a questão da feminilidade como um problema de reafirmação da opressão feminina ou resistência. Contudo, afinal, o que é a feminilidade? Por quais motivos relacionamos certos significantes à feminilidade e à mulher? E ainda, o que significa visualizar a feminilidade como um local de opressão? Não forneço um conjunto de respostas extensivas e claras a respeito dessas questões, mas devo sinalizar aqui como trabalharemos isso e apontar algumas reflexões úteis às análises.

A feminilidade surge nos textos às vezes como sinônimo de “mulher” ou “mulheridade”. Se interpretarmos dessa forma, cria-se a ilusão de que a feminilidade é simétrica à condição de mulher, e logo o conjunto de normas e expectativas que compõem a feminilidade seriam os mesmos que compõem as mulheres em suas vivências e corporeidades (MCCANN, 2017, p.3-4). Essa é uma inferência lógica praticável, caso estivéssemos analisando elementos idênticos e, nesse sentido, a feminilidade poderia ser empregada como descritiva da mulher, explicitando aquilo que a compõe, pois, seriam a mesma coisa. Todavia, o que ocorre é que nem todo sujeito que se identifica ou é identificado como mulher performa feminilidade, além de homens performarem feminilidade. Como Hannah McCann (2017) coloca, essa perspectiva de simetria fixa problematiza a feminilidade, dificultando o reconhecimento de sujeitos cujas performances desviam das normas de gênero, como se houvesse uma unidade coesa de mulheres atravessadas por uma feminilidade transversal, ou então grupos de diferentes mulheres atrelados a diferentes feminilidades, porém uniformes dentro de seus limites.

Outra forma de abordarmos a feminilidade é como um conjunto de expectativas normativas que as mulheres são intimadas a cumprir para manutenção da ordem social patriarcal, as quais se alteram conforme o tempo e a cultura (MCCANN, 2017, p.4). Ao pensarmos assim, a feminilidade pode compreender uma série de fenômenos e atributos que costumam emergir nas críticas feministas devido suas relações com algum quadro de opressão (MCCANN, 2017, p.20-23). Há uma atenção especial dada às corporeidades, visto que a performance se materializa através do movimento dos corpos. Assim, características físicas, roupas, adereços, mas também papéis de gênero, comportamentos e crenças são considerados constituintes de uma ou mais feminilidades. O que há de complicado nisso é que a feminilidade e os elementos que a constituem, os significantes, são então atrelados a uma noção estática de subjugação da mulher e, por consequência, não são vistos apenas como efeitos da opressão de gênero, mas também meios de perpetuação e manutenção do sistema opressivo (MCCANN, 2017, p.20).

A feminilidade se torna, assim, um significante da opressão, e o corpo da mulher um terreno de disputa política. Do ponto de vista da manutenção da hegemonia masculina, é esperado que as mulheres sejam femininas, e aquelas que não o são sofrem com punições e processos de desidentificação. A feminilidade se torna uma ferramenta de dominação, podendo também ser uma qualidade prescritiva da mulher – como se toda mulher precisasse performar feminilidade. Sob essa abordagem, é esperado que as mulheres resistam à feminilidade ou a subvertam, na esperança de se livrarem da opressão (MCCANN, 2017, p.24). Contudo, cria-se uma culpa que recai sobre as mulheres e seus corpos, pois a questão coletiva e política da luta contra a opressão se transforma em um dever individual e particular; cabe à mulher rejeitar a feminilidade (MCCANN, 2017, p.54). Isso gera infinitas possibilidades de críticas às mulheres, visto que as relações entre aparências, comportamentos e opressões mudam indefinidamente. O que pode ser encarado por um grupo como símbolo de opressão, para outro, pode ser visto como libertador. O uso de roupas decotadas, que entre algumas mulheres é visto como uma forma de libertarem-se de normas religiosas; já em outras comunidades, o uso de roupas que

exibem o corpo pode ser entendido como uma maneira de agradar aos homens e seus desejos, ao invés de servir à autonomia da mulher.

Um caso que ilustra esse dilema sobre o entendimento de feminilidade é o do jogo *The Last of Us Part II* (Naughty Dog, 2020), que apresentou a personagem Abby para o público em 2020. Ela é situada na história como uma mulher atlética com um corpo musculoso. Essa caracterização gerou controvérsias.

Os jogadores passaram a questionar a fisionomia de Abby, afirmando ser impossível para uma mulher ter um corpo musculoso em um cenário pós-apocalíptico sem o uso de anabolizantes, a não ser que ela fosse mulher trans (Hernandez, 2020), que fica evidente não ser o caso. (ROCHA; FANTINI, 2020, p.434)

A tentativa de algumas pessoas em negar Abby como mulher cisgênero por não formar uma feminilidade padrão, demonstra a dificuldade em entender a figura da mulher separada da feminilidade, enquanto expõe um problema de transfobia (como se a aparência da mulher trans fosse um critério de diferenciação em relação à cisgeneridade). Em paralelo, também ocorre o reconhecimento de Abby como uma mulher que representa uma “ruptura com o sistema vigente, um sistema que coloca mulheres na posição de subservientes, como meros adornos em uma sociedade que coloca os homens como peças principais nas relações de poder” (ROCHA; FANTINI, 2020, p.436). Ou seja, o corpo de Abby é especial por negar a feminilidade e consequentemente o sistema opressivo.

Lauretis deriva de Freud e então Lacan a percepção da feminilidade e da masculinidade como posições numa narrativa edípica em relação ao desejo, não um conjunto de características visuais, atributos ou qualidades. O mito da narrativa edípica trabalhado pela autora especifica o masculino como sujeito mítico e o feminino como obstáculo mítico ou espaço de movimento do sujeito masculino. O processo de identificação não é estrito: as pessoas podem se identificar com ambos os papéis simultaneamente, porém a problemática é a manutenção de uma narrativa que reitera o lugar da mulher como o de subordinação. Apesar de Lauretis não atrelar a posição de passividade a qual chama de feminilidade à corporeidade das personagens, ela acentua como a representação da mulher tal qual uma imagem atrativa para o olhar e local do prazer visual corroboram com o posicionamento passivo. O enquadramento da figura da mulher é relevante, portanto, para a análise de sua posição na narrativa.

Desta forma, devemos ter certos cuidados ao utilizarmos os termos “feminilidade” e “mulher”, pois não é de nosso interesse os equipararmos. Também não é sábio assemelharmos, como se idênticos ou intercambiáveis, os conjuntos de normas e expectativas que compõem um sistema opressivo às possibilidades de “feminilidade” ou “mulher”. Ao fazermos isso, é como se igualássemos a opressão ao que é ser mulher ou ser feminina. O que é interessante é que o imaginário sobre feminilidade é tão pervasivo em nossa sociedade que identificamos quase que instantaneamente elementos e comportamentos que consideramos femininos, como

também rapidamente notamos a ausência deles. Assim, pensamos aqui a feminilidade, ou melhor, feminilidades, como expressões do corpo que estão inseridas em uma cultura visual que as atrela ao imaginário social da mulher.

Quando analisamos a feminilidade em relação a um conjunto de outros textos, conseguimos identificar esquemas que fomentam diferentes tipos de opressão, o que nos fornece uma abordagem interseccional. McCann trabalha feminilidade como um “estilo do corpo” e emprega o termo “feminilidades rígidas” como uma

[...] forma de identificar um conjunto de abordagens da feminilidade que aderem a ideias rígidas e implacáveis sobre gênero que reforçam “o patriarcado capitalista de supremacia branca imperialista (Hooks, 2013, p. 5)” (MCCANN, 2020, p.3, tradução nossa).

Essa percepção de diferentes performances de feminilidades atreladas a um sistema permite reconhecer feminilidades específicas como a que McCann denomina “feminilidade neo-colonial”, que fortalece fantasias colonialistas de supremacia branca operando o binário de gênero, ou o “culto da feminilidade natural”, que fomenta a ideia de uma “feminilidade autêntica” normalmente oculta pela moda, maquiagem e acessórios, apoiada numa constante fiscalização dos corpos. Ao utilizar o termo feminilidade, então, não estamos falando de um lugar de passividade numa narrativa, como Lauretis faz, mas isso não significa que em termos narrativos e visuais esse local não possa ser delegado à mulher e que essa operação não seja realizada utilizando de sua aparência e comportamentos. Desse modo, as feminilidades surgem como enunciados em nossas análises, partes de uma textualidade maior em que seus sentidos são negociados indefinidamente, fazendo emergir narrativas de opressão ou emancipação.

5 Quem pode jogar?

Fãs e disputas narrativas

Uma escolha feita neste trabalho é estudar gênero e jogos a partir das representações da personagem Jaina Proudmoore em *World of Warcraft* e nas produções de fãs, realizando uma aproximação um pouco diferente de outros estudos. Os jogos são comumente considerados uma forma cultural distinta da cultura dominante (SHAW, 2010, p. 12). Essa visão é muitas vezes reiterada, mesmo que acidentalmente, por trabalhos que possuem foco no jogar, na identidade das jogadoras e no conteúdo do jogo. Essa especificidade pode encapsular os efeitos do jogo na cultura e na vida das pessoas, muitas vezes os resumindo à experiência durante o ato de jogar. Trabalhos que abordam o caso do #Gamergate, por exemplo, conseguem expandir essa visão ao inserir os jogos em um contexto maior de comunicação em plataformas online e relacionando-os com a cultura pop, em geral. Seguindo esse raciocínio, buscamos aqui abordar o jogo como parte inerente de um arranjo cultural mais amplo, inserido em um contexto digital. Esta visão é fundamental, pois é percebido que a cibercultura, da qual os jogos fazem parte, é frequentemente generificada como masculina através da exclusão de vozes femininas (SHAW, 2010, p. 7).

A prática de centralizar os enunciados produzidos sobre jogos ao redor dos homens e desvalorizar outros corpos, estende-se para além desse meio e se faz presente em diferentes espaços de fãs e na produção cultural que os sustentam (GRAY; VOORHEES; VOSSEN, 2018, p. 4). É possível datar desde a época do cinema mudo, a valorização do fã masculino, aquele sendo capaz de compreender as complexidades técnicas e mecânicas do filme; também é percebida a ausência de cartas de leitoras nas colunas de revistas de ficção científica antigas – esses ambientes sempre foram marcados por uma hierarquização generificada dos consumidores (SCOTT, 2019, Introdução). Ainda assim, o cinema e as histórias de ficção científica aqui comentados diferem da cultura pop de hoje. Os fãs de cultura pop, por anos, foram tratados como pessoas patológicas, os nerds¹ inadequados, estereotipados pela mídia como homens obcecados, com frustrações sexuais, e desmasculinizados (JENKINS, 1992, p. 10). Essa representação patológica, que ocorreu principalmente nos anos 90, refletia críticas à alienação cultural que seria responsável pela produção desses indivíduos estranhos, com problemas de sociabilidade, engolidos pela massa (WINSHIP, 1994, p. 14). Os jogadores em particular foram alvo de diversos discursos sobre como são indivíduos antissociais e o ato de jogar é constantemente associado a problemas de saúde e comportamentos obsessivos (SHAW, 2010, p. 9).

¹ Uso os termos “nerd” e “geek” de maneira intercambiável para designar fãs de cultura pop em geral. Os jogos são tratados como cultura pop, apesar dos fãs de jogos preferirem a nomenclatura “gamer”, devido as características particulares da mídia digital.

Contudo, nos anos 2000, o fã masculino de cultura pop passou por uma reformulação através do reposicionamento do nerd como uma demografia de mercado (QUAIL, 2009). Os fãs de quadrinhos e jogos não eram mais caracterizados como indivíduos desajustados, os comportamentos divergentes e patológicos permaneceram, mas reimaginados como uma espécie de apetrecho romântico do herói, aquilo que demonstra sua capacidade de amor e devoção intensos (SCOTT, 2019, cap.2). Logo, essas características antes vistas como indesejadas, são colocadas como elementos que devem ser aceitos pela parceira em um relacionamento heteronormativo, e que enfatizam a paixão latente dos homens. Essa reconfiguração do *fanboy* consegue reintegrar os fãs homens numa espécie nova de masculinidade hegemônica (SCOTT, 2019, cap.2). Talvez, um dos exemplos mais notórios disso seja a série de televisão *The Big Bang Theory* (Chuck Lorre e Bill Prady, 2007-2019) (Figura 22), com o protagonista nerd desajeitado Leonard que, apesar de suas obsessões e problemas sociais, revela-se como um homem capaz de conquistar a mulher de seus sonhos. Quanto a isso é extremamente importante a relação do fã masculino com a tecnologia, pois seu domínio sobre a ciência o empodera, compensando onde sua “masculinidade padrão” falha. Não obstante, os homens de *The Big Bang Theory* são físicos, astrofísicos e engenheiros. Há ainda a manutenção da relação entre tecnologia e os produtos culturais dos quais são fãs, reforçando essa masculinidade nerd.

Figura 22 – Sheldon e seus amigos jogando *World of Warcraft* em *The Big Bang Theory*



Fonte: “A Incursão Zarnecki” (Peter Chakos, 2011). IMDB. Disponível em: <https://www.imdb.com/title/tt1632234/mediaindex?ref_=tt_pv_mi_sm>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

A imagem do fã melhorou para os homens, mas nem tanto para as mulheres. As fãs femininas continuam a ser representadas na mídia de maneira patológica, como mulheres que não conseguem se engajar em relacionamentos afetivos satisfatórios, ou que não valorizam suas carreiras (SCOTT, 2019). É ingênuo pensarmos que não existem fãs mulheres, que elas não se engajam com os produtos culturais, ou que não dominam o conhecimento acerca das obras. Contudo, a aceitação do público feminino nesse espaço é capaz de abalar a constituição da identidade masculina do nerd, no momento em que o domínio do conhecimento sobre a cultura e tecnologia pode ser compartilhado.

5.1 Fãs e *fandoms*

Quando falamos de fãs na internet, falamos de pessoas que se engajam em práticas em torno de determinados produtos culturais. São sujeitos que assistem a *streamings* de jogos, torcem por seus times de e-Sports favoritos, comentam em redes sociais, usam produtos de suas séries prediletas e criam seu próprio conteúdo para que outros fãs possam ver e compartilhar. Segundo Henry Jenkins (1992), o comportamento do fã é marcado por seu vínculo ativo com o conteúdo através de atividades criativas e comunitárias – como criação de *fanarts*, remixes de vídeos e áudio, escrita, organização de eventos, etc. O conjunto dessas atividades, as relações entre os indivíduos e os produtos culturais criados conformam o que entendemos como *fandom*, termo popularmente atribuído às comunidades de fãs, associado aos Estudos Culturais norte-americanos.

Ao definirem o que é um *fandom*, Melissa Brough e Sangita Shresthova (2012) tomam como fator de coesão para o grupo uma identidade coletiva ou subcultural formada em torno de interesses similares. Essa unidade de fãs seria capaz de resistir por meio de suas produções a um status quo, ou mesmo apresentar ideias progressistas, como abordado pelos estudos de fãs inicialmente (STANFILL, 2020). Contudo, é importante apontarmos que essa é uma visão romanizada da cultura participativa, já que nem sempre participação significa resistência (JENKINS; ITO; BOYD, 2015). Essa perspectiva idealizada é capaz de legitimar “as assimetrias de poder entre produtores e consumidores de cultura” (GARSON, 2019, p. 58) ao não reconhecer as nuances das relações entre os próprios fãs e instituições. Assim o engajamento dos fãs seria uma forma de “espalhamento midiático”, e não de “espalhamento da vida social e comunicacional” (GROHMANN, 2018, p. 9).

Dentro do *fandom*, suas fronteiras também são constantemente vigiadas por fãs que avaliam a legitimidade do conhecimento do outro, validando se uma pessoa é uma fã “verdadeira” ou não. Derek Johnson (2017) explica como a impressão de um *fandom* unificado e homogêneo só é possível após uma disputa interna de discursos, em que uma visão emerge como hegemônica, mesmo que temporariamente; Mel Stanfill (2020) vai além, apontando como o *fandom*, inclusive, pode ser um espaço reacionário ao invés de progressista. Um *fandom*, portanto, comporta uma competição antagonística entre discursos de diferentes grupos, em que há um esforço contínuo pela legitimação e deslegitimação de cada narrativa. Essas distinções de conteúdos são um reflexo pela busca das pessoas por estabilidade e coerência de suas próprias identidades, espelhando suas experiências sociais e expectativas sobre o produto cultural favorito (FISKE, 1992, p. 35). Isso permite e motiva indivíduos a criarem obras que podem desafiar o status quo institucional e os valores hegemônicos heteronormativos. Como, por exemplo, algumas fãs de *Overwatch* (Blizzard Entertainment, 2015) fazem ao produzirem artes retratando personagens gays e lésbicas. Entretanto, nem sempre esse movimento criativo é de subversão, mas sim de afirmação da heteronormatividade. Além disso, a disputa e a busca por reconhecimento muitas vezes são entendidas como empoderamento, mas o termo que era originalmente relacionado à

“dar poder aos sujeitos”, principalmente a grupos excluídos sistematicamente, hoje também é relacionado à comoditização das experiências das pessoas.

Esses discursos distintos e até antagonicos são baseados nos horizontes de possibilidades configurados pelas narrativas canônicas², aquilo que Jenkins chama de “meta-texto” (JENKINS, 1992, p. 101). O meta-texto é uma expectativa dos fãs baseada em seus interesses e desejos particulares sobre a obra. As disputas narrativas são configuradas através de movimentos que buscam a qualificação de determinadas visões a respeito do mundo da história, como o apelo à autoridade do autor, valorização de fragmentos da história canônica em detrimento de outros, discordâncias técnicas, são diversos os caminhos utilizados pelos fãs na busca por legitimação. As interpretações mudam constantemente e são frequentemente discutidas em fóruns e transformadas em trabalhos autorais como *fanfics* (ficções escritas de fãs), *fanarts* (artes de fãs), e *fanvideos* (vídeos de fãs), que compõe o universo do “fanom”³.

Esse movimento que visa ressignificar as narrativas e entrelaçar as experiências pessoais à comunidade e validá-las é o que John Fiske (1992) divide em “produtividade semiótica”, “produtividade enunciativa” e “produtividade textual”. A primeira se refere ao investimento pessoal que o fã realiza ao transpor seus valores individuais para suas produções, enquanto a segunda é quando essa produção é dividida com outras pessoas em seu círculo imediato. A produtividade textual ocorre quando os produtos criados por fãs ganham reconhecimento de uma comunidade ampla e são compartilhados - esse reconhecimento também pode acontecer através de validação institucional direta, por parte de empresas e autores, ou por sua aproximação com os valores canônicos. Podemos pensar nessas obras de grande circulação como as que conformam quais são os princípios dominantes no *fandom*.

5.2 Produção de conteúdo

Marjorie Manifold (2009) comenta como a produção artística de fãs é ambígua e faz comparações deste modelo de produção ao trabalho artesanal, pois enquanto artista, o fã busca por inspiração interior para a criação de suas obras, mas molda sua produtividade a partir dos interesses comunitários, como um artesão. A autora também aponta como a maioria das artistas de *fanart* não aspiram a carreira de artista, sentindo-se já satisfeitas ao receberem reconhecimento; são normalmente autodidatas e não cobram por seus trabalhos ou produtos. John Fiske comenta que a maioria dos *fandoms* não enxerga com bons olhos a produção que visa o lucro e que, normalmente, o processo de criação custa dinheiro aos artistas, ao invés de enriquecê-los. Devido a isso, esses trabalhos nem sempre apresentam as mesmas qualidades técnicas que estão presentes em produtos institucionais – os fãs nem sempre têm acesso aos

² O cânone ficcional trata-se dos elementos diegéticos (como normas, regras, personagens e acontecimentos) que compõem a obra de ficção.

³ “Fanon” ou “fãnone” é a junção da palavra “canon” com “fã”, assinalando a constituição de um universo ficcional em relação à obra oficial, a partir de trabalhos de fãs.

equipamentos e recursos que precisam.

Desta maneira, grande parte da produção de fãs opera sob o que chamamos de *gift economy*: uma economia “baseada em presentear, receber e retribuir” (TURK, 2014). As produções de fãs são historicamente tratadas como “trabalho feminino” devido à associação do trabalho remunerado à masculinidade e do trabalho não remunerado à feminilidade. O trabalho de casa, reservado às mulheres em uma divisão sexual do trabalho tradicional, é feito por afeto e obrigação, então a lógica da troca de presentes prevalece (CONNELL; PEARSE, 2015, p. 104). Essa distinção produz experiências diferentes para as pessoas e percepções sobre o gênero.

Para muitos artistas, o que suporta suas comunidades é justamente essa produção não remunerada, e como Diana Anselmo (2018) ressalta ao analisar artistas *queer*, esse trabalho não remunerado é emocional, afetivo, terapêutico e criativo. Contudo, o fato do trabalho não ser remunerado não significa que não tenha valor, nem impede que seja apropriado por instituições. A autora afirma que isso configura uma forma de exploração que:

[...] nem sempre [assume] uma forma financeira, nem é necessariamente tão direta quanto funcionários da indústria roubando a propriedade intelectual dos fãs, proibindo-os de royalties e crédito, ou não remunerando moderadores do site e pesquisadores. A exploração do trabalho de fãs, como o próprio conceito de trabalho, é fluida e circunstancial, crivada de áreas cinzentas interpretáveis. Portanto, no reino do trabalho de fãs *queer*, a dor coletiva, mais do que a perda material, torna-se o medidor através do qual um pesquisador pode medir o abuso e a lesão. (ANSELMO, 2018, p. 87, tradução nossa)

Não é incomum que fãs LGBTQI+ e mulheres sejam alvo de ridicularização sobre suas produções, mesmo quando estas sejam apropriadas por instituições. Em 2014 a série de TV *Supernatural* (Eric Kripke, 2005-2020) exibiu o episódio “Ficção de Fã” (Philip Sgriccia, 2014), no qual os personagens encontram um grupo de meninas adolescentes encenando uma *fanfic* sobre eles (Figura 23). O episódio faz referência a vários *ships*⁴ LGBTQI+ do *fandom*, como “*Destiel*” e “*Samstiel*”. O sucesso do episódio (que tem nota 9,5 no IMDB⁵) se deve a apropriação de narrativas do *fandom*, apesar da representação das fãs da série como obcecadas pelos personagens principais. Em Novembro de 2020 foi ao ar um dos últimos episódios de *Supernatural*, chamado “Desespero” (Richard Speight Jr., 2020), em que o personagem Castiel se declara para Dean, canonizando assim o *ship Destiel*. Todavia, este final não agradou muito as fãs do *ship*⁶, pois logo após declarar-se, Castiel morre, não concretizando o desejo do *fandom* de ver ambos personagens juntos na série. Os fãs acusaram o show de realizar o que é chamado de *queerbaiting*, uma estratégia de marketing que projeta interesses de pessoas LGBTQI+ para atrair esse público consumidor, mas não concretiza as narrativas *queer*. Existe, assim, uma

⁴ *Ship* é o termo utilizado para se referir a um casal fictício.

⁵ Disponível em <<https://www.imdb.com/title/tt3845910/>>. Acesso em 15 de Novembro de 2020.

⁶ “*Supernatural finally confirmed 'Destiel' in the worst way possible*”. Disponível em <<https://www.digitalspy.com/tv/ustv/a34600894/supernatural-destiel-season-15-episode-8-castiel/>>. Acesso em 14 de Novembro de 2020.

exploração por parte das empresas sobre o trabalho afetivo, o que gera lucro mas não oferece reconhecimento nem conforto às fãs que trabalham.

Figura 23 – Episódio “Ficção de Fã” de *Supernatural*



Fonte: *Supernatural*. IMDB. Disponível em: <<https://www.imdb.com/title/tt3845910/>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

5.3 *Fandom fights*

A partir das colocações que fizemos sobre o trabalho não remunerado e as representações de mulheres, podemos entender o *fandom* como um espaço generificado. A *gift economy* que permeia a lógica de produção de fãs gera hierarquias de classe a partir do momento em que o trabalho pode ser apropriado, tem custo para as fãs e nem sempre elas são restituídas financeiramente e nem emocionalmente. Além disso, as fãs podem disputar narrativas que atendam aos seus desejos particulares e coletivos. Diante disto, é possível identificarmos diferenças entre os conteúdos criados por mulheres e por homens, e que algumas das dissidências recorrentes nestes espaços de fãs são devido aos interesses divergentes desses grupos. No caso dos jogos, esse antagonismo entre mulheres e homens é amplificado pelo histórico de apagamento do público feminino e a prevalência do poder de desenvolvimento de jogos nas mãos dos homens. Podemos constatar isso através de eventos como o #Gamergate, que anseiam desqualificar a produção das mulheres sobre jogos.

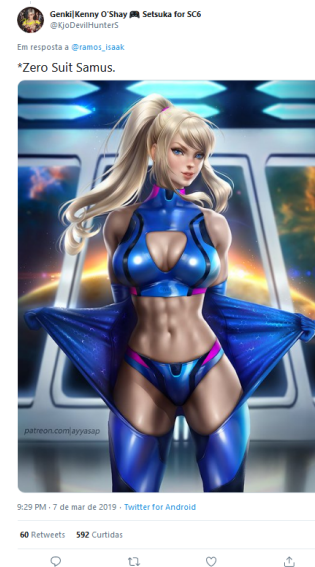
É possível exemplificarmos uma disputa de meta-textos com as discussões sobre a personagem Samus Aran, da série de jogos *Metroid* (Nintendo, 1986). Samus é conhecida como uma das primeiras personagens femininas a protagonizar um jogo, contudo, sua identidade só é revelada no final do primeiro jogo, quando a personagem retira seu traje espacial, mostrando uma mulher usando biquíni. Essa imagem é bastante criticada por ser reconhecida como uma objetificação de Samus através de sua transformação em recompensa aos jogadores masculinos quando completam a história, similar a um troféu. Na Figura 24, vemos um exemplo retirado do Twitter de como existe uma disputa narrativa sobre a personagem Samus. Visualizamos no primeiro tweet (Figura 24a) uma *fanart* retratando Samus com o cabelo curto, quase raspado, feição taciturna, e trajando três versões de seu uniforme – diferente de seu design original. Duas respostas a esse tweet demonstram a busca por deslegitimar essa visão sobre a personagem e a

Figura 24 – Discussão no Twitter sobre aparência da personagem Samus Aran

(a) Tweet com *fanart* da personagem Samus Aran de cabelo curto



(b) Resposta de repúdio ao tweet original com imagem oficial conceitual da personagem (c) Outra resposta ao tweet original, com a personagem numa releitura do traje “Zero Suit”



Fonte: Twitter. Disponível em <https://twitter.com/ramos_isaak/status/1103469612287561729>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

insatisfação por parte de um público masculino. A primeira resposta (Figura 24b) traz o texto “Obrigado, eu odiei. Prefiro mais isso.” (tradução da autora) junto a uma arte conceitual retirada do livro “Metroid: Samus Returns Artbook”⁷. Essa imagem apela à autoridade dos artistas do jogo original, reivindicando uma visão de Samus em que a personagem apresenta atributos associados à feminilidade (cabelo longo e uma silhueta delineada, que acentua os seios, nádegas e coxa).

Já na Figura 24c, a personagem aparece com menos roupa e uma feição bem mais afeminada do que na Figura 24a. Essa imagem tem uma grande insinuação sexual, com os seios proeminentes e o enquadramento da região da barriga e roupa íntima através do traje aberto, criando uma Samus exibicionista que encara o espectador – transportando a personagem para

⁷ Disponível em: <https://metroid.fandom.com/wiki/Metroid:_Samus_Returns_Artbook>. Acesso em 2 de outubro de 2021.

posição de objeto de desejo. Quando a pessoa escreve “*Zero Suit Samus.”, podemos inferir, pela presença do asterisco, uma tentativa de correção do primeiro texto e a reivindicação de sua Samus como versão adequada. Há ainda um trocadilho com o nome oficial do traje da personagem – o zero como a ausência de roupa. Os três tweets disputam a visão do público sobre a personagem Samus, oferecendo uma versão sóbria e com menos elementos associados à feminilidade, repudiando com uma imagem canônica uma suposta “masculinização”, e projetando uma imagem sexualizada através de outra *fanart*.

Quando algumas construções particulares dos fãs são amplamente difundidas surge a falsa impressão de que o *fandom* é homogêneo. Não só isso, como constituem-se padrões desejáveis de interpretação, diferentes das visões de públicos que não dominam esses espaços. Uma força externa institucional pode oferecer a legitimidade para alguma das narrativas, alterando a história ao modo desejado pelo público, ou levando trabalhos de fãs para locais de autoridade (como *fanarts* recebendo destaque em páginas oficiais em redes sociais). Contudo, quando o cânone percorre um caminho indesejado, a disputa por legitimação pode gerar atritos entre os fãs e as autoridades que detém poderes sobre a obra:

Enquanto o antagonismo de fãs estrutura hegemonias de interpretações textuais, as lutas internas para empoderar meta-textos de facções frequentemente se expandem para desafiar os monopólios discursivos e produtivos das forças institucionais externas ao *fandom* – normalmente aquelas na esfera industrial da produção hiperdiegética. (JOHNSON, 2017, tradução nossa)

5.4 Ativismo de fãs

Quando o cânone não agrada mais as fãs, como ocorre a disputa narrativa? Há como pessoas utilizarem seus produtos favoritos para fins que não são apenas de entretenimento? Nessas situações e quando inseridos em plataformas digitais os fãs frequentemente recorrem ao ativismo a fim de contestar hegemonias existentes e mudar a realidade social (BROUGH; SHRESTHOVA, 2012). O fã ativismo é marcado pela organização de pessoas com interesses em comum em torno de um produto cultural e o uso de táticas de fãs (modos de criação poética, apropriação e remixagem de conteúdo) em prol da divulgação de um ideal comunitário. Mesmo que situado na esfera cultural, o ativismo de fãs não deixa de ser uma atividade política por ambicionar influenciar a vida social.

O ativismo de fãs pode ser entendido de duas maneiras: como os esforços dos fãs para orientar a obra favorita na direção que desejam, ou o uso de táticas de fãs para abordar uma questão social que extrapola o *fandom*. Em ambos os casos os públicos manifestam sua insatisfação e tentam mudar os textos canônicos ou situações sociais apresentando alternativas às narrativas institucionais. A Figura 25 retrata essas duas faces do movimento, em que a artista usou Jaina Proudmoore para advogar pelos direitos gays enquanto joga com a ideia da própria personagem ser gay. Tendo em vista isso, a relação dos ativistas com o conteúdo do qual gostam

ainda pode ser contraditória, pelo fato das obras apresentarem representações que podem ser discordantes dos ideais do grupo. Por isso, é importante ficar atento ao que é repetido pelo *fandom* e o que é contestado.

Figura 25 – Fanart de Jaina Proudmoore com “Gay Rights”



Fonte: Roman Ankenbrandt (2019). ROMAN DOES ART – Tumblr. Disponível em: <<https://romans-art.tumblr.com/post/183113230409>>.

Se o ativismo busca transformar a cultura e o mundo de maneira política, não podemos nos esquecer que “[...] reacionários, também, querem mudar a sociedade, e geralmente também enxergam a si mesmos e/ou suas opiniões como marginalizadas” (STANFILL, 2020, p.128, tradução nossa). Existem fãs que repudiam a participação de grupos não-hegemônicos nos *fandoms* e qualquer produção advinda desses públicos. Assim mudanças canônicas julgadas como progressistas também podem não ser bem recebidas, resultando em rechaçamento. Em 2018, em vista do lançamento de *Battlefield V* (DICE, 2018) e da implementação de personagens femininas jogáveis, vários fãs *gamers*, em sua maioria homens (HOWE; LIVINGSTON; LEE, 2019), participaram de uma campanha contra o jogo utilizando a hashtag #NotMyBattlefield no Twitter e promovendo “dislike mobs⁸” contra os vídeos oficiais do jogo no YouTube. Um dos argumentos populares desse grupo contra o cânone novo é que mulheres não haviam participado ativamente da Segunda Guerra Mundial, logo, os desenvolvedores estavam tentando “falsear” a história para beneficiar os *Social Justice Warriors* (SJW), termo pejorativo utilizado contra pessoas que advogam por direitos de grupos marginalizados em espaços de cultura pop. A DICE tentou promover uma campanha positiva em oposição ao preconceito dos usuários, usando a hashtag #EveryonesBattlefield, enfatizando que o jogo é para todos os públicos, o que acirrou as disputas entre os fãs reacionários e a empresa (MAZUCO, 2018).

⁸ *Dislike mob* é uma forma de ataque coordenado contra vídeos e postagens na internet. Pode ser traduzido como “mobilização por dislikes”, onde os usuários se organizam para negatar a contagem de curtidas de algo em redes sociais.

Nesse movimento contrário à presença de mulheres nos jogos, podemos ver que jogadores articularam ideias de passividade feminina e dominação masculina, de modo que as mulheres não podiam ocupar, no jogo, o espaço de sujeitos. Essa mobilização foi feita em sua maioria em plataformas sociais, disputando a narrativa. A resposta da DICE também demonstra que as aspirações do público feminino por novas representatividades nos jogos foram facilmente cooptadas através da hashtag *#EveryonesBattlefield*.

Ainda que seja possível verificarmos a existência do ativismo de fãs através do engajamento e torcermos para que seja contra estruturas opressivas, fãs reacionários também tem domínio de recursos comunicacionais e criativos, e participam ativamente de redes sociais. Além disso, nem toda disputa narrativa é consciente – muitas vezes textos diferentes emergem das articulações naturais entre identidades, gênero e tecnologias. No capítulo de análise, procuramos evidências de ativismo em meio aos dados coletados que demonstram o engajamento dos fãs em torno de questões de gênero, além de mapear as disputas narrativas que ocorrem internamente no *fandom* de *Warcraft*.

6 Metodologia

Ao trabalhar com material predominantemente digital, principalmente obras muito populares e com grande público, como *World of Warcraft* e seus jogadores, lidamos com uma abundância de dados disponíveis nos mais variados formatos e redes online. Consequentemente, os textos verbovisuais de Jaina não se restringem somente ao que é posto nos jogos e mídias oficiais. Seus fãs produzem e reproduzem visões distintas sobre a personagem e, como visto, disputam espaço e voz sobre a sua imagem, além de negociarem posições sobre gênero.

Embora não seja possível cobrir todo esse conteúdo disponível na web, neste trabalho buscamos fornecer um panorama sobre a recepção dos fãs e sua produtividade para então analisarmos os textos verbovisuais acerca da personagem. Para isso, dividimos a pesquisa em algumas etapas. Primeiro, fizemos uma análise de caráter quantitativo a fim de mapear o espaço ocupado pela personagem, as narrativas e representações produzidas e reiteradas pelo *fandom*. Para tal, realizamos um levantamento do material através de uma coleta extensiva de duas das principais plataformas de produção de fãs na web: as *fanarts* no DeviantArt (dA) e as *fanfics* do Archive of Our Own (AO3).

Após a constituição de um corpo abrangente de trabalho de fãs, algumas discussões gerais sobre esses dados são levantadas, apresentando aspectos gerais que nos ajudam a entender as dinâmicas de produção e a perceber tendências sobre narrativas que atravessam a personagem. Finalmente, reduzimos o escopo de nossa discussão através de uma seleção baseada no tempo de publicação e popularidade de *fanarts* e imagens canônicas. Com esse corpus restrito, prosseguimos com uma análise qualitativa para entender questões específicas que emergem das redes textuais criadas pelos autores e fãs da obra. A metodologia adotada em cada uma dessas etapas será descrita a seguir, com destaque à análise verbovisual das obras selecionadas, onde nos aprofundamos na discussão.

6.1 Análise verbovisual

Analisamos neste trabalho algumas das imagens canônicas da franquia *World of Warcraft* e *fanarts* utilizando a perspectiva analítica proposta por Abril (2007), que aborda as imagens e representações visuais de maneira que não sejam entendidas como formas materiais autocontidas, cujo entendimento estaria limitado por um conjunto fixado de significados. Quando pensamos assim, corremos o risco de realizar uma interpretação que se torna imanente e reducionista. Um exemplo disso é a interpretação de uma obra de arte a partir das cores utilizadas, que pode reduzir o significado de um quadro a constatações como “o azul simboliza a melancolia do autor”. Interpretações ainda são influenciadas pelo conjunto de crenças da pessoa, normas sociais, e culturas visuais; Nicholas Chare (2009) nos fornece um exemplo disso

quanto a história da arte, comentando diferentes interpretações sobre obras do passado que “carregam premissas particulares sobre gênero e sexualidade” (CHARE, 2009, p.666-667, tradução nossa) e como esses objetos são construídos a partir das perguntas que fazemos sobre eles.

Abril faz o uso da expressão “texto verbovisual” para se referir à natureza heterogênea dos elementos, também referenciando as tramas textuais que estes constituem e nas quais estão inseridos; tramas estas que movem-se “no tempo da história e nos espaços da cultura” (ABRIL, 2007, p.18, tradução nossa), de maneira que são estruturas relacionais em constante atividade. Tal como o processo de interpretação é histórico e cultural, sujeitado a diferentes subjetividades, o próprio texto verbovisual está imbricado em uma rede de sentidos e poderes, e colocado em relação a outros elementos, cujo conjunto afeta sua própria constituição. Entender as imagens como textos verbovisuais é um modo de tentarmos superar reducionismos e apostas sobre a intencionalidade do autor, o que faz nos aproximarmos de uma interpretação mais honesta a respeito das obras, onde é necessário um esforço metodológico interdisciplinar.

A experiência visual dos textos é apresentada por Abril como uma síntese de três dimensões: a **visualidade**, a **mirada** e a **imagem**. Apesar de apresentadas como dimensões próprias, não são categorias excludentes e há interdependência. Cada uma dessas dimensões são terrenos do “exercício, reprodução e confrontação de poderes” (ABRIL, 2007, p.33-35, tradução nossa).

A dimensão da visualidade corresponde ao “ato perceptivo”, o momento em que nosso olhar captura a obra e ocorre a experiência estética. Esta relaciona-se à plasticidade da obra, sua materialidade e os elementos visíveis e invisíveis presentes nela. A visualidade sempre sofrerá influências contextuais, tal qual a situação em que é lançado o olhar, quem olha, como olha; é ingênuo esperar que a experiência visual esteja dissociada da semiose e da cultura (ABRIL, 2007, p.39).

A visualidade incorpora as qualidades sensíveis do olhar e suas variáveis perceptivas, mas também articula uma visão socializada constituída por experiências e condicionamentos. Desse modo, a visibilidade ou invisibilidade de elementos – explícitos ou implícitos -- é capaz de refletir, como também perpetuar, certas ordenações culturais e políticas. Isso pode desencadear o apagamento de sujeitos e fenômenos das obras, de maneira intencional ou não, com ligação a posturas políticas e sociais.

No caso do trabalho aqui realizado, é pertinente lembrarmos que a experiência desenrola-se em ambientes digitais, num domínio de múltiplas tecnologias computacionais e convergências com modos de produção de imagem diferenciados (a fotografia, o desenho digital, a modelagem 3D, a pintura, são alguns exemplos dos métodos de criação). O jogo por si só já é fragmento de uma narrativa transmidiática, enquanto as *fanarts* postadas no DeviantArt também são compartilhadas em outros websites, recebem comentários, curtidas, e dividem a tela com outros elementos do site.

Vários trabalhos sobre representações de mulheres em jogos tratam da pertinência da visualidade através da análise das formas dos corpos, composição de silhuetas e enquadramentos em tela. No trabalho de Paula Casagrande, Eliane Pozzebon e Luciana Bolan (2017) sobre representatividade de mulheres em jogos é dada atenção para esses elementos visuais em vários jogos, como em *Bayonetta* (Nintendo, 2009), onde a câmera e animações dão ênfase aos seus seios, virilha e nádegas (Figura 26). A inferência de que a personagem “apresenta movimentos e postura que não condizem com as situações que ela enfrenta no game, estando totalmente fora de nexos” (BRISTOT; POZZEBON; FRIGO, 2017) é carregada de sentido, passando por vários pressupostos do que seriam movimentos e posturas adequadas a uma mulher, e porquê.

Figura 26 – Captura de tela do jogo *Bayonetta*



Fonte: *Bayonetta & Vanquish 10th Anniversary Bundle*. Disponível em: <<https://www.playstation.com/pt-br/games/bayonetta-and-vanquish-10th-anniversary-bundle-ps4/>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Essa constatação de que a postura da personagem não é coerente com sua atividade no jogo nos traz à dimensão da mirada. Ao lançarmos um olhar sobre o texto verbovisual, estamos colocando em prática um conjunto de pressupostos, crenças, afetos e conhecimentos prévios. A partir da posição de nossos corpos em relação à obra e nossas intenções ao olhar, os sentidos metafóricos do texto tomam forma.

Tal qual como o indivíduo está subjugado aos panópticos de vigilância (ABRIL, 2007, p. 15), o olhar é constantemente controlado e afetado. Como John Berger (2008) e Laura Mulvey (1989) demonstram em seus trabalhos, a pintura e o cinema são historicamente permeados por um olhar masculino, que influencia não só o modo como os homens visualizam as obras, mas também altera as formas como as mulheres se auto-inscrevem visualmente e enxergam a representação de outras.

O olhar masculino determinante projeta sua fantasia na figura feminina, estilizada de acordo com essa fantasia. Em seu papel tradicional exibicionista, as mulheres são simultaneamente olhadas e exibidas, tendo sua aparência codificada no sentido de emitir um impacto erótico e visual de forma a que

se possa dizer que conota a sua condição de ‘para-ser-olhada’. (MULVEY, 1989, p.19, tradução nossa)

Essa codificação visual é utilizada para controlar as interpretações sobre feminilidade e poder, naturalizando o espaço ocupado pela figura feminina na cultura patriarcal como significante para o outro masculino, presa a uma ordem simbólica. Nessa ordem, os homens podem viver suas fantasias e obsessões através de um comando linguístico imposto, reforçando a noção da mulher como objeto a ser olhado e exibido pelos homens, de forma que ela é portadora de significado, não criadora de significado (MULVEY, 1989, p.15).

John Berger demonstra como a presença masculina na arte aponta para uma fantasia de poder que a figura incorpora; o poder prometido ao homem pode ser moral, físico, sexual, temperamental, econômico, social -- mas esse objeto é sempre externo ao sujeito. Em contraste, a presença da mulher expressa sua própria atitude em relação a si mesma, e o que pode ou não pode ser feito a ela. A presença da mulher é tão intrínseca à sua figura que homens tendem a supor que seja algum tipo de emanção ou aura (BERGER, 2008, p.45). Essa visão masculina pode ser vista como uma abordagem essencialista da mulher, em que os homens confundem as fantasias masculinas representadas com as próprias mulheres e as tornam indissociáveis. Berger ainda ressalta como isso afeta o modo como mulheres olham si mesmas e outras, sob uma onipresente e onisciente vigília masculina.

Alguém pode simplificar isso dizendo: homens agem e mulheres aparecem. Homens olham para mulheres. Mulheres assistem a si mesmas sendo observadas. Isso determina não só a maioria das relações entre homens e mulheres, mas também a relação da mulher consigo mesma. O vigilante da mulher nela mesma é masculino: a fêmea vigiada. Deste modo, ela se transforma em um objeto — e, mais particularmente, em um objeto de visão: uma vista. (BERGER, 2008, p.47, tradução nossa)

Essa fala tem relação com as colocações de Lauretis (1984) sobre as narrativas que reproduzem lógicas opressivas sobre as mulheres. Nesse caso, a figura feminina é o objeto passivo da cena, ou da história, sujeito à ação masculina. Não apenas isso, mas a mulher que vê a imagem se identifica simultaneamente com a figura representada e com o olhar masculino — essa é a dupla identificação para a qual Lauretis chama atenção, capaz de naturalizar as diferenças sexuais e as relações de subjugação feminina. Contudo, essa visão de sujeição feminina de Berger existe em relação à história da arte ocidental e não considera a possibilidade de uma identificação narrativa da mulher com a personagem, como pode ocorrer na imagem em movimento. O trabalho de Laura Mulvey tem, de forma similar, como ponto de referência o cinema ocidental e sua tradição cinematográfica hollywoodiana, e essa produção está inserida em uma lógica capitalista e patriarcal, replicando seus valores.

Entretanto, esses processos de identificação não ocorrem sem disrupções, caso contrário a passividade e objetificação seriam destinos inescapáveis. É através da mirada que ocorre o

processo de identificação do (eu) como *aquele que exerce o olhar*, e como o (outro), sendo o outro, *personagem*. Os corpos estão inseridos em contextos sociais complexos tornando esse movimento entrelaçado pelas experiências pessoais, por isso é possível que muitas mulheres percebem a sujeição da figura feminina representada e apresentem críticas.

Porém, qualquer análise realizada é circunscrita pelas possibilidades imagináveis e realizáveis do gênero dentro de uma cultura tomada por um discurso hegemônico (BUTLER, 2018, p. 21). As análises de Bayonetta feitas por Paula Casagrande, Eliane Pozzebon e Luciana Bolan (2017) e por Karen Pinto, Edirlei Soares e Adelino Cunha (2020) ressaltam a objetificação da protagonista por meio de uma corporeidade “errônea” e “desproporcional”, por outro lado, Amanda Philips (2017) advoga no livro *Queer Game Studies* que Bayonetta “engaja narrativas e estéticas *queer* tanto quanto ela recusa ativamente gestos heteronormativos no jogo [...]” (PHILIPS, 2017, p.115, tradução nossa). Apesar de todos esses trabalhos se disporem a analisar gênero sobre o mesmo jogo, eles apresentam abordagens e conclusões diferentes entre si, resultado de perspectivas teóricas e vivências diferentes. A mirada é, desse jeito, o domínio do discurso, da subjetividade, e da enunciação, que traz à tona o enunciador e o enunciatário, numa relação de (eu) e o (outro), atravessados por ideologias.

A dimensão da imagem, apesar do nome poder nos remeter à imagem gráfica (como algo impresso e tangível), nem sempre é visual, tratando-se de imagens que compõe e informam um imaginário social coletivo. Imaginário é uma palavra que navega entre vários conceitos; muitos estudos trabalham com a noção de imaginário como sinônimo de fantasia ou mentira, enquanto, na verdade é um fenômeno mais complexo de organização de imagens e significados (BARROS, 2014, p. 51-53). Há uma função organizadora e decodificadora no imaginário, que conforma pontes de conexão entre o sujeito, o mundo, e o outro (GASI, 2013; ANAZ et al., 2014). Isso ocorre através de arquétipos, signos e mitos que atravessam determinadas culturas e compõe estruturas narrativas reconhecíveis.

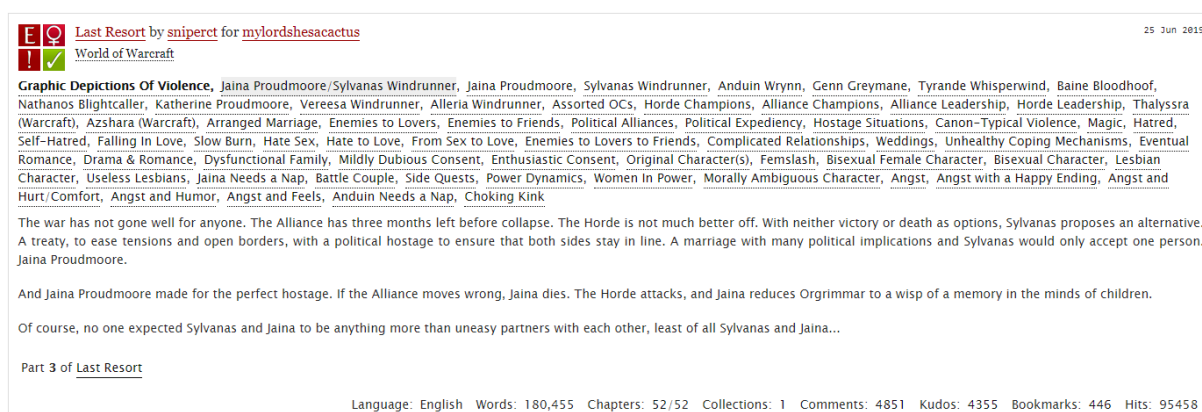
Neste movimento de vínculos entre mundo e indivíduos, a imaginação é social, não individual. Abril compreende o imaginário como um repertório de representações que possuem valores normativos implícitos que “configuram um modo de ‘imaginar’ o mundo, as relações sociais, o próprio grupo, as identidades sociais, os fins e aspirações coletivas”. A exemplo disso, Lauretis demonstra a influência do mito de Édipo sobre as narrativas cinematográficas, sendo capaz até de compor uma narratividade cuja estrutura é repetida ao longo do tempo no cinema, e como visto em *God of War*, nos jogos também.

Apoiando-se nessa abordagem oferecida por Abril é possível fazermos uma leitura semiótica e social dos textos verbovisuais dos jogos e *fanarts*, pensando-os como parte de uma cultura visual. A partir disso é possível analisarmos as relações de gênero, produção e poder que se configuram entre esses diferentes produtos culturais.

6.2 As Ficções de Fãs no *Archive of Our Own*

Fanfics ou *fanfictions* são uma categoria de produção textual muito popular nos *fan-doms* e na internet. São vários os locais onde um usuário pode publicar seu trabalho, desde blogs pessoais, até grandes plataformas de repositórios de *fanfics*. Para a coletarmos os textos foi escolhido o site *Archive of Our Own*, que oferece um “local central de hospedagem, não comercial e sem fins lucrativos, para trabalhos de fãs, usando um software de código aberto de arquivamento”¹. O site pertence à *Organization for Transformative Works* (OTW), uma organização que visa oferecer apoio aos criadores de conteúdo e preservar a história dos trabalhos de fãs. O AO3 é um dos maiores sites de *fanfic* da internet, hospedando mais de 6 milhões de trabalhos. A plataforma também já foi premiada com o prêmio Hugo na categoria de “Melhor Trabalho Relacionado”².

Figura 27 – Apresentação de uma *fanfic* na plataforma do AO3



Fonte: Captura de tela pela autora do site *Archive Of Our Own* <<https://archiveofourown.org/works/15791256>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.


A Figura 27 mostra um exemplo de como uma *fanfic* é exibida no site do *Archive Of Our Own*. Nela podemos observar as informações disponíveis para cada trabalho. No canto superior esquerdo um conjunto gráfico de 4 símbolos sumariza algumas informações gerais da obra, como *Rating* (faixa etária recomendada), *Relationship* (tipo de relacionamentos), *Warnings* (advertência de conteúdo sensível) e *Status* (estado de desenvolvimento do trabalho). No topo temos o título da *fanfic*, o nome – *nick* – do autor (e no caso, inclusive, outro usuário para quem a *fanfic* foi dedicada). Logo abaixo temos o *Fandom* em que o trabalho se encaixa (*World of Warcraft* no exemplo). Em seguida há os *Warnings* (alertas), a lista de *Characters* (personagens) que estão na história e uma lista de *Additional Tags* (etiquetas adicionais) atribuídas à obra. Também é possível ver um resumo do texto.

Vale ressaltar que os dados são fornecidos pelo próprio autor, que pode optar por incluí-los ou não, embora alguns tenham valores predeterminados pelo próprio sistema. Na parte

¹ Disponível em: <<https://archiveofourown.org/about>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

² Disponível em: <<https://www.b9.com.br/112745/site-de-fanfics-archive-of-our-own-ganha-premio-hugo-de-literatura/>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

inferior temos ainda algumas outras informações sobre o trabalho: a língua em que ele está escrito, número de palavras e capítulos do texto, as coleções das quais a *fanfic* faz parte, total de comentários, *kudos*, *bookmarks* (salvar um trabalho como favorito, ou para leitura posterior) e quantidade de acessos que outros usuários fizeram ao texto.

O primeiro dos quatro símbolos que resumizam as informações da *fanfic* representa o indicador de *Archive Warning* (Figura 28). O AO3 exige que os criadores avisem – ou escolham explicitamente não avisar – se há conteúdo no texto que pode ser sensível para certos públicos. Também é possível alertar sobre outros assuntos nas tags adicionais ou não comunicar sobre nenhum. O símbolo  representa a presença de pelo menos um dos seguintes avisos definidos pela plataforma:

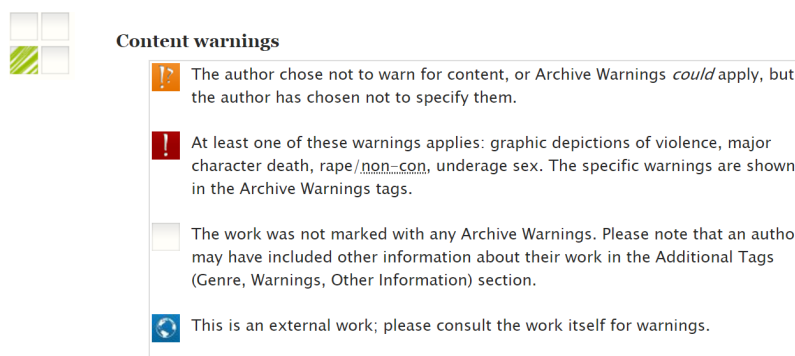
Representações gráficas de violência - Quando o conteúdo contém violência sangrenta, gráfica e explicitamente descrita.

Morte de personagem principal - Quando o conteúdo contém a morte de um personagem principal. Se um personagem conta ou não como personagem principal fica a critério do criador.




Estupro/Não-consentimento - O conteúdo contém atividade sexual não consensual.

Menor de idade - O conteúdo contém descrições gráficas ou representações de atividade sexual por personagens com menos de dezoito anos.

Figura 28 – Descrição de alertas de *Warnings* presentes no AO3




Fonte: Captura de tela da autora do site *Archive Of Our Own* <<https://archiveofourown.org/faq/tags>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.


O autor também pode selecionar o símbolo  para seu trabalho, que indica que “o criador optou por não usar avisos”. Isso significa que os avisos pré-estabelecidos podem ser aplicáveis, mas não há desejo de utilizá-los (por exemplo, para evitar *spoilers*). Autores podem também usar o símbolo em branco  para indicar que “nenhum aviso de advertência se aplica”. Existe também um símbolo azul com um globo , que representa que o trabalho é externo à plataforma, então os usuários devem consultar a fonte original para saber mais sobre os alertas.


A violência sexual é diferenciada de outras categorias de violência pela plataforma. Histórias que abordam esses temas poderiam estar categorizadas pela expressão “Representações gráficas de violência”, contudo, há o aviso específico “Estupro/Não-consentimento”. Essa é uma opção peculiar, visto que esse material é comumente proibido e retirado de plataformas como YouTube e Facebook. Lendo os Termos de Serviço³ do *Archive of Our Own*, o único conteúdo relacionado à violência sexual com proibição explícita é pornografia infantil – qualquer trabalho que contenha imagens ou links para esse tipo de conteúdo, pode ser banido. Em outra parte dos termos, há a seguinte afirmação: “Você entende que o uso do Arquivo pode expô-lo a material que é ofensivo, provocador, errôneo, sexualmente explícito, indecente, blasfemo, questionável, gramaticalmente incorreto ou mal escrito” (tradução nossa).


O AO3 adota a postura de não censurar trabalhos (com exceção de pornografia infantil), independente do conteúdo que podem conter. Isso é feito sobre o pretexto de proteger a liberdade de expressão dos usuários⁴. Contudo, assim o site cria uma janela de tolerância à violência de gênero e permite a perpetuação de narrativas com conteúdo misógino, além de outros tipos de ódio e preconceitos, como o racismo. Ao nem mesmo adotar algum esquema de moderação de conteúdo, o AO3 transfere ao usuário a responsabilidade de filtrar o conteúdo inadequado, protegendo a plataforma de quaisquer problemas legais e economizando recursos. Essa é uma noção bastante individualista, em que não se afere os efeitos dos textos e nem assegura a integridade dos leitores.


Outro símbolo utilizado é o de *Content Rating* ou classificação indicativa, como mostrado na Figura 29. Essa classificação auxilia os usuários a identificarem a faixa etária de um trabalho. As possíveis classificações e suas definições são as seguintes:

Não avaliado - Marcado pela caixa em branco . Esta é a opção padrão. Para pesquisa, triagem e outras funções no AO3, essa classificação pode ser tratada da mesma forma que conteúdo adulto e com classificação explícita.

Audiências Gerais - Sinalizado com um [G] verde claro . Significa que é improvável que o conteúdo incomode alguém e é adequado para todas as idades.

Público para adolescentes - Sinalizado com um [T] amarelo . Indica que o conteúdo já contém temas que podem ser impróprio para públicos menores de 13 anos.

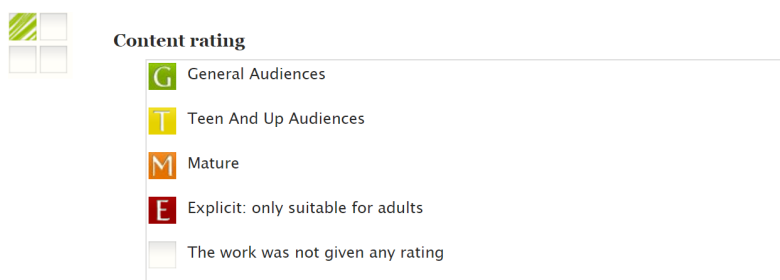
Maduro - Marcado através de um [M] laranja . O conteúdo contém temas adultos (sexo, violência, etc.) que não são tão gráficos quanto o conteúdo com classificação explícita.

Explícito - Sinalizado com o símbolo [E] em vermelho . O conteúdo contém temas adultos explícitos, como pornografia, violência gráfica, etc.

³ *Terms of Service*. Disponível em <<https://archiveofourown.org/tos>>. Acesso em 16 de setembro de 2021.

⁴ *Free Speech*. Disponível em <https://archiveofourown.org/admin_posts/1559>. Acesso em 16 de setembro de 2021.

Figura 29 – Descrição das faixas etárias presentes no AO3



Fonte: Captura de tela da autora do site *Archive Of Our Own* <<https://archiveofourown.org/faq/tags>> Acesso em 14 de novembro de 2020.

Ao acessar um trabalho categorizado como Sem Classificação, Adulto ou Explícito, o AO3 mostra um aviso de que o trabalho pode conter conteúdo adulto.

Outro indicador é o de Category (Figura 30), que agrupa *Relationships* (Relacionamentos), *Pairings* (Pares) e *Orientations* (Orientações), descrevendo os tipos de relacionamentos contidos no trabalho. As categorias disponíveis são:

F/F - Representado pelo símbolo de feminino ♀. Indicam relacionamentos entre personagens femininas.

F/M - Representado pela junção dos símbolos de feminino e masculino ♀♂. Indicam relações entre personagens femininas e masculinos.

M/M - Representado pelo símbolo de masculino ♂. Indicam relacionamentos entre personagens masculinos.

Gen - Ou Geral representado por um círculo com ponto na cor verde claro 🟢. Indica que nenhum relacionamento romântico ou sexual é retratado na história, ou que esses relacionamentos não são o foco principal do trabalho.

Multi - Representado por um quadriculado colorido 🟦🟧🟨. Indica a presença de mais de um tipo de relacionamento ou relacionamento com múltiplos parceiros.

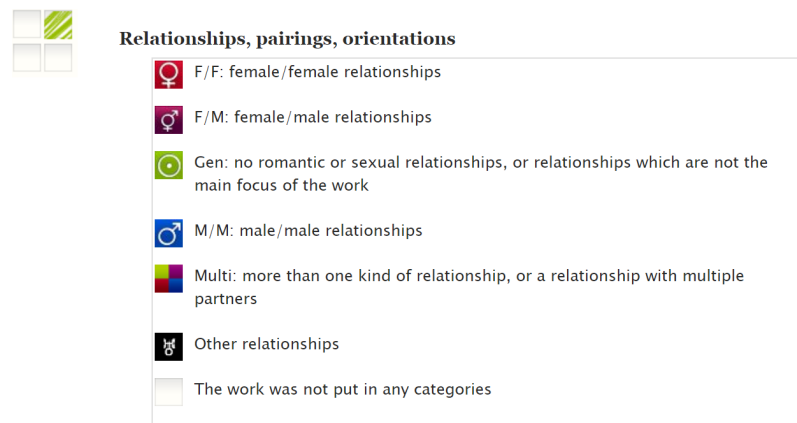
Other relationships - Marcado pelo símbolo 🚫, abrange os relacionamentos não cobertos pelas outras categorias.

O autor também pode escolher deixar essa categoria em branco com o símbolo 🟩, representando que o trabalho não foi rotulado com nenhuma das categorias disponíveis.

Finalmente, temos o símbolo utilizado para representar o *Status* do trabalho (Figura 31), que indica o estado de escrita da obra. Essa classificação pode ser:

Work in Progress - Quando um trabalho está sinalizado com o marcador 🚧 indica que ainda está em progresso ou está incompleto/não terminado.

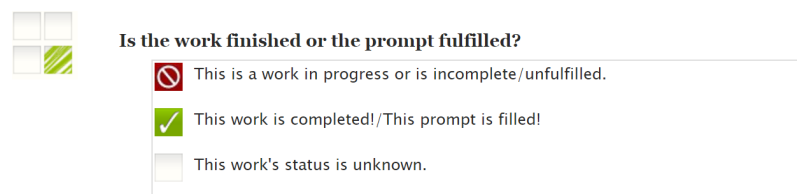
Figura 30 – Descrição da categoria de relacionamentos presentes no AO3



Fonte: Captura de tela da autora do site *Archive Of Our Own* <<https://archiveofurown.org/faq/tags>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

Complete Work - É marcado pelo símbolo , que indica que o trabalho já foi concluído.

Unknown - Representado pela caixa em branco , indica que o autor optou por não definir o status do seu trabalho.

Figura 31 – Descrição do status de desenvolvimento das *fanfics* no AO3

Fonte: Captura de tela da autora do site *Archive Of Our Own* <<https://archiveofurown.org/faq/tags>>. Acesso em 14 de novembro de 2020.

É notável que o AO3 segue um modelo de folksonomia híbrida (MEDEIROS, 2018), de modo que o site permite a participação dos usuários na cunhagem de tags, mas realiza a curadoria e organização das informações. Algumas tags presentes nas *fanfics* são as de *fandom*, tags de relacionamentos, personagens e tags adicionais. Embora o próprio autor determine o *fandom* de seu trabalho, as tags passam por uma ordenação e avaliação do site. O AO3 conta com uma equipe que ajuda na desambiguação de *fandoms* e seleção de nomes criando uma espécie de “tag canônica do *fandom*”. Assim, quando um fã publica um trabalho, é possível escolher um (ou mais) *fandoms* já catalogados pelo sistema. Os trabalhos que apresentam mais de um *fandom* aparecem em todas as categorias citadas, além de serem marcados como *crossovers*⁵. Inclusive, se um trabalho estiver marcado com *fandoms* que não estão representados ao longo da história poderá ser reportado para correção.

As tags de relacionamento especificam quais personagens estão envolvidos em relacionamentos sexuais, românticos ou platônicos. São geralmente listadas usando os nomes dos personagens envolvidos (por exemplo, Elizabeth Bennet/Fitzwilliam Darcy ou Alphonse

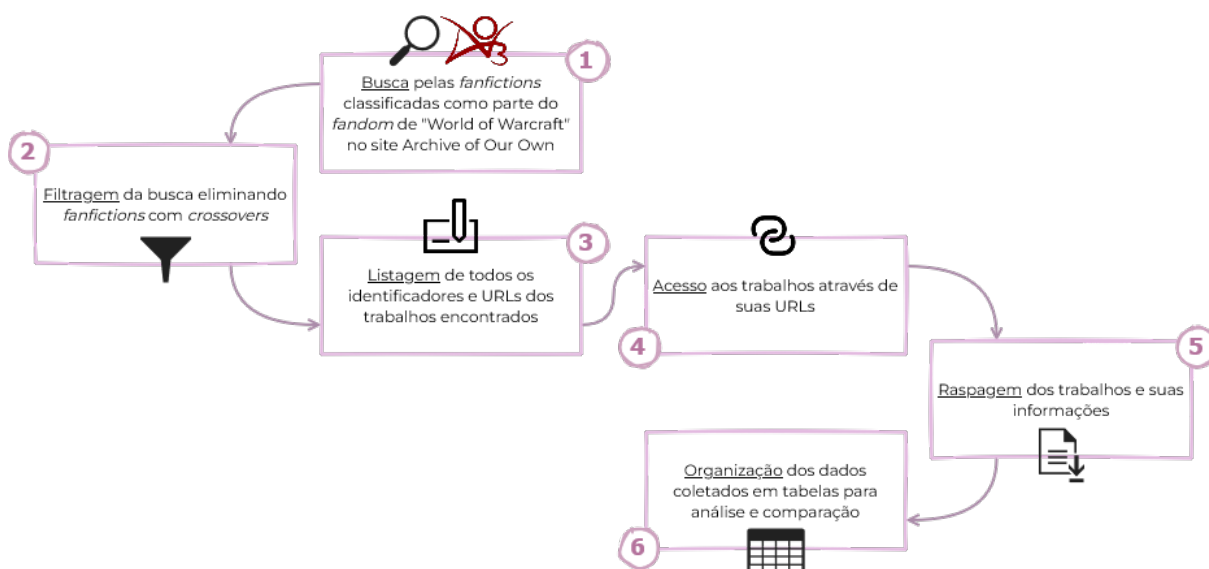
⁵ *Crossover* é o termo utilizado quando uma *fanfic* mescla personagens e/ou cenários de 2 ou mais diferentes *fandoms*.

Elric & Edward Elric). Podem ser citados assim um ou mais relacionamentos, assim como relacionamentos envolvendo mais de dois personagens. Relações românticas ou sexuais são indicados pelo uso de um separador de barra ("/") (por exemplo, Mickey Mouse/Minnie Mouse). Relacionamentos não sexuais, não românticos – como relacionamentos platônicos entre amigos, família, companheiros de equipe, etc. – são indicados pelo separador "&".

As tags de personagens indicam quais personagens estão inseridas no trabalho, e mesmo as não-canônicas podem ser indexadas pelo site. Personagens originais também são frequentemente incluídas em diversas *fanfics* e podem ser referenciadas através da tag “*Original character*”. Tags adicionais (ou *freeform*) possuem o funcionamento clássico de um sistema de tags. Elas cobrem quaisquer detalhes não especificados por outras categorias, incluindo quaisquer avisos para conteúdos não abordados pelos alertas padrões do AO3. Tags adicionais indicam normalmente coisas como gênero do trabalho, conceitos contidos do *fandom*, a comunidade para a qual a obra foi feita, locais ou conceitos específicos de *fandom*, etc. Essas tags também são usadas para modificar tags de personagem ou relacionamento; por exemplo, “Jesse McCree” é uma tag de personagem canônica, mas a tag adicional “*Merperson Jesse McCree*” é criada para referenciar obras em que ele é um sereio.

6.2.1 Coleta de *fanfics*

Figura 32 – Fluxograma da coleta de *fanfictions* do Archive of Our Own



Fonte: Elaboração da autora.

O AO3 é uma plataforma onde os fãs postam suas *fanfics* publicamente e gratuitamente para leitura. Ao observar como utilizam o sistema de classificação para indexar suas obras e algumas tendências que emergem nesse meio, podemos ter um breve vislumbre de aspectos gerais do *fandom* que poderão ser úteis para análises mais aprofundadas a respeito das obras. O

modo como operamos a coleta pode ser visualizado, de maneira resumida, através do fluxograma representado pela Figura 32.

Como a plataforma do AO3 guarda as *fanfics* de forma estruturada, a interface conta com um complexo sistema de busca, a partir do qual os usuários podem filtrar a pesquisa utilizando tags e termos de referência. É possível incluir e excluir tags dos resultados da busca; selecionar trabalhos por quantidade de palavras, data de atualização e progresso (trabalhos completos ou incompletos); escolher idioma; incluir ou excluir *crossovers*; buscar por termos específicos; e ordenar as obras por autor, título, data de postagem, data de atualização, contagem de palavras, cliques, *kudos*, comentários e *bookmarks*.

Neste trabalho foi feita uma busca utilizando o sistema de pesquisa dentro do AO3 de todos os trabalhos catalogados pela plataforma como pertencentes ao *fandom* de WoW através da tag de *fandom* de “*World of Warcraft*”. Também foi escolhido omitir da busca quaisquer *fanfics* com *crossovers* para evitar que informações referentes a outros assuntos interferissem nos resultados. Como o objetivo é coletar todos os trabalhos listados sob a alcunha de *World of Warcraft*, a ordenação dos trabalhos não é um fator de interferência, portanto foi mantida a ordenação por número de *kudos*.

Todos os resultados obtidos na busca são armazenados juntamente aos metadados de cada um. Para esta coleta foi utilizada uma biblioteca Python de código aberto chamada *ao313*⁶. Esta é uma API não-oficial que coleta dados de *fanfics* do site AO3 através de um processo de raspagem de dados. Ao passar os termos de busca, o código lista o identificador de todos os trabalhos e, um por um, acessa a URL do trabalho listado e salva todas as informações de texto e metadados daquela obra.

Como resultado a API consegue coletar todas as seguintes informações (quando disponíveis): título, autor, data de publicação, classificação indicativa, tags diversas, personagens, relacionamentos, *kudos*, comentários, e até o próprio corpo da *fanfic*. Com esse método foi possível coletar todos os 3999 trabalhos listados no dia 28 de junho de 2019 pelo site. Coletando estes trabalhos de fãs de *World of Warcraft* da plataforma, assim como os metadados associado a eles, é possível ter uma visão geral sobre o *fandom* e entender um pouco melhor o contexto de plataforma onde os trabalhos estão inseridos e, portanto, observar algumas tendências presentes aqui. As informações foram armazenadas no formato “.csv” e dispostas em uma tabela no Google Sheets.

6.3 Artes de fãs no *DeviantArt*

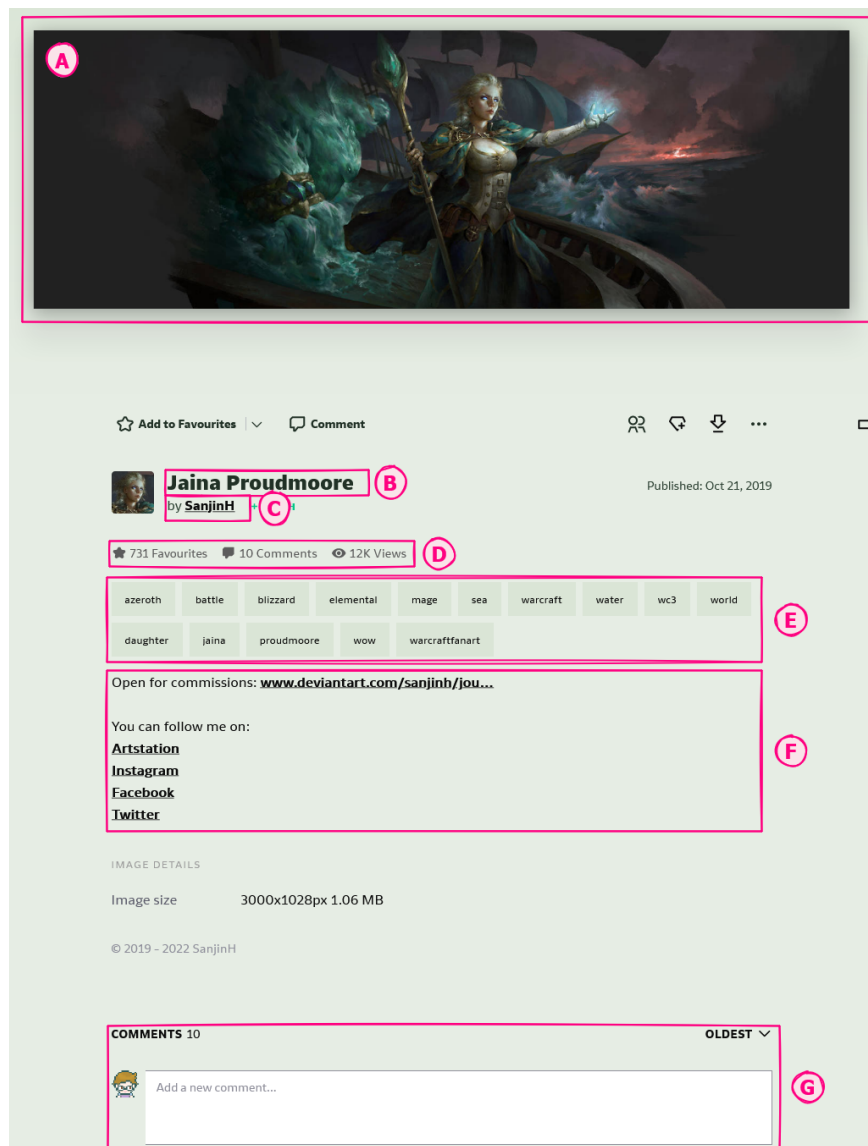
Semelhante às *fanfics*, *fanarts* são postadas pelos artistas em diversas plataformas. Embora exista uma quantidade imensa que podemos encontrar em redes sociais, como o Twitter ou Instagram, para buscarmos e coletarmos nosso material optamos pelo site DeviantArt (dA).

⁶ *alexwlchan/ao3*. Disponível em: <<https://github.com/alexwlchan/ao3>>. Acesso em 24 de setembro de 2019.

Fundado em 2000, o dA é voltado para o público artístico e possui importância histórica sobre os modos como artistas se organizam na internet (ABLES, 2019), constituindo uma das maiores comunidades artísticas online, com mais de 48 milhões de usuários registrados e atraindo mais de 45 milhões de visitantes únicos por ano⁷.

O dA hospeda uma quantidade diversa de tipos de *deviation* (nome pelo qual as artes são chamadas no site), desde fotografias até arte digital, oferecendo ferramentas de organização e exibição para os artistas. Ao publicar uma *deviation*, o usuário pode adicionar um texto descritivo, até 30 tags e marcar o conteúdo como adulto (*Mature Content*). Após a submissão, cada obra conta com estatísticas individuais sobre quantos comentários recebeu, quantas vezes foi marcada como favorita e número de visualizações. Ainda é possível organizar os trabalhos em categoriais na galeria pessoal e elas podem ser destaque em grupos e coleções.

Figura 33 – Página de uma *Deviation* na plataforma do DeviantArt



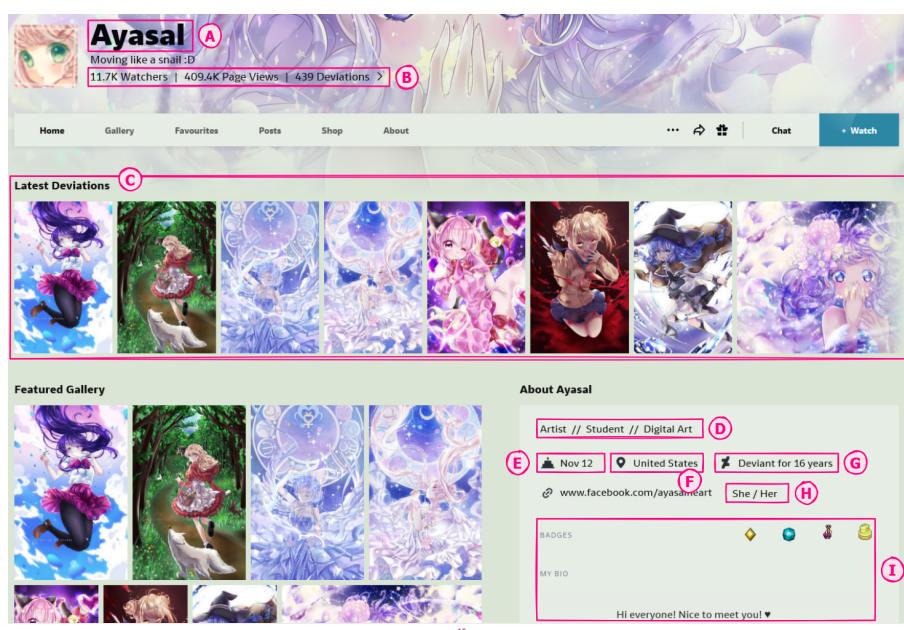
Fonte: Elaboração da autora.

⁷ About DeviantArt. Disponível em: <<https://about.deviantart.com/>>. Acesso em 10 de novembro de 2020

Na Figura 33 temos o exemplo de como uma *fanart* é apresentada no site e como as informações estão dispostas. Constatamos na figura em (A) a *fanart* em destaque, o título da obra é posicionado em (B) e o autor em (C). Logo abaixo, em (D), temos alguns dados gerais de acesso do trabalho – número de vezes que foi marcado como favorito, número total de visualizações que a obra possui e a quantidade de comentários. (E) mostra as tags atribuídas pelo autor, em (F) há a descrição da arte e (G) é a seção de comentários. Quando uma imagem é marcada como adulta, o termo *Mature* também é incorporado ao lado das informações da imagem. Indiferente do tipo de arte, todos os trabalhos na plataforma seguem a mesma estrutura, o que permite um processo automatizado de raspagem de dados para coletar as informações em larga escala.

Além disso, cada autor no site possui uma página de perfil pessoal que conta com: uma galeria para seus trabalhos, seção com informações sobre o artista, seção de favoritos, uma área para postagens, e até mesmo uma loja. A Figura 34 ilustra um exemplo de um perfil de autor no DeviantArt. No perfil constam informações como o nome de usuário (A) e abaixo (B) temos dados sobre quantidade de *watchers* que o usuário possui (*watchers* são usuários que seguem as postagens do artista), quantas visitas o perfil já recebeu, o total de artes publicadas, total de comentários e de favoritos. Há ainda uma lista dos trabalhos recentes daquele autor (C). No canto direito é colocada a seção *About* com um perfil do usuário. Nele, quando possível, temos a profissão e área em que a pessoa atua (D), data de aniversário (E), país (F) e idade da conta de usuário (G). Ao criar uma conta, é possível escolher pronomes que podem ser exibidos no perfil: “*They/Them*”, “*She/Her*” e “*He/Him*”, para identificar o gênero pelo qual a pessoa prefere ser referenciada (H). Usuários ainda podem adicionar uma pequena bio sobre si (I).

Figura 34 – Página de perfil de um artista no DeviantArt

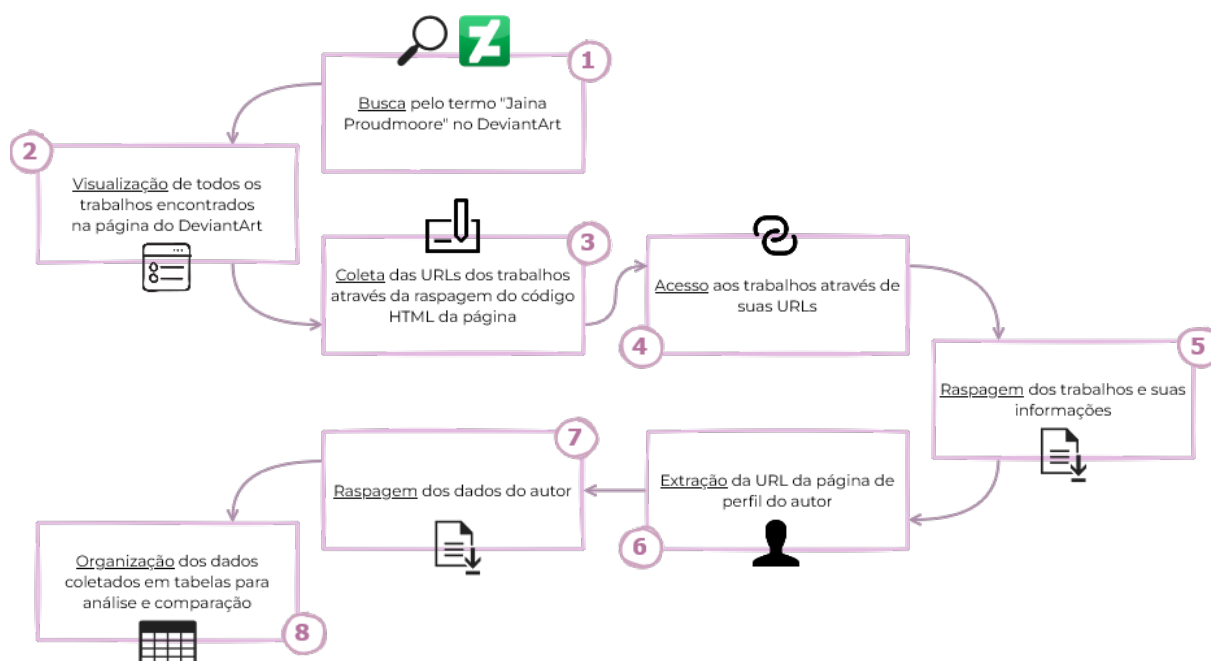


Fonte: Elaboração da autora.

Embora essas informações pessoais possam estar ocultas, muitos usuários preferem deixá-las à mostra para se identificarem na plataforma. Estes dados, principalmente as informações de gênero dos autores de *fanarts*, podem nos ajudar a compreender melhor o cenário do *fandom* estudado e as relações de produção. Dado que estão estruturados de maneira organizada na plataforma, é possível realizar uma coleta ampla para visualizá-los de forma geral.

6.3.1 Coleta de *fanarts*

Figura 35 – Fluxograma da coleta de *fanarts* do DeviantArt



Fonte: Elaboração da autora.

Para coletar as informações desejadas sobre o *fandom* de *World of Warcraft* e da personagem Jaina Proudmoore, primeiro é necessário filtrar as artes relacionadas a este tema. O site do dA permite buscas utilizando termos, retornando resultados que tenham a expressão informada no texto descritivo da arte ou em tags correspondentes. Portanto, utilizamos o sistema para procurar por todas obras com a expressão "Jaina Proudmoore" dentro do dA. Vale mencionar que para que todas obras sejam listadas nos resultados é necessário (efetuar) *login* com uma conta e habilitar a exibição de conteúdo adulto, dado que essas obras são excluídas da busca por padrão.

Nossa busca retornou 2281 artes relacionadas à Jaina hospedadas no site. Embora uma pequena parcela de resultados pareça fugir do tema pretendido por este trabalho, uma observação breve dos dados mostra que a maioria remete diretamente à personagem. Mesmo os trabalhos identificados como fora do escopo, mas que foram indexados pela plataforma ao resultado, demonstram haver uma interação entre o *fandom* de *Warcraft*, outros *fandoms* e outras mídias, retratando usos diferenciados da plataforma.

Não existem ferramentas oficiais (códigos, scripts ou mesmo uma API⁸) para filtrar e coletar dados da plataforma do dA. Portanto, para efetuar a coleta, foi realizada uma raspagem de dados baseada nas tags HTML estruturadas tanto das páginas da *fanarts* como de seus usuários autores. Mais detalhadamente, este processo é realizado em oito etapas distintas que podem ser visualizadas no fluxograma representado pela Figura 35.

Utilizamos *scripts* desenvolvidos em linguagem Python com uso da biblioteca *Selenium*⁹, que permite manipulação e gerenciamento de dados de páginas através de seu endereço URL. Na primeira iteração, o link de busca contendo todos resultados desejados foi utilizado para listar todas as artes que seriam coletadas no trabalho. Todos as URLs de *deviations* exibidas na página de resultados são extraídas e salvas numa lista.

Como as páginas individuais de cada arte possuem uma formatação muito semelhante, foi possível desenvolver outro *script* para coletar as obras e informações descritas da Figura 33. Uma análise manual inicial identificou como os dados estão dispostos no HTML da página que hospeda a arte e quais tags e nomes são utilizados para referenciar cada uma das informações da *fanart*. Após compreender os padrões obedecidos pela plataforma, um *script* foi feito para acessar cada uma dessas artes e, através do HTML, salvar todos os dados disponíveis ali: título, nome do autor e URL do perfil, quantas vezes a arte foi marcada como favorita, quantas vezes foi visualizada, a descrição, os comentários e a data de publicação.

Finalmente, para obter mais informações, cada autor também teve sua página coletada através de um código que, semelhantemente, observa os padrões dos dados no HTML do perfil do autor e extrai informações sobre nome, idade do perfil, quantidade de artes publicadas, a pequena bio do artista, *links* para redes sociais, gênero do artista, quantos *watchers* ele possui, favoritos e favoritados por ele. Aqui deve-se destacar que como esses dados são informados pelo próprio autor, ocasionalmente alguns não estão disponíveis ou foram ocultados por eles.

Esta coleta foi realizada no dia 27 de Março de 2020, e ao final foi possível obter um conjunto de dados com as 2281 obras relacionadas ao termo Jaina Proudmoore, composto por diferentes estilos de arte, como pintura digital, 3D, desenho tradicional, fotografias, *cosplays*, capturas de tela de jogo, entre outras. Tal como fizemos com os dados das *fanfics*, as informações das *fanarts* e autores foram salvas no formato “.csv” e dispostas em tabelas.

6.4 Seleção de imagens para análise

Embora a seleção feita originalmente abranja uma grande quantidade de *fanarts* e *fanfics* e contribui para entendermos aspectos mais gerais do *fandom* e das plataformas escolhidas, não é possível conduzirmos uma leitura minuciosa de cada uma das obras produzidas por

⁸ API – *Application Programming Interface* – se refere a um conjunto de códigos e interfaces de programação para acesso a um aplicativo de software ou plataforma baseado na Web.

⁹ Biblioteca Python. Disponível em <<https://selenium-python.readthedocs.io/>>. Acesso em 5 de abril de 2020

fãs. Portanto, para a análise verbovisual almejada aqui, foi preciso refinar a seleção de artes, procurando delimitar um grupo que ilustre os movimentos de mudança do *fandom* e suas relações com o material cânone.

Para escolhermos quais imagens canônicas e quais *fanarts* seriam analisadas, nos apoiamos nas modificações visuais de Jaina ao longo da franquia de *Warcraft*. A cada nova expansão lançada de *World of Warcraft* é comum que modelos do jogo sejam atualizados e novas versões das personagens sejam introduzidas no software, refletindo novidades tecnológicas e novos arcos da história. Assim dividimos o desenvolvimento visual em 4 janelas de tempo marcadas pela introdução de novos modelos 3D da personagem nos jogos e o período de permanência de cada um no jogo:

- 2002-2004: Modelo de *Warcraft III*;
- 2004-2012: Primeiro e segundo modelos de *World of Warcraft*, ambos com design semelhante, porém a versão de 2009 possui texturas com mais detalhes poligonais;
- 2012-2018: Modelo de Jaina pós-Queda de Theramore, introduzido em *Mists of Pandaria*;
- 2018-Atualmente: Modelo de Jaina em Kul Tiras, introduzido em *Battle for Azeroth*.

Essa linha do tempo é uma heurística para constituirmos nosso corpus para as próximas etapas. Para os textos canônicos, foi decidido selecionar 4 imagens estáticas dos modelos tridimensionais da personagem, cada uma pertencente a uma janela de tempo. Para isso, conduzimos uma busca manual no site oficial da Blizzard¹⁰ e no portal com informações sobre WoW, *Wowhead*¹¹. Procuramos por capturas de tela da personagem em jogo postadas pela empresa e por usuários. A Figura 18 que ilustra uma linha do tempo da personagem foi produzida a partir dessa seleção.

Para compormos nosso conjunto de *fanarts*, foi decidida a seleção de 2 imagens correspondentes a cada período, totalizando 8 peças. Essas peças foram retiradas do dA através de capturas de tela, contendo além da *fanart*, sua descrição e outras informações visíveis na página. Essa delimitação de 8 imagens foi pensada devido o tempo disponível para estudarmos cada uma. Escolhemos por capturar não apenas a arte, mas também o campo em que está visível, pois o contexto da postagem é relevante para entendermos a textualidade formada pelas artes, artistas, fãs, jogos e plataforma. Os textos não são isolados; quando acessados pelos

¹⁰ Várias informações da personagem Jaina foram reunidas por um post no site oficial em: <<https://news.blizzard.com/pt-br/heroes-of-the-storm/16887806/heroi-da-semana-jaina>>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

¹¹ Wowhead é um portal que funciona como uma espécie de base de dados do jogo e wiki colaborativa. Algumas capturas de telas de Jaina foram feitas e postadas por jogadores. Fontes: <<https://pt.wowhead.com/guides/lore-of-jaina-proudmore>>, <<https://pt.wowhead.com/npc=147886/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore>> e <<https://pt.wowhead.com/npc=69741/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore>>. Acesso em 11 de novembro de 2020

usuários através de um website e inseridos em um conjunto de outras obras, estão situados historicamente e tecnologicamente em uma composição virtual.

Usamos como critério de seleção a popularidade das *fanarts*, ordenando-as por data de publicação e utilizando as janelas de tempo como filtro para seleção. Pensamos em buscar quais representações circularam no *fandom* e se tornaram populares logo após a introdução de cada modelo da personagem na franquia oficial. Para cada intervalo de tempo, ordenamos as artes por quantidade de vezes que foram marcadas como favoritas no DeviantArt e escolhemos as duas obras mais populares (segundo esse critério) para cada período. Para organização, criamos uma tabela contendo as 4 artes com maior número de favoritos, visualizações e comentários para cada janela de tempo. Durante o período de 2002 até outubro de 2004, apenas 2 *fanarts* de Jaina existiam na plataforma.

Embora essa linha do tempo represente períodos de mudança da representação visual da personagem no jogo, isso não necessariamente é absorvido pelo *fandom*. Mesmo para os períodos selecionados existem artes referentes a versões anteriores da personagem. Conseqüentemente, a seleção feita aqui se restringe à data de publicação das *fanarts* e não necessariamente ao visual vigente de cada época, no jogo.

7 Explorando as coleções de dados

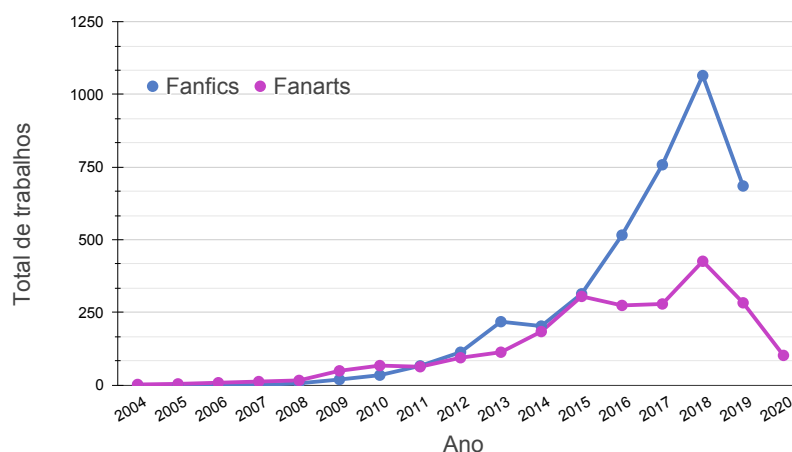
Coletamos um grande conjunto de dados de trabalhos de fãs (*fanarts* e *fanfics*) para nos ajudar a compreender como a comunidade lida com representação da personagem Jaina. A Tabela 1 resume nossa amostragem:

Tabela 1 – Resumo dos dados coletados sobre trabalhos de fãs para análise

Tipo	Plataforma	Total de Trabalhos	Total de Usuários	Data de Coleta	Termo de Busca
Fanarts	DeviantArt	2281	1385	27/03/2020	Jaina Proudmoore
Fanfics	Archive Of Our Own	3999	Indisponível	28/06/2019	World of Warcraft

World of Warcraft é bastante famoso desde seu lançamento, em 2004, portanto há produção de *fanfics* e *fanarts* datada desde que o jogo surgiu. Como o dA e o AO3 são plataformas disponíveis online há vários anos, podemos traçar um histórico de produção relacionado à *World of Warcraft* e Jaina Proudmoore ao longo de todo o período de vigência do jogo, como mostrado no Gráfico 1. A quantidade de *fanfics* cresce em curva acentuada, com um pico de pouco mais de 1000 trabalhos postados em 2018. O número de *fanarts* sobe de maneira menos pronunciada, mas também atingiu o pico de postagens no ano de 2018, com quase 500 trabalhos no ano.

Gráfico 1 – Número de trabalhos de *fanarts* e *fanfics* coletados por ano no *fandom* de *World of Warcraft*



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de linhas comparando total de *fanfics* e *fanarts* por ano. *Fanfics* em azul e *fanarts* em roxo. O eixo X representa o ano e o eixo Y representa total de *fanfics* publicadas naquele ano. Ambas as linhas seguem valores semelhantes até 2015. Após isso, temos um crescimento maior de *fanfics* em comparação às *fanarts*.

Embora vários outros fatores influenciem na quantidade de trabalhos disponíveis, como a democratização do acesso a essas plataformas e a popularização do usuário como produtor de conteúdo em vez de mero consumidor online, é notável a popularidade do jogo desde seu

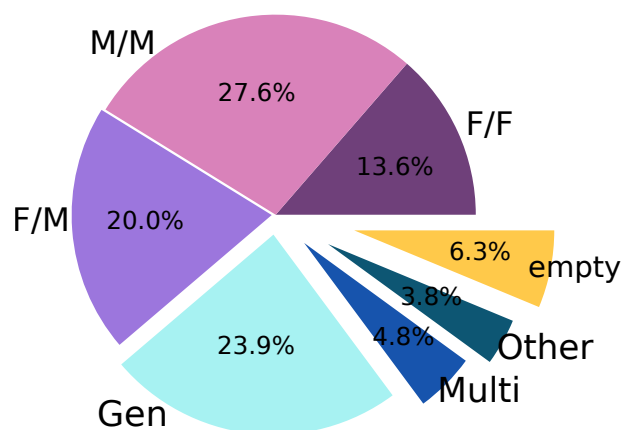
lançamento, com um pico em ambas plataformas em 2018, ano de lançamento da expansão *Battle for Azeroth*. Neste período várias mudanças foram implementadas no jogo e podemos inferir que houve grande impacto na recepção pela comunidade.

A seguir, analisaremos cada uma das coleções explorando as informações disponíveis sobre cada categoria de mídia e plataformas escolhidas, começando por um olhar do universo em geral do *fandom* de *World of Warcraft* no AO3 e depois nos aprofundando nas *fanarts* sobre Jaina Proudmoore do dA.

7.1 *Fanfiction* em dados

Aqui discutimos o conjunto de dados de *fanfics* coletadas da plataforma do *Archive of Our Own*. Uma das primeiras coisas relevantes para observamos são as informações de relacionamentos entre personagens (“*relationship*”). O Gráfico 2 mostra a composição geral de todas as obras coletadas quanto a categoria dos relacionamentos presentes nelas. Percebemos que 23.9% das histórias não protagonizam relacionamentos românticos ou sexuais (marcadas como “Gen”), e nas que possuem, os relacionamentos “M/M” (Homem/Homem) são predominantes (27.6%), seguidos por 20% de “F/M” (Mulher/Homem) e 13.6% de “F/F” (Mulher/Mulher). A quantidade expressiva de relacionamentos gays e lésbicos, que somam ao todo 41,2% dos trabalhos, evidencia a existência de narrativas não-heterossexuais no *fandom*, colocando em pauta que o público do jogo também é composto por pessoas LGBTQI+ e indivíduos com interesses nessas histórias. Esses dados também demonstram que há um protagonismo maior de personagens masculinos nas histórias do que mulheres. Homens estão presentes em quase metade de todos os relacionamentos e a tag mais popular é “M/M”, que exclui as mulheres do foco do trabalho.

Gráfico 2 – Categorias de relacionamentos nas *fanfics* de *World of Warcraft*



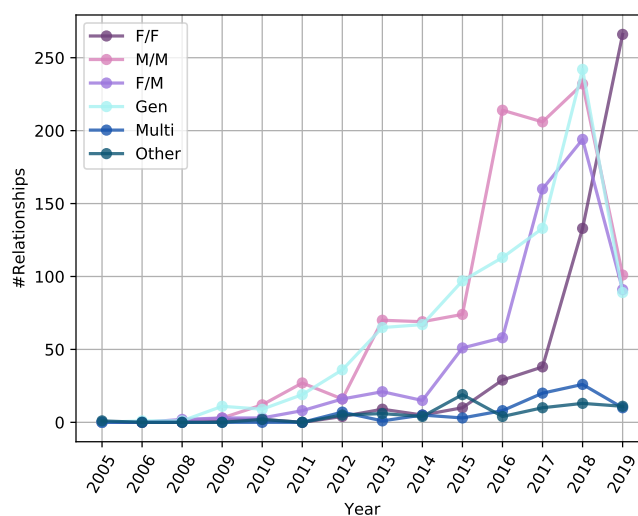
Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza com as categorias de relacionamentos presentes nas *fanfics*. Cada fatia do gráfico representa a porcentagem total de trabalhos categorizados por cada tipo de relacionamento.

De maneira complementar, analisamos a evolução das categorias de relacionamentos ao

longo do tempo. No Gráfico 3 é mostrada a distribuição de relacionamentos por ano, expondo o crescimento expressivo de histórias contendo “F/F”. Até 2017, havia um total de apenas 99 trabalhos com relacionamentos lésbicos na plataforma, número que quintuplicou nos próximos 2 anos, com 133 novas *fanfics* em 2018, e mais 266 em 2019. Neste último ano, inclusive, essa categoria superou a quantidade de obras publicadas categorizadas como “M/M” (100 trabalhos) e “F/M” (um pouco menos de 100 trabalhos), que tiveram queda. A popularidade pode estar relacionada ao aumento da participação e protagonismo das mulheres na história do jogo nos últimos anos, através de personagens como Jaina Proudmoore e Sylvana Correntos.

Gráfico 3 – Total de tipos de relacionamentos por ano nas *fanfics* de *World of Warcraft*

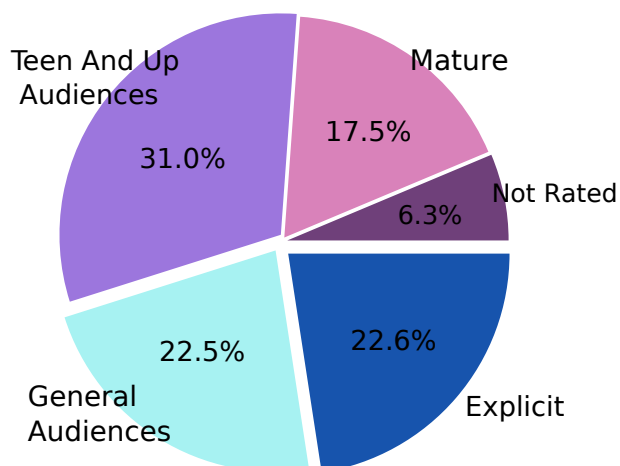


Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de linhas comparando o total cada tipo de relacionamento por ano. “F/F” em roxo, “M/M” em rosa, “F/M” em lilás, “Gen” em ciano, “Multi” em azul claro e “Other” em azul escuro. O eixo X representa o ano e eixo Y representa total de relacionamentos. As linhas apresentam crescimento com passar dos anos. “F/F” ultrapassa os demais com maior crescimento no ano de 2019.

Como observado no Gráfico 4, uma grande porcentagem dos trabalhos possui classificação etária Madura e Explícita (17,5% e 22,6%, respectivamente), sinalizando que quase metade dos textos trazem temas adultos, como violência e sexo. Isso, juntamente à prevalência de casais “M/M” nas histórias e a ascensão de “F/F”, segue uma tendência geral de outros fandoms da plataforma: metade dos trabalhos do AO3 tem casais masculinos e um terço está assinalado como maduro ou explícito (MASSEY, 2019).

Nos voltando para o conteúdo dos textos, obtivemos os dados das tags adicionadas pelos escritores a suas histórias. No Gráfico 5, observamos as 50 tags mais populares e o total de *fanfics* contendo cada uma delas. O tópico mais frequente é “*angst*” (angústia) com 312 trabalhos, seguido por “*fluff*” (histórias com conteúdos felizes), com 276 trabalhos. É curioso que as duas categorias sejam tão populares, pois isso aponta um fandom com uma produção polarizada ou cujos textos tratam de dicotomias como Tristeza/Felicidade. Há um potencial dramático nas narrativas tristes com finais felizes, fornecendo uma espécie de conforto ao leitor (como expresso pela tag “*hurt/comfort*”) ou catarse.

Gráfico 4 – Classificação de conteúdo das *fanfics* de *World of Warcraft*

Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza com as categorias de faixa etária presentes nas *fanfics*. Cada parcela representa a porcentagem total de trabalhos categorizados por cada faixa etária.

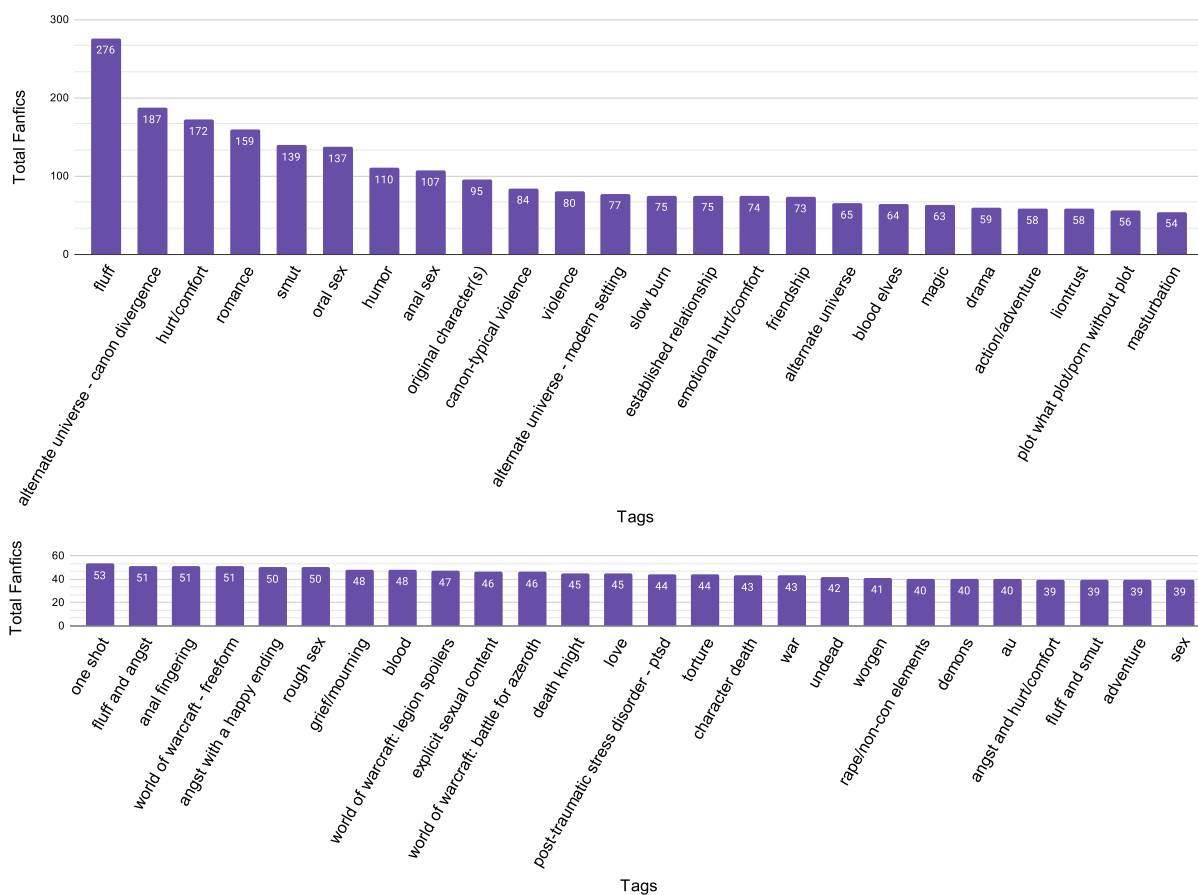
A expressão “*alternate universe*” (universo alternativo) aparece mais de uma vez dentre as tags mais populares. Essa tag possui, normalmente, um caráter temático, marcando que os contos acontecem em realidades diferentes do mundo fictício do cânone. Nessas narrativas, as personagens são transportadas para outros cenários, como um café, um planeta alienígena, universidade, entre outros. Quando acompanhada pelo sufixo “- *canon*” (cânone), demonstra que as histórias acontecem no mesmo universo temático que o cânone, mas apresentam alterações significativas que as distanciam da história original.

Tags sexuais (“*smut*”, “*oral sex*” e “*anal sex*”) e de romance são bastante populares, deixando claro que os usuários discorrem sobre sexualidade nas histórias. Junto às categorias de “F/F” e “M/M”, isso demonstra que a maioria dos relacionamentos são sexuais, não apenas românticos ou platônicos, e frequentemente abordam temas que desviam da heterossexualidade.

Violência também é um tema recorrente e podemos relacionar esse fenômeno à história canônica de *Warcraft*, que trata de guerras e conflitos entre povos. A tag “*rape/non-con elements*” (estupro/elementos de não-consentimento) tem a mesma função que o aviso “*Rape/Non-Con*” (estupro/não-con), sinalizando violência sexual. A expressão aparece dentre as 50 mais populares, contudo, é utilizada em apenas 40 *fanfics*, compreendendo aproximadamente 1% dos trabalhos. A tag “*canon-typical violence*” (violência típica do cânone) possui mais usos (84), demonstrando que os autores se atêm à violência característica do universo do jogo – que não inclui violência sexual. Segundo o Ministério da Justiça, a classificação indicativa de *Warcraft* é 12 anos¹. Quando voltamos, entretanto, para o Gráfico 4, temos que, ainda assim, 40,1% dos trabalhos tem classificação Madura ou Explícita. A classificação etária de parte do fandom é, portanto, maior que a do jogo. Essa diferença ocorre em decorrência, sobretudo, das temáticas sexuais que emergem nas *fanfics*, mas que não estão presentes no cânone.

¹ Fonte: Classificação Indicativa. Disponível em: <http://portal.mj.gov.br/ClassificacaoIndicativa/jsps/DadosJogoForm.do?select_action=&tbjogo_codigo=12390>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

Gráfico 5 – Total de ocorrência das 50 tags mais populares nas *fanfics* de *World of Warcraft*



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico em barras representando o total de trabalhos contendo cada tag. O eixo X apresenta o nome de cada tag e o eixo Y mostra o total de trabalhos com a tag.

Apesar de não termos coletado o gênero dos usuários (pois não é disponível no AO3), um censo realizado com o público do site (LULU, 2013) mostrou que a maioria dos autores de *fanfic* são mulheres (90,3%) e pessoas *queer* (7,3%). Devemos, neste contexto, ressaltar a importância de estudarmos os trabalhos de cunho sexual, uma vez que, para as mulheres, a experiência da sexualidade é um aspecto formador de suas identidades. Portanto, tópicos como lesbianidade e violência sexual “[...] não são apenas sociais (uma questão para a sociedade como um todo) ou apenas sexuais (um caso privado entre “adultos que consentem” ou de dentro da privacidade da família); para as mulheres, são políticos e epistemológicos (LAURETIS, 1984, p.184, tradução nossa)”.

Lauretis aborda como *queer* obras que “[...] não apenas trabalham contra a narratividade, a pressão genérica de toda narrativa em direção à conclusão e a realização do significado, mas que também perturbam claramente a referencialidade da linguagem e a referencialidade das imagens [...]” (LAURETIS, 2011, p.244, tradução nossa). A presença feminina no cânone contribuiu para uma mudança criativa dos usuários, que investiram em histórias protagonizadas por mulheres. Para além do protagonismo, percebemos nos dados das *fanfics* o caráter exploratório do material e o potencial *queer* dos textos, que posicionam as personagens em estruturas narrativas que

diferem, simultaneamente, da história cânone e das normas de gênero convencionais. Outro aspecto é que, ao considerarmos o padrão de produção de *slash fanfictions* – obras que são normalmente criadas por mulheres sob a lógica da *gift economy*, possuem um caráter afetivo e são comumente associadas ao desejo de explorar a sexualidade e identidades em espaços seguros (MASSEY, 2019) –, esses textos podem tratar de estratégias de autorepresentações femininas.

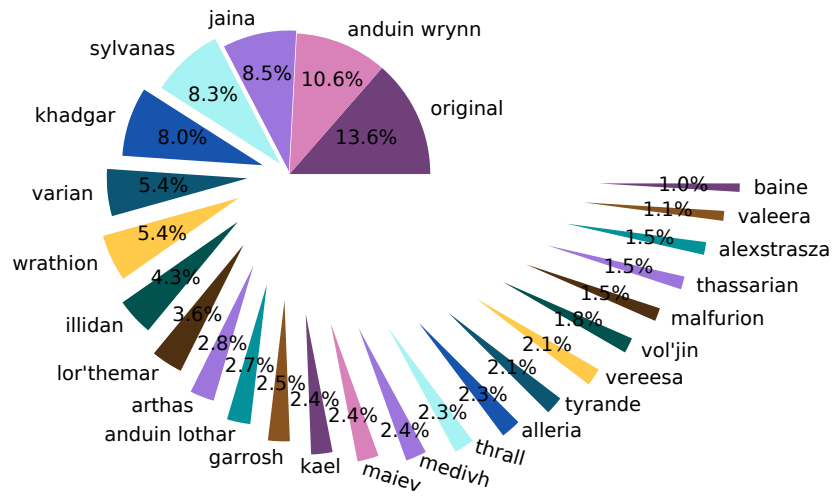
No Gráfico 6, organizamos a participação da Jaina nas histórias e a de demais personagens, além de exibirmos os relacionamentos tratados pelo fandom. Jaina é uma das personagens mais populares (8,5%), considerando a enorme quantidade de figuras existentes em *Warcraft*. Apenas Anduin Wrynn (um protagonista dos jogos e líder atual da Aliança) e personagens originais ultrapassam sua popularidade. Como *World of Warcraft* é um MMORPG, é comum que as pessoas utilizem seus personagens de jogo em *fanfics*. Isso é interessante, já que muitas vezes a personagem não é apenas original, mas um avatar da jogadora, salientando o uso da autorepresentação no fandom.

O relacionamento mais frequente é romântico e homossexual, entre Anduin Wrynn e Wrathion; logo em seguida temos o relacionamento lésbico de Jaina e Sylvana. Enquanto Anduin e Wrathion são amigos na história canônica, Jaina e Sylvana são rivais e não se gostam. Essa inimizade possui um potencial dramático que pode ser explorado em histórias; aliás, há tags comumente relacionadas a isso, como “*enemies to lovers*” (inimigos para amantes) e “*slow burn*” (“romance lento”). Além disso, “jaina/sylvanas” é o único casal “F/F” da lista com personagens canônicos – o que evidencia a baixa quantidade de personagens femininas na história original e sugere que o horizonte de expectativas para o público LGBTQI+, mesmo que explorado pelo fandom, é reduzido.

Há personagens femininas em relacionamentos heterossexuais, como Maiev em “illidan/maiev”, e Jaina, em “jaina/arthas” e “jaina/thrall”. O casal Illidan e Maiev não é cânone; os dois são inimigos e Maiev era carcereira de Illidan, um dos anti-heróis de *Warcraft*, por quem nutre desafeto e desgosto. A transformação do afeto de ódio em amor no fãnone pode soar análoga à dinâmica entre Jaina e Sylvana, entretanto, há diferenças fundamentais entre os pares. Maiev é uma guerreira; a personagem utiliza uma armadura completa e não mostra o rosto no jogo. Além disso, é caracterizada, principalmente, por sua raiva. Quando um casal com os dois é formado, é aplicada uma lógica heterossexual sobre a personagem. Ela é feminilizada através da anulação de seu ódio, como se o sentimento fosse inverossímil para a mulher, enquanto o desejo pelo sujeito masculino é natural e esperado.

Curiosamente, Jaina aparece em mais relacionamentos com Arthas e Thrall do que com Kalecgos, que é seu par atual na franquia. O relacionamento Jaina/Kalecgos é mostrado somente no livro *Marés da Guerra* (Christie Golden, 2012). A amizade com Thrall e o romance trágico com Arthas possuem mais tempo de existência e aparições nos jogos digitais. Desse modo, quando a personagem é colocada em relacionamentos com os dois, são arrematadas

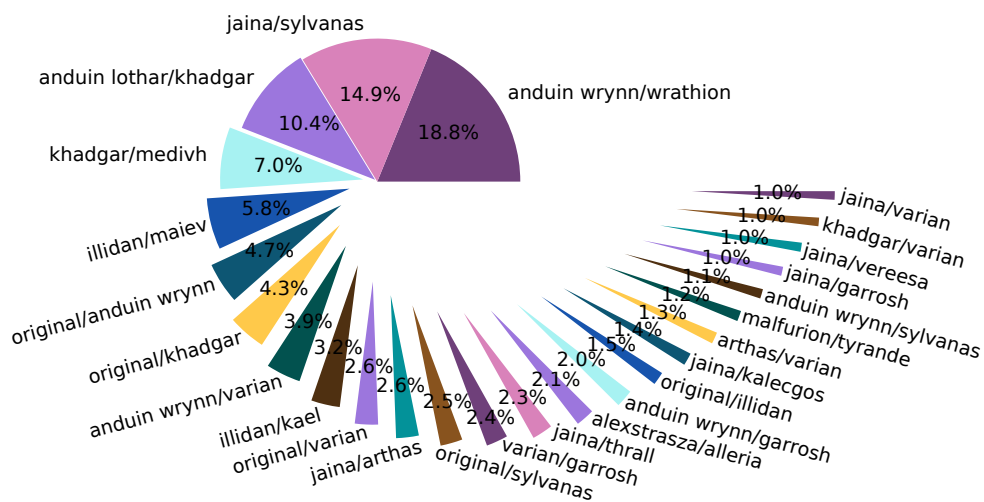
Gráfico 6 – Personagens mais populares nas *fanfics* de *World of Warcraft*



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza mostrando a popularidade de personagens nas *fanfics*. Cada fatia representa a porcentagem total de *fanfics* que possuem o personagem.

Gráfico 7 – Casais mais populares nas *fanfics* de *World of Warcraft*



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza mostrando a popularidade de cada relacionamento de personagens nas *fanfics*. Cada fatia representa a porcentagem total de *fanfics* que possuem cada casal.

algumas expectativas dos fãs sobre a história do jogo em detrimento do cânone do livro. Thrall e Jaina são amigos de longa data, com interesses em comum. Um relacionamento entre ambos pode ser uma história de romance heterossexual comum. No caso de Arthas, as *fanfics* podem tratar de narrativas de redenção do vilão que ocorrem às custas da personagem feminina. Ou, quem sabe, de vilanização de Jaina, o que seria uma decisão incomum, mas interessante.

Outra forma de encararmos os dados é através do conteúdo textual das histórias. Embora analisar as *fanfics* seja uma tarefa árdua e que requer uma abordagem individual para nos aprofundarmos, através de uma nuvem de termos, conforme representado na Figura 36, podemos ter uma ideia geral do conteúdo e popularidade de personagens. O nome Anduin é o termo com maior recorrência, entretanto é importante salientarmos que existem dois Anduin em *Warcraft*

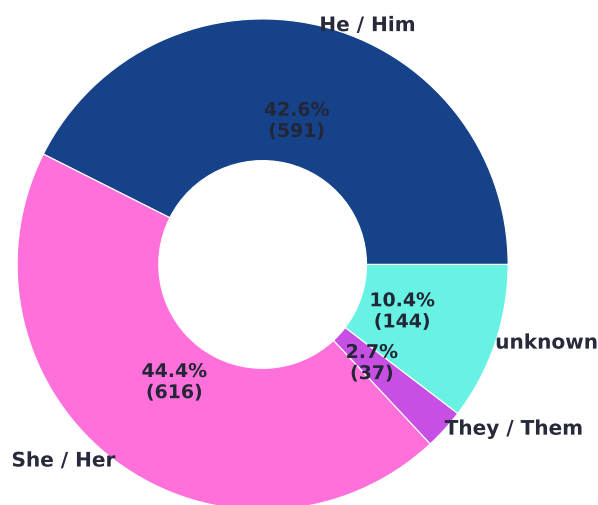
7.2 Fanarts em dados

Nessa seção discutimos o conjunto de dados de *fanarts* coletadas da plataforma do DeviantArt. O dA funciona como uma galeria, mas também detém dados dos artistas que publicam no site. Dessa forma, analisaremos não só os dados das imagens coletadas, mas também as informações disponíveis sobre quem as publicou.

7.2.1 O perfil dos artistas

No dA, um artista pode sinalizar seu gênero através dos pronomes (em inglês) com os quais se identifica, podendo escolher entre “*She/Her*”, “*He/Him*”, “*They/Them*”, ou nenhum (referido aqui como “*unknown*”). Essa informação é extremamente importante, visto que nos ajuda entender melhor quem publica *fanarts* de Jaina Proudmoore na plataforma. Tratamos na dissertação os usuários com pronomes “*She/Her*” como pessoas que se identificam com o gênero feminino, “*He/Him*” com o gênero masculino e “*They/Them*” podendo ser pessoas que se identificam com gêneros não-binários ou fluídos.

Gráfico 8 – Gêneros dos artistas de *fanarts* de Jaina



Fonte: Elaboração da autora.

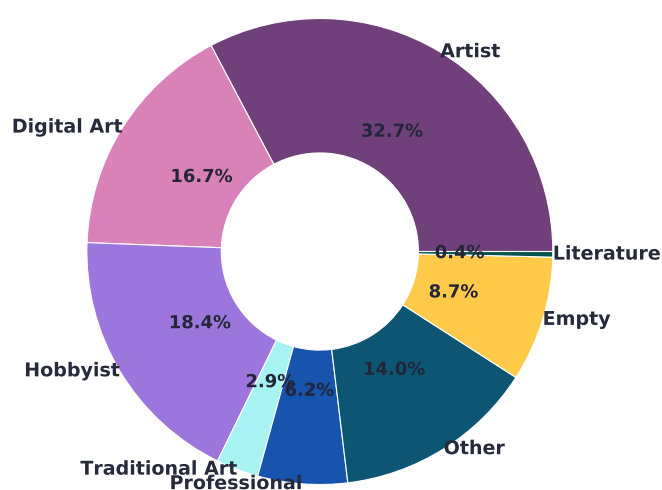
Legenda: Gráfico de pizza com o gênero dos autores das *fanarts*. Cada parcela representa a porcentagem total de artistas de cada gênero no conjunto de *fanarts* de Jaina.

Começamos observando o gênero dos artistas com o Gráfico 8, visto que essa informação nos ajuda a perceber quem publica *fanarts* de WoW na plataforma. Embora seja possível esconder esse dado do perfil, observamos que apenas 10,4% dos usuários escolheram por não informá-la enquanto a maioria opta por deixar visível. Outra constatação é a distribuição muito parecida entre homens (“*He/Him*”) e mulheres (“*She/Her*”), com uma ligeira maioria de mulheres artistas (42,6% e 44,4% respectivamente). Ademais, temos 2,7% dos usuários, o que significa um total de 38 artistas, se identificando com o pronome “*They/Them*”. É interessante observar que os pronomes neutros podem simbolizar a participação de pessoas *queer* no *fandom*, apesar da baixa presença. Esta distribuição difere da que observamos no AO3, onde supomos haver maioria

ampla de mulheres escrevendo e mais pessoas *queer* do que homens. Isso nos sugere que a produção de *fanarts* ocorre de maneira diferente da de *fanfics*, podendo existir uma discrepância produzida pelo acesso às ferramentas de criação, plataforma e outros fatores.

Além disso, no perfil do dA, os usuários podem descrever suas ocupações como artistas. É possível escolher se seu perfil é profissional, de hobby, ou mesmo estudantil. Também podem especificar sua especialidade dentre opções como artesanato, design, arte digital, arte tradicional, 3D, animação, ou mesmo literatura. O Gráfico 9 mostra a distribuição da ocupação dos autores das *fanarts*. Essa informação pode estar escondida ou indisponível, representado aqui por “Empty”. Uma grande quantidade de usuários se apresenta como artista, com mais de 1000 pessoas marcando a opção, o que não é surpreendente, dado que o dA é uma plataforma voltada para esse público. Muitos autores se posicionam como “*Hobbyist*” (621 usuários), o que demonstra a predominância da produção de *fanarts* de Jaina como um ato voluntário, o que condiz com a lógica de *gift economy*. Em comparação aos usuários que produzem por hobby, existe uma quantidade relevante de pessoas que se identificam como “*Professional*” (210 usuários), o que também aponta para um deslocamento das *fanarts* para a esfera do comércio e trabalho.

Gráfico 9 – Ocupação e especialidade dos artistas



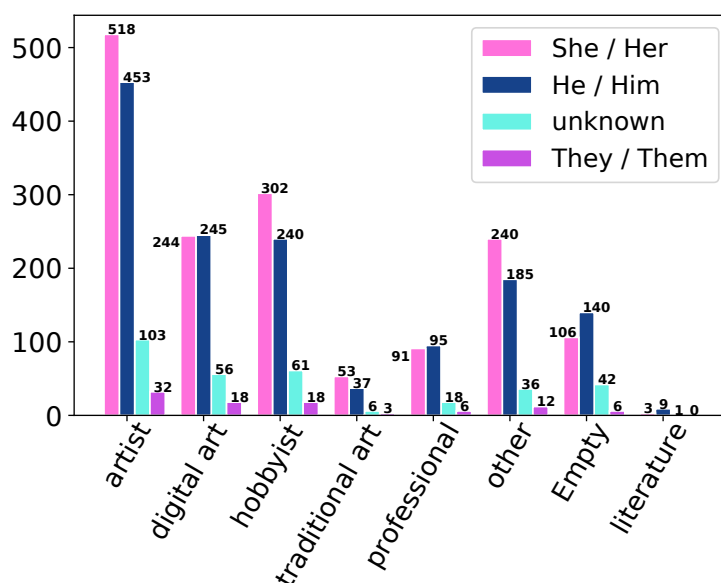
Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza com a ocupação/área dos autores de fanarts. Cada parcela representa a porcentagem total de artistas que colocaram em seu perfil cada ocupação.

No Gráfico 10, temos a distribuição de ocupação por gênero, e é evidente uma diferença quanto a profissionalização. Há maioria feminina entre quem cria por hobby, enquanto os profissionais são ligeiramente maioria masculina. Esses resultados sugerem que os usuários femininos produzem *fanarts* e outros tipos de obras, como *cosplays* e textos, facultativamente, enquanto os homens estão mais ligados ao trabalho e a produção comercial.

No Gráfico 11, revisitamos a quantidade de *fanarts* coletadas no dA por ano, porém aqui fizemos uma divisão conforme o gênero informado pelos artistas. É interessante observamos que, entre 2004 e 2012, não havia muita diferença entre a quantidade de publicações de homens

Gráfico 10 – Divisão das ocupações e especialidades por gênero dos artistas



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de barras mostrando a ocupação/especialidade dos artistas, organizado por gênero. O eixo X apresenta cada ocupação. O eixo Y representa o total de usuários. Para cada ocupação, temos 3 barras diferentes, cada uma correspondendo a um gênero: rosa é mulher, azul escuro é homem, azul claro é desconhecido e roxo é não-binário ou gênero fluido. Cada barra corresponde ao total de artistas de cada gênero que escolheu cada ocupação/especialidade.

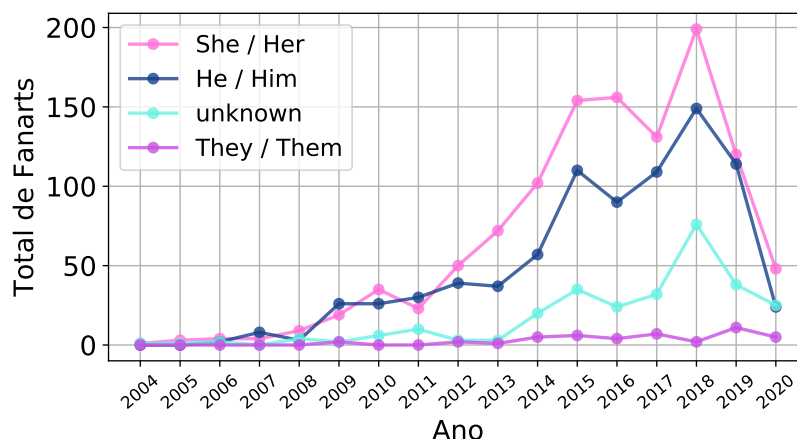
e mulheres, mas a partir do ano do lançamento da expansão *Mists of Pandaria* (2012) e do livro *Marés de Guerra*, protagonizado por Jaina, houve um aumento considerável da produção feminina, com maioria considerável entre 2015 e 2018². Entretanto, vemos que a produção de artistas “They/Them” não acompanhou esse crescimento, ficando sempre com uma baixa presença na comunidade.

Como há bastante publicações e cada *fanart* possui dados individuais, é preciso pensar uma forma clara e sucinta de representar essas informações. É necessário procurarmos maneiras de visualizar como o gênero se comporta e se relaciona com as artes. Para enxergarmos essas relações, utilizamos os gráficos *boxplot* para visualização de dados. Neles, podemos ver ordenadas por gênero as distribuições da quantidade de artes, seguidores e visualizações do nosso corpus de artistas, através do diagrama com mínimo, máximo e medianas para cada atributo.

No Gráfico 12 é apresentada a quantidade de *fanarts* produzidas por usuário. Observamos que pelo menos 50% das pessoas de cada gênero postou apenas uma única obra no conjunto analisado. Usuários que se identificam com “They/Them” foram os que menos postaram artes, devido constituírem também o grupo com menor representação na rede. Aqui vemos que usuários femininos tem uma tendência a postarem mais trabalhos, com um pouco mais da metade das artistas possuindo de duas a 10 postagens sobre Jaina na coleção.

² Observe que a coleta foi realizada em junho de 2020. Portanto, os valores no gráfico não representam o total postado naquele ano.

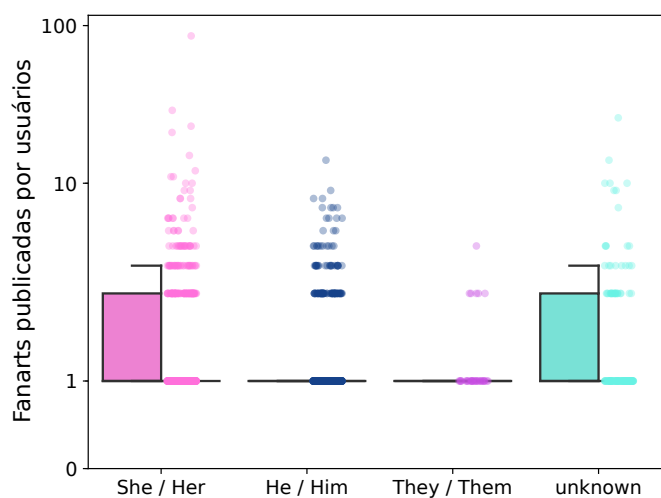
Gráfico 11 – *Fanarts* por ano segundo o gênero dos artistas



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de linhas mostrando a quantidade de *fanarts* de Jaina publicadas no DevianArt por ano. Cada linha representa a quantidade de artes postadas por gênero dos artistas. O eixo X representa o ano e eixo Y o representa total de *fanarts* publicadas naquele ano. A linha rosa representa a quantidade de *fanarts* feitas por mulheres, a linha azul são os trabalhos feitos por homens, a lilás são os trabalhos feitos por artistas não-binários ou gênero fluído, e o ciano corresponde ao gênero não informado.

Gráfico 12 – *Boxplot* com as *fanarts* de Jaina organizadas pelos gêneros dos artistas



Fonte: Elaboração da autora.

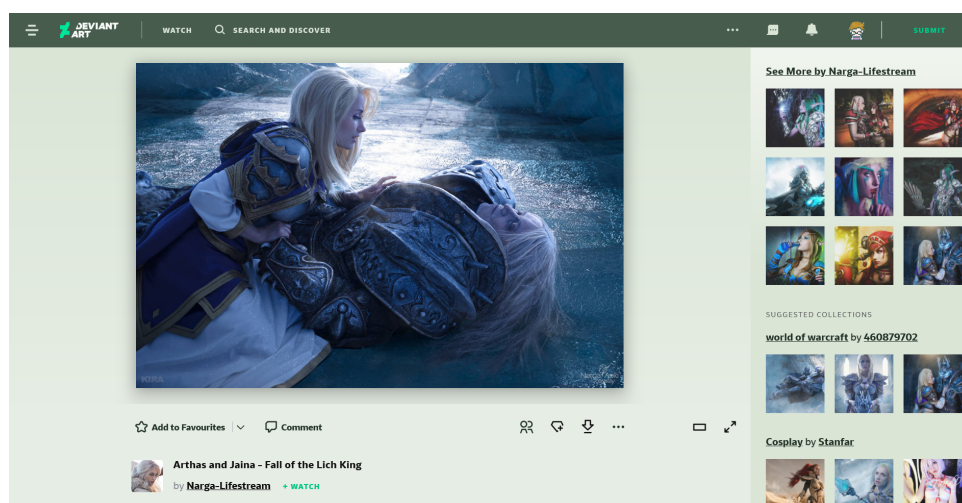
Legenda: Gráfico *boxplot* com a distribuição de quantidade de *fanarts* postadas por artista, organizadas por gênero. O eixo Y representa quantas *fanarts* de Jaina cada usuário publicou, o eixo X separa os gêneros. Cada ponto representa um artista do conjunto de dados. A barra do *boxplot* representa as proporções por quartil onde concentram-se os dados. O meio é o valor da mediana. A barra rosa corresponde ao gênero feminino, a azul ao masculino, roxo é não-binário ou fluído e ciano é desconhecido. Para mulheres e gênero desconhecido, há uma grande concentração de dados em torno de 1 (muitos usuários com apenas uma arte postada), fazendo com que tanto o primeiro quartil e a mediana fiquem sobrepostos no valor 1. Para pessoas não-binárias/gênero fluído e homens, a concentração em torno de 1 é tão grande que a barra se comprime inteiramente numa linha na base (ou seja, a maioria desses usuários possui apenas uma arte). Os pontos acima do quarto quartil são *outliers*: usuários discrepantes, que postaram muito mais que os demais.

Ao investigarmos essas artistas, percebemos serem em grande parte mulheres que fizeram *cosplay* e publicaram imagens na plataforma. Elas costumam publicar séries de fotos

vestidas como a personagem, o que resulta em um número maior de obras destes perfis em comparação aos outros que postam desenhos e pinturas. Verificamos manualmente algumas dessas fotos, e percebemos que várias são cenas teatrais, não apenas registros fotográficos de confecção de *cosplays*. Isso pode apontar para uma grande identificação das mulheres com a personagem, a ponto de se fantasiarem e produzirem uma série de enquadramentos cênicos distintos performando como Jaina, o que aproxima a produção artística feminina visual de autorepresentações e representações que tratam de identidade e sexualidade. Contudo, as fotografias consultadas manualmente seguem o mesmo tema que o cânone e apresentam Jaina em conformes com sua visualidade do jogo.

A pessoa com o maior número de trabalhos distintos sobre Jaina postados no DeviantArt é Natalia (nome de usuário: Narga-Lifestream), com 86 *deviations* coletadas. É dela o *cosplay* com maior número de favoritamentos em nosso conjunto. Natalia, usuária do dA há 12 anos, classifica-se como uma artista e artesã, faz *cosplays* desde 2008 ao lado do marido e publica, além de fotos, vídeos. Vende no Gumroad³ tutoriais e moldes para “ajudar e inspirar outros cosplayers”⁴. A foto em questão (Figura 38) registra uma cena em que Jaina se aproxima de Arthas, que está derrotado e desacordado, com cuidado – criando uma situação que não ocorreu no cânone. A imagem também tem vários efeitos gráficos que, junto à caracterização das pessoas, produzem uma atmosfera de fantasia. A visualidade do jogo e sua narrativa são reiteradas por essa fotografia, tal como percebemos em outros *cosplays* visualizados.

Figura 38 – *Arthas and Jaina - Fall of the Lich King* por Narga-Lifestream



Fonte: Captura de tela pela autora. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/narga-lifestream/art/Arthas-and-Jaina-Fall-of-the-Lich-King-654918450>>. Acesso em 11 de agosto de 2021.

Outras distribuições analisadas são os números de visualizações e de seguidores por usuário, apresentados respectivamente nos Gráficos 13 e 14. Esses dados ajudam a entender um pouco a diferença de popularidade entre os usuários nessa rede. Vemos que enquanto alguns

³ O Gumroad é uma plataforma através da qual usuários podem vender conteúdo. O site tem as seguintes frases estampadas em sua página principal: “Os criadores merecem ser pagos por seu trabalho. Gumroad torna isso mais fácil.” Disponível em: <<https://gumroad.com/>>. Acesso em 11 de agosto de 2021.

⁴ Perfil da artista disponível em: <<https://www.deviantart.com/narga-lifestream>>. Acesso em 11 de agosto de 2021.

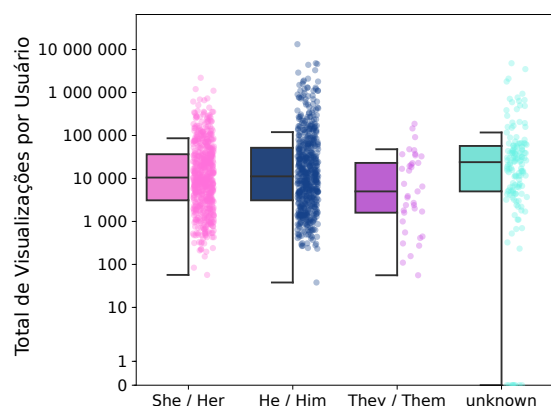
usuários têm poucos seguidores e visualizações, outros possuem quase 100 mil seguidores e mais de um milhão de visualizações de seus trabalhos.

Os usuários identificados pelo pronome “*They/Them*” ficam atrás tanto em número de seguidores quanto visualizações. Enquanto somente 10% dos artistas mulheres e homens possuem menos de 1000 visualizações, cerca de 25% dos artistas “*They/Them*” possuem essa baixa quantidade de visualizações. Ainda notamos que nenhum deles tem mais de um milhão de visualizações, enquanto temos 22 perfis masculinos com mais de 1 milhão de *views* (incluindo o perfil com mais visualizações com 13,4 milhões). Quatro perfis *unknown* e três perfis “*She/Her*” também ultrapassaram a marca de um milhão de visualizações.

Reparamos ainda nas distribuições de *boxplot* que o limite superior da distribuição dos homens é levemente mais elevado em comparação aos demais, tanto em visualizações como em seguidores. Isso demonstra que homens tem uma tendência de possuir perfis mais populares na plataforma, conquistando maior número de seguidores e visualizações. Além disso, *fanart* não é uma categoria de arte exclusiva do usuário desconhecido com poucas visualizações (segundo o imaginário do fã como artista marginal), é também o formato de produção escolhido por artistas já renomados. Todos os sujeitos ocupam um espaço no *fandom*, mas não podemos desconsiderar que alguns usuários podem ter mais peso nas disputas narrativas sobre a personagem, visto que o perfil possui uma visibilidade muito maior na plataforma.

Para enxergarmos melhor como se relacionam esses dados de popularidade dos usuários apresentamos o Gráfico 15, que mostra a relação entre número de seguidores, visualizações e total de trabalhos publicados. Cada círculo representa um usuário, o eixo *X* mostra quantos trabalhos publicados o artista possui, o eixo *Y* é a quantidade de *watchers*, e o tamanho do círculo representa a quantidade de visualizações daquele perfil. Quanto mais para direita, mais

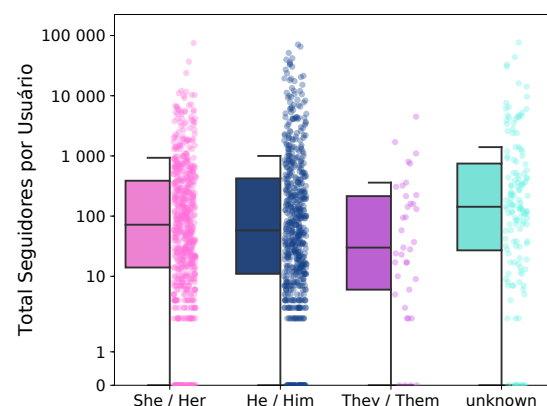
Gráfico 13 – *Boxplot* com total de visualizações por artista e gênero



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: *Boxplot* com a distribuição da quantidade total de visualizações que cada artista possui, organizada por gênero. O eixo *Y* representa o total de visualizações do artista e o eixo *X* separa os gêneros. Cada ponto representa um artista do conjunto de dados. A barra do *boxplot* representa as proporções por quartil onde concentram-se os dados. O meio é o valor da mediana.

Gráfico 14 – *Boxplot* com total de seguidores por artista e gênero

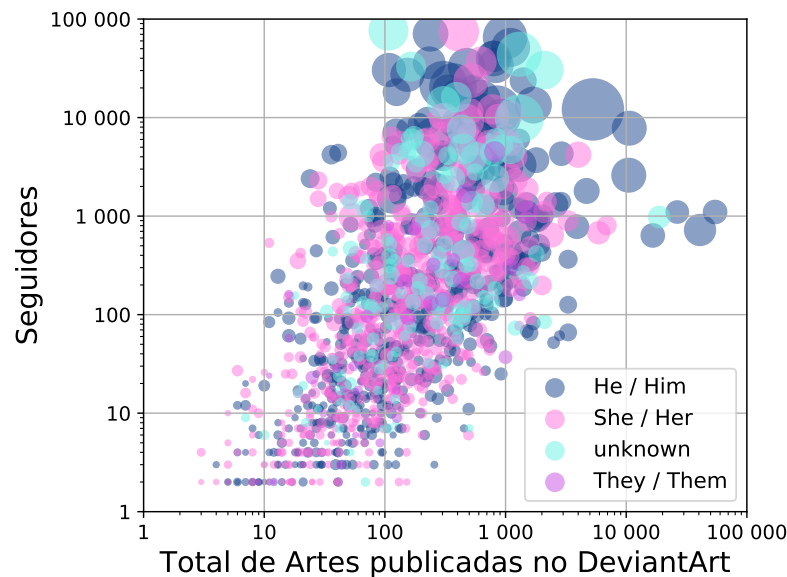


Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: *Boxplot* com a distribuição de quantidade de seguidores por artista, organizada por gênero. O eixo *Y* representa quantos seguidores cada artista do conjunto tem, o eixo *X* separa os gêneros. Cada ponto representa um artista do conjunto de dados. A barra do *boxplot* representa as proporções por quartil onde concentram-se os dados. O meio é o valor da mediana.

artes o usuário possui na plataforma, e quando mais para cima, maior o número de seguidores. O tamanho da bolinha corresponde à quantidade de visualizações.

Gráfico 15 – Relação entre número de trabalhos publicados, seguidores, visualizações e gênero dos artistas que publicaram *fanarts* de Jaina no DeviantArt.



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de dispersão ou “*scatterplot*” mostrando a relação entre total de artes publicadas e seguidores dos usuários do DeviantArt. O eixo X representa o total de artes que o artista postou, o eixo Y representa quantos seguidores o artista tem. Cada ponto representa um artista, a cor corresponde ao gênero e o tamanho ao número de visualizações. É notada uma correlação: quanto mais artes, mais seguidores e maior a bola, ou seja, mais visualizações. Também vemos maior concentração de bolas azuis na parte superior, o que mostra predominância de usuários homens nessa região do gráfico.

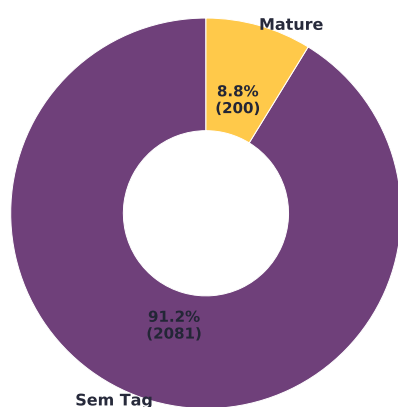
Usuários masculinos geralmente possuem mais artes publicadas e, à medida que nos aproximamos dos eixos de maior visualização e seguidores, existem mais círculos azuis no gráfico (próximos ao topo e à direita), evidenciando uma predominância masculina. Usuários com poucos trabalhos dificilmente têm muitos seguidores ou muitas visualizações, e a maioria das mulheres preenche o centro do gráfico. Apesar de a quantidade de usuários femininos ser maior que masculinos, e mulheres acumularem mais trabalhos, são as *fanarts* de perfis “*He/Him*” que alcançam maior visibilidade na rede – o que pode ocorrer em decorrência da produção masculina voltada aos interesses de mercado e um viés da plataforma.

7.2.2 As imagens como publicação

Quando um artista posta uma obra na plataforma do dA, ele pode marcar o item como “*Mature*”. Para visualizar o conteúdo que recebe essa marcação, o usuário necessita habilitar a exibição de obras “*Mature*” nas configurações de seu perfil no site. Em nossa coleta, habilitamos esse recurso na busca. No Gráfico 16 mostramos os resultados obtidos; uma parcela de 8.8% das *fanarts* foram marcadas como “*Mature*”, o que representa 200 publicações. No Gráfico 17 exibimos a relação de gênero do artista com a categoria de arte adulta. Embora existam mais autoras mulheres, quando olhamos apenas os trabalhos adultos, a maioria dos artistas se

identificam com gênero masculino, seguido por usuários “*unknown*”. Já dentre os trabalhos sem restrição, é evidente a maioria de artistas mulheres, quase cinco vezes maior do que de gênero desconhecido. Essa é uma informação que difere do visto quanto as *slash fanfictions*; enquanto a maioria das *fanfics* que tratam de sexualidade são produzidas por mulheres, as obras visuais são realizadas por homens.

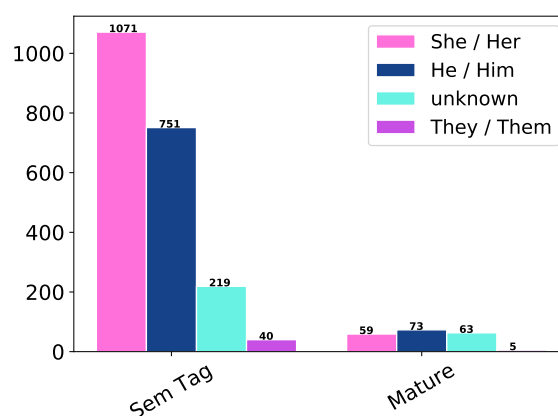
Gráfico 16 – Quantidade de *fanarts* de Jaina rotuladas como “Mature”



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de pizza mostrando o percentual de *fanarts* com o rótulo de conteúdo adulto. Cada fatia do gráfico representa a porcentagem total de *fanarts* de Jaina que possuem cada rótulo. O gráfico mostra 8,8% de *fanarts* com conteúdo adulto e, o restante, 91,2%, sem tag.

Gráfico 17 – *Fanarts* “Mature” organizadas por gênero



Fonte: Elaboração da autora.

Legenda: Gráfico de barras mostrando o número total de trabalhos rotulados ou não como conteúdo adulto, organizados por gênero. O eixo Y representa o número total de *fanarts*. O eixo X organiza por gênero os trabalhos com e sem conteúdo adulto. Barras rosas são *fanarts* feitas por mulheres, barras azuis são *fanarts* feitas por homens, barras lilás são *fanarts* feitas por pessoas não-binárias/gênero fluido e, em ciano, são os indivíduos com gênero não-informado.

Através de uma investigação manual das artes “*Mature*” mais populares, constatamos que a maioria são imagens postadas por usuários masculinos e relacionadas à venda, com menções na descrição e/ou título sobre plataformas de comercialização, como o Patreon⁵, Ko-fi⁶ ou Gumroad. A imagem adulta mais popular mostra Jaina junto à personagem Sylvana (Figura 39). Em sua descrição, na página do artista, é informado que a *fanart* foi feita sob encomenda para outra pessoa, com outras informações sobre vendas e amostras de artes. O texto verbovisual enquadra as duas personagens com ênfase no tema sexual; elas são representadas sobre um fundo sem cenário (mas com uma luz holofote), os corpos estão em evidência e voltados ao olhar do espectador, os seios e bundas são desenhados com realce (recebendo, inclusive, iluminação especular) e, além disso, foram desenhadas para venda. Essa imagem-espetáculo transforma o relacionamento lésbico das duas personagens em um fetiche submisso a um olhar masculino, e a venda revela uma dinâmica de comoditização do corpo feminino, ligada ao sistema capitalista:

A imagem da mulher como espetáculo e fetiche coloca em movimento outra cadeia de metonímias, ligando vários campos nos quais a feminilidade é produzida em uma sociedade capitalista avançada: a mulher como mercadoria

⁵ Disponível em: <<https://www.patreon.com/>>

⁶ Disponível em: <<https://ko-fi.com/>>

consumida e consumidora de mercadorias, mulheres trocadas em imagens e mulheres transformando a si mesmas em imagens através do consumo de mercadorias. (MULVEY, 1989, p. 7).

Figura 39 – Fanart assinalada como “Mature” com maior número de favoritamentos na coleção.



Fonte: Jaina Proudmoore x Sylvanas Windrunner. Flowerxl. Disponível em <<https://www.deviantart.com/flowerxl/art/Jaina-Proudmoore-x-Sylvanas-Windrunner-734365067>>. Acesso em 15 de novembro de 2020.

Cada *fanart* no dA conta com uma lista de tags e, para visualizarmos melhor esse conjunto de etiquetas atribuídas a cada obra, foi possível reconstruir essa rede e enxergar como cada termo e expressão se relacionam. No grafo exibido na Figura 40, cada tag é representada por um ponto. Dois desses pontos conectados significa que existe algum trabalho que recebeu ambas as tags simultaneamente. Essa rede nos permite tanto visualizar as etiquetas mais evidentes no conjunto de dados, quanto suas interações com outras. O grafo foi construído com auxílio da ferramenta *Gephi*.

Recapitulando as tags das *fanfics*, as mais populares tratam de uma manifestação crítica à empresa (“*Blizzard sucks*”), caracterização de personagem (ex.: “*Lesbian*”), narrativa e tema das histórias (ex.: “*fluff*” e “*enemies to lovers*”), e posicionamento da obra em relação ao cânone (ex.: “*canon*”). A respeito das *fanarts*, os termos mais populares são mais genéricos, como “*WorldOfWacraft*”, “*Fanart*” e “*jainaproudmoore*”. Visto que o DeviantArt não mantém um banco de dados estruturado sobre personagens e *fandoms*, como o AO3 sustenta, os usuários precisam promover a categorização e indexação dos trabalhos na plataforma e posicioná-los no *fandom*. Como o site segue um sistema de folksonomia sem curadoria, várias tags que têm o mesmo

Termos sobre sexualidade apareceram nas *fanfics* e de maneira similar no dA, porém nas *fanfics* é dado mais destaque aos corpos e menos aos relacionamentos da personagem e orientação sexual. Os termos no grafo, em sua maioria, enfatizam partes associadas à sexualidade e feminilidade (“*hugebreasts*”, “*boobs*”, “*big boobs*”, “*bikini*”, “*hot*”, “*tits*”). O erotismo e atividades sexuais também são abordados, como em “*bondage*”, “*erotic*” e “*fetish*”. Algumas outras etiquetas que aparecem próximas a essas, como “*breastinflation*”, “*enormous*”, “*giantess*”, “*gigantic*”, “*chubby*”, descrevem fetiches sexuais específicos.

Termos descritivos que se referem à *lore* e características formais do design de Jaina, mais notavelmente “*mage*”, mas também “*blonde*”, “*blueeyes*”, “*blue*”, “*admiral*”, “*ice*”, “*sea*”, “*frostmage*” e “*theramore*”, estão espalhadas pelo grafo, mas têm menos relevância na rede. Analisando as tags empregadas para indexar as *fanarts*, podemos imaginar que imagens de mulheres sexualizadas são bastante produzidas e postadas no dA. Também, que classificar artes salientando a corporeidade e sexo pode gerar melhores resultados nas buscas em conformidade ao mercado que, culturalmente, é alinhado ao patriarcado, conseqüentemente promovendo a obra na plataforma.

Através dessas tags, é percebido que o corpo feminino e suas áreas erógenas, são destaque da maioria das obras. A percepção da mulher como imagem-espetáculo, produzida para ser olhada, admirada e desejada, é pervasiva em nossa cultura (LAURETIS, 1984, p.37). Desse modo, a análise da conformidade da representação do corpo feminino ao desejo masculino é o ponto de partida de qualquer análise visual sobre representações femininas. Lauretis pontua que

Uma objeção mais interessante seria que essas representações do corpo [...] não são puras imagens, puros imaginários, mas já estão implicadas em uma narratividade, assim sobredeterminadas por certas posicionalidades do desejo, um certo lugar de identificação. (LAURETIS, 1984, p.82, tradução nossa)

Tratamos de intertextualidade a todo momento, seja em relação às normas de gênero, ou ao cânone de *Warcraft* e universo de fantasia. As *fanarts*, por consequência disso, estão engendradas em narratividades prévias que podem, ou não, ser transformadas pelos artistas. No caso das *fanfics*, percebemos elementos que apontam para uma produtividade semiótica e enunciativa (JOHNSON, 2017) que insere nas histórias valores sobre sexualidade diferentes da norma padrão. Esses trabalhos transitam o círculo imediato dos autores, não sendo produzidas para venda. Quanto às *fanarts*, os dados obtidos revelam uma adesão maior à norma e, sobretudo, à uma lógica mercadológica sobre o corpo feminino – correspondendo à uma produtividade textual que busca a validação institucional.

8 Navegando os textos verbovisuais

Seguindo nossa linha do tempo como heurística, selecionamos 4 imagens canônicas sobre as quais faço leituras a seguir. Essa mirada sobre Jaina não é isolada ou livre de afetos e memórias; os atos de visualizar as imagens em páginas web, de pinçá-las para criarmos a Figura 18 e exibi-las em detalhe na dissertação são manobras que expõe a textualidade da personagem, configurando diferentes interpretações sobre os textos. Ofereço apontamentos e indagações que partem da minha vivência, do conhecimento que adquiri tanto durante o Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social, quanto ao longo da minha formação como artista e pesquisadora, e minha participação no *fandom* de *Warcraft* (como jogadora e como fã).

8.1 Imagens canônicas

Para facilitar a leitura dos textos verbovisuais na dissertação, foram feitas capturas de tela das páginas web que contêm as imagens canônicas da personagem e exibidos, no trabalho, os recortes relevantes para ilustrar cada momento de análise. O Apêndice A possui uma lista com os links de acesso para as páginas originais, suas versões salvas no Internet Archive¹ e as capturas de tela completas, sem recortes. As imagens de Jaina selecionadas foram postadas originalmente no site oficial da Blizzard (Figura 41a) e no portal Wowhead (Figuras 41b, 41c e 41d). Com exceção da Figura 41a, escolhida para ilustrar um artigo sobre a personagem no jogo *Heroes of the Storm*, as outras três são fragmentos de capturas de tela do jogo.

Em uma primeira observação, pensando na visualidade dos textos, podemos constatar que em todas as imagens desse conjunto canônico a personagem é apresentada como uma mulher branca, jovem, magra, de cabelos lisos (total ou parcialmente louro), trajando roupas na cor branca com elementos dourados, e está sempre acompanhada de um cajado. Além desses aspectos em comum, todas as imagens são representações tridimensionais (modelos construídos através de modelagem 3D) da personagem.

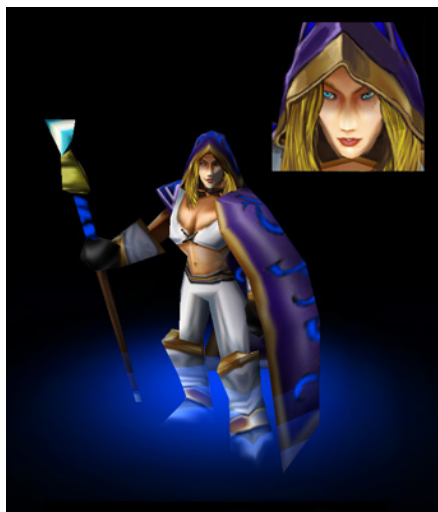
Segundo as seleções é difícil aferir sua altura, mas havendo jogado e a encontrado virtualmente, é importante informar que, durante a jogabilidade de *World of Warcraft*, PNJs tem a altura variável: em missões e *raids*, por exemplo, são maiores que os modelos padrões para que os jogadores possam acompanhá-los com facilidade em meio a uma multidão de avatares. É possível vermos um pouco do cenário em que a personagem está posicionada, mas outras personagens foram excluídas das seleções postadas nos sites.

Pensando ainda na visualidade e também na materialidade dos textos, estamos olhando

¹ Internet Archive. Disponível em: <<https://archive.org/>>.

Figura 41 – Conjunto de imagens cânones da personagem Jaina

(a) Período de 2002-2004
Jaina de Warcraft III



Fonte: Blizzard. Disponível em <<https://news.blizzard.com/pt-br/heroes-of-the-storm/16887806/hero-da-semana-jaina>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

(b) Período de 2004-2012
Jaina em Wrath of The Lich King



Fonte: Lore of Jaina Proudmoore. Disponível em <<https://pt.wowhead.com/guides/lore-of-jaina-proudmoore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

(c) Período de 2012-2018
Jaina em Mists of Pandaria



Fonte: Grã-senhora Jaina Proudmore <Líder do Kirin Tor>. Disponível em <<https://pt.wowhead.com/npc=69741/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

(d) Período de 2018-atualmente
Jaina em Battle for Azeroth



Fonte: Grã-senhora Jaina Proudmore. Disponível em <<https://pt.wowhead.com/npc=147886/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021

para imagens estáticas e não animações, mas é sabido que os modelos 3D são criados levando-se em conta as funcionalidades do jogo, movimentação e otimização. Dentro dos jogos estão

animados e necessitam funcionar bem em computadores diversos, o que delimita o escopo dos artistas. Mais expressões e mais detalhes significam maior custo computacional para processamento. Ou seja, os modelos mostrados pelos recortes foram criados tendo-se em mente um conjunto de limitantes práticas. A quantidade de polígonos, tamanho de textura, número de animações, tempo de produção, são apenas alguns critérios que ilustram a complexidade de se inserir uma personagem em um jogo. Além disso, ainda foram congelados no tempo pelos usuários através do movimento de captura de tela ou exportação, e edição. São textos frutos de diversas autorias: artistas de arte conceitual, modeladores, animadores, programadores, jogadores e editores dos sites.

As Figuras 41a e 41b foram postadas em artigos sobre a história da personagem, os quais contém mais imagens dela, e as demais são atreladas a páginas informativas sobre aspectos de jogabilidade de *World of Warcraft*. É visível o interesse da empresa em constituir uma história para a Jaina ao apresentar várias representações ao longo do tempo numa postagem oficial e também o esforço da comunidade em catalogar sua presença digital no jogo. São todas páginas criadas com o intuito de informar o usuário e não possuem funcionalidade de curtidas, como postagens de plataformas como Instagram ou Facebook.

A escolha por imagens extraídas diretamente do jogo, seja através da exportação do modelo (como na Figura 41a) ou captura de tela, contribui para essa visão de catalogação, evidenciando a tentativa de resguardar a aparência da personagem como de fato foi vista pelos jogadores durante o jogar. De modo geral, a coletânea de imagens desta seção parece vincular-se ao cânone ao situar Jaina em épocas e cenários específicos da franquia, conferindo a impressão de autenticidade ao material.

8.1.1 Período de 2002-2004

O modelo de Jaina encontra-se em uma página oficial da Blizzard onde foram reunidas diversas informações a respeito da personagem, de forma a apresentá-la aos jogadores de *Heroes of the Storm*, outro jogo da Blizzard. A postagem é introduzida com o título “Herói da Semana: Jaina”, um banner contendo uma imagem oficial da personagem no jogo *Heroes of the Storm*, seu nome (Jaina) e classe (“*Archimage*”). Logo abaixo é exibida a frase “Eu detesto ter que recorrer à violência!”, atribuída à ela (Figura 42a).

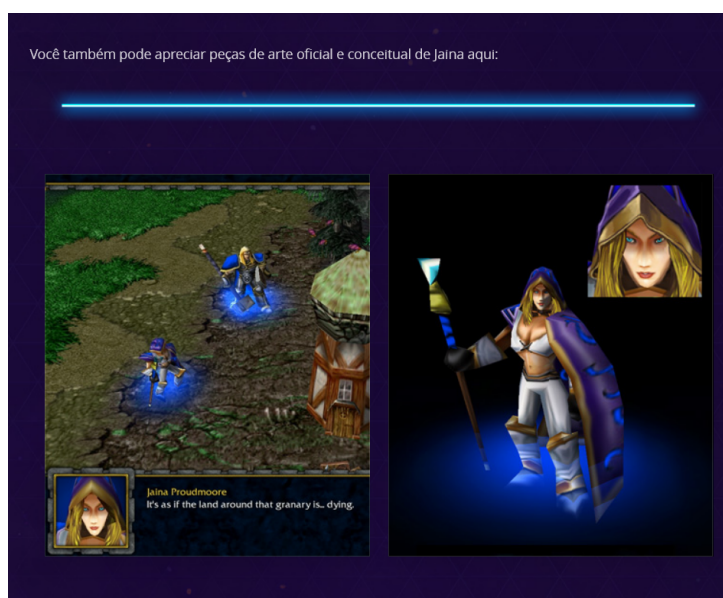
Não analiso todo o texto da página, mas achei relevante apresentar o teor do primeiro parágrafo. Ele apresenta de forma resumida Jaina, destacando sua profissão/classe (maga), educação (ex-pupila de Antônidas) e feitos políticos (líder de refugiados, fundadora de uma cidade, governadora). O parágrafo se encerra com a frase “Agora, ela serve à Aliança como uma voz poderosa lutando pela racionalidade e diplomacia”. Nessa primeira instância podemos perceber uma mirada que relaciona Jaina a um imaginário de poder intelectual e apaziguamento. É relevante notar que esse poder advém de uma educação com um mestre homem (Antônidas) e a personagem serve aos interesses da Aliança. Fica clara também a preferência da personagem

Figura 42 – Página da Blizzard contendo imagens de Jaina em *Warcraft III*

(a) Cabeçalho da postagem “Herói da Semana: Jaina”



(b) Trecho da postagem contendo a imagem escolhida para análise



Fonte: Capturas de tela e recortes feitos pela autora da página do jogo “*Heroes of the Storm*”. Disponível em: <<https://news.blizzard.com/pt-br/heroes-of-the-storm/16887806/heroi-da-semana-jaina>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

por uma abordagem pacífica (ela não gosta de violência), mas faz opção pelo uso da força mesmo assim.

No topo da Figura 42b nos é informado que diversas imagens oficiais e conceituais da personagem podem ser vistas situadas na página (“Você também pode apreciar peças de arte oficial e conceitual de Jaina aqui:”), introduzindo essa seção com o modelo de *Warcraft III*. A arte conceitual é criada nas etapas de planejamento e serve de referência para a produção das imagens finais. Criar essa diferenciação entre o que é conceitual e oficial sinaliza aos leitores

que apenas as imagens vinculadas aos jogos, ao produto final, são consideradas cânones. Os conceitos, mesmo produzidos pela equipe, nem sempre refletem a visão final da empresa sobre a personagem. Feito isso, não é à toa que escolheram duas imagens de Jaina em *Warcraft III* para iniciar a seção, sendo esse o primeiro jogo da franquia em que ela aparece.

A imagem que contém apenas Jaina sobre o fundo preto, à direita na Figura 42b, não parece uma captura de tela, mas sim uma montagem criada utilizando-se o modelo extraído diretamente do jogo ou software de criação. É dada evidência ao rosto da personagem no canto superior direito, mostrando sua face parcialmente oculta por um capuz, pele branca, olhos azuis, boca avermelhada e cabelos loiros. A personagem aparece de frente para o observador, não há elementos de jogo e nem cenário; esse enquadramento reforça a ideia de que o recorte não é uma captura de tela do jogo, mas uma composição para exibir Jaina. Jogos de estratégia como *Warcraft III* empregam com frequência uma câmera distante, em que o jogador visualiza os personagens e cenários de cima para baixo, à distância. Isso fornece um enfoque nas múltiplas ações do jogo e possibilita o controle sobre vários elementos. Podemos perceber essa visualidade na imagem à esquerda, em que Jaina e Arthas podem ser vistos em menor escala e à distância junto ao cenário de jogo, sobrepostos pela tela de diálogo.

Em *Warcraft III*, o jogador controla várias personagens no jogo, de modo que não há um avatar que o representa constantemente. Luca Papale (2014) denomina um dos processos psicológicos possíveis em situações assim como “Distanciamento”, o que pode levar o jogador a não experienciar alguma emoção em particular pelas personagens. Além de possuir avatares que não são nada mais que “uma ferramenta para manipular o mundo de jogo, não muito diferente de um mouse” (PAPALE, 2014, tradução nossa), *Warcraft III* produz uma distância espacial entre jogador e personagens. Essa configuração dificulta a identificação, como abordada por Lauretis, do jogador com as personagens. Ainda assim é interessante notar que há uma caixa de diálogo que possui o rosto de Jaina, seu nome e o diálogo de jogo (Figura 42b), fazendo com que o usuário acompanhe parte da história através da leitura do texto, não apenas da imagem em movimento.

Voltando à imagem da direita, nela Jaina recebe destaque especial. Apesar disso, como outras personagens de *Warcraft III*, é uma unidade que pode ser movimentada pelo jogador. Todas essas unidades são pertencentes a um time, como em um tabuleiro de xadrez. No caso, o time de Jaina é a Aliança e ela traja as cores da facção (branco, azul, dourado e roxo). Aos seus pés existe um brilho azulado, presente também na imagem à esquerda, o que a demarca como elemento clicável e ativo do jogo (podemos ver o mesmo brilho em Arthas). A composição visual nos oferece uma mirada em que Jaina é objeto de jogo que pode ser manipulado, mas também oferece sua identificação como uma personagem mulher, ao posicionar o observador de frente a ela e trazer em detalhe o rosto e roupas.

Podemos notar semelhanças com o modelo de Arthas, visível na outra imagem: tal como Jaina, o personagem masculino possui a cintura fina e os ombros largos. Isso sugere que

a base para modelagem dos bonecos, na época, pode ter sido a mesma ou parecida, com alguma interferência para distingui-los. É bom lembrarmos que, quando o jogo foi lançado em 2002, os requisitos gráficos mínimos para executá-lo em PC eram bem baixos se comparados aos computadores atuais. Além disso, o espaço para se criar modelos 3D nos anos 2000 era bastante limitado em comparação ao que há hoje. Apesar de utilizarmos o termo “modelagem” para referenciar o processo de criação de personagens, na época a prática era menos semelhante do que é hoje à modelagem manual com materiais reais como argila ou clay.

Esse trabalho restrito de criação de modelos é o que chamamos atualmente de “lowpoly”: objetos em 3D cuja malha conta com uma quantidade pequena e restrita de polígonos. Mesmo com a quantidade limitada de polígonos para os modelos do jogo, foi acentuada uma silhueta feminina, com ênfase na cintura fina e seios da personagem. Além disso, Jaina recebe alguns acessórios 3D diferentes: carrega um cajado, ao invés de martelo como Arthas, uma capa com capuz e usa apenas uma ombreira. A textura não tem o desenho de uma armadura completa como ocorre com o personagem masculina, mas sim calças, botas, luvas e top, todas as peças em branco com detalhes dourados.

Para pensarmos o processo de criação de personagens para jogos de estratégia em tempo real, consultamos o *Guia de Arte das Personagens de Dota 2* (Valve Corporation, 2020). O *Dota 2* (Valve Corporation, 2013) é um jogo derivado de *Defense of the Ancients* (DotA), uma adaptação multiplayer e online de um mapa de *Warcraft III*. Dessa forma várias personagens de *Dota 2* são inspiradas em figuras de *Warcraft*, com funcionalidades e visualidades similares. Disponibilizado em um Workshop Steam, o guia postula que “a silhueta de um herói deve ser claramente identificável à primeira vista” e “os valores, cores, detalhes e silhuetas ajudam a identificar a cabeça, a arma e a direção de cada herói”. Essa estratégia de criação é comumente empregada em jogos do gênero e também em jogos MOBA², e é percebido que a silhueta e cores escolhidas para representar a personagem Jaina corroboram com esse processo.

É importante em nossa mirada sobre o texto verbovisual sempre trazermos a imagem da esquerda para a análise, em que o modelo de Jaina aparece acompanhado de outro. Observamos as duas personagens em conjunto e contraste: Jaina e Arthas formam um casal em *Warcraft* e possuem semelhanças físicas, como a pele branca, olhos azuis e cabelos longos e louros. Para diferenciar as personagens e suas funções, empregaram-se texturas, acessórios e silhuetas diferentes entre si. No caso de Jaina os desenvolvedores poderiam ter optado por uma personagem com armadura completa, ou mesmo saia ou vestido, mas não o fizeram. Os acessórios escolhidos foram o cajado e capa. A armadura leve e a arma mágica sinalizam ao jogador que essa é uma unidade mágica, ao contrário de Arthas, que porta uma armadura pesada e martelo.

Podemos imaginar que isso ocorra por necessidades de jogabilidade, diferenciando personagens que possuem funcionalidades díspares. Ainda assim, há uma relação direta entre o gênero, a escolha das funções das personagens e como essas funções são ilustradas. A força

² *Multiplayer online battle arena*, ou arena de batalha multijogador em linha.

física é associada à masculinidade e isso é evidenciado em Arthas pela escolha de sua classe como paladino³ e o emprego do martelo e armadura de metal para representação.

A magia no universo de *Warcraft* é utilizada por vários personagens masculinos, como Antônidas e Medivh. Não é, portanto, um elemento inerentemente feminino na história. Antônidas é visto em *Warcraft III* (Figura 43) como um homem idoso, branco, com barba e cabelos grisalhos, trajando uma túnica branca com detalhes dourados, corrente dourada pesada no pescoço e um cajado. Já Medivh possui outras apresentações ao longo da franquia, sendo normalmente posto como um homem de meia-idade, encapuzado. Nenhum deles é fisicamente forte. Essa imagem de mago como um homem idoso usando vestes brancas e longas remete às obras tolkineanas. Gandalf, personagem de *O Senhor dos Anéis*, é historicamente caracterizado semelhantemente em várias adaptações da obra. A idade avançada aparece como um elemento em comum, usado para transmitir a imagem de sabedoria.

Figura 43 – Antônidas em *Warcraft III*



Fonte: Antônidas (Warcraft III). Disponível em: <[https://wowpedia.fandom.com/wiki/Antônidas_\(Warcraft_III\)](https://wowpedia.fandom.com/wiki/Ant%C3%B4nidas_(Warcraft_III))>. Acesso em 17 de agosto de 2021.

O cajado é um objeto extremamente popular em jogos de fantasia. Seu uso antecede esse universo, aparecendo nos mitos gregos e na Bíblia. Na mitologia grega o deus Hermes empunha o caduceu, cuja representação gráfica em alguns casos era a de cajado. A deusa Circe, feiticeira e farmacêutica, foi representada diversas vezes com uma varinha (a qual usava para manipular poções e remédios), mas também um cajado. Medeia também utiliza um para realizar seus encantamentos. Já Moisés, na Bíblia, o utiliza como apoio e o empunha para arrebanhar os fiéis e abrir o Mar Vermelho. Gandalf, Radagast e Saruman, magos do universo de Tolkien, são

³ Essa informação não está explícita no texto verbovisual, porém contamos um pouco da história de Arthas nos capítulos anteriores.

todos descritos como homens brancos idosos que carregam cajados. Esse padrão repete-se em *Warcraft*, mas é pertinente nos perguntarmos por que um cajado, e não uma varinha? Quais as diferenças entre um cajado em mãos femininas e um em mãos masculinas?

Circe e Medeia, apesar de empunharem o objeto como outros deuses e personagens, são caracterizadas como bruxas em suas histórias. A mesma Circe que é conhecida por fabricar remédios também transforma homens em porcos, e Medeia tenta envenenar Teseu. Relembrando as narrativas edípicas tradicionais, a mulher é metaforicamente o plano de ação ou obstáculo do sujeito masculino (LAURETIS, 1984, p.121), constituindo uma situação de objeto/sujeito ou espaço/sujeito. Essa binaridade transpõe-se na polarização entre Natureza e Cultura, em que a mulher é símbolo da natureza e fertilidade, enquanto o homem é o agente que transforma e domestica o mundo. Não obstante Circe e Medeia são, além de feiticeiras e rotineiramente obstáculos nas narrativas, curandeiras. A varinha é um instrumento associado à bruxaria, juntamente ao caldeirão. O cajado, quando portado por uma mulher, torna-se um instrumento de poder, sabedoria e destruição, tal como a varinha.

Em mãos masculinas o objeto é um sinal de sabedoria, segurança e sobriedade. Mágico tal como uma varinha, difere dela ao ostentar força física como um cetro ou bastão. Em outras palavras, é um instrumento que evoca uma imagem de poder masculino imediata, enquanto a varinha é comumente ligada ao feminino e perigo. A escolha por cajados e não varinhas em um universo de fantasia marcado historicamente por machismo parece ressoar com essas ideias. Jaina empunha seu cajado enfeitado com uma gema azul do mesmo modo que outros personagens masculinos da história, entretanto será que ela sabe utilizá-lo como um mago sábio? Ou acabará como uma bruxa?

Ainda pensando em Antônidas, Jaina, diferente dele, é uma personagem jovem (seus cabelos são loiros, não brancos, e seu rosto não tem rugas) e possui a barriga e colo expostos. Talvez o melhor termo para empregarmos não seja barriga, mas sim ventre. Essas regiões do corpo são associadas historicamente ao imaginário de mulher, utilizadas frequentemente como marcadores biológicos do gênero. O ventre é posto como local onde a vida germina e o colo é o plano do aconchego e amamentação da criança, criando uma confluência dos significados de “mulher” e “mãe” através da ideia de fertilidade. Quando o colo e o ventre são evidenciados pelo recorte da roupa, essa personagem é feminilizada, diferente do que ocorre com os homens na história. O fato de ser representada como uma jovem também tem a ver com isso, pois acentua seu potencial fértil e a distancia da imagem de sabedoria dos mestres.

Outro elemento que a caracteriza como mulher é o cabelo longo da personagem. No ocidente ele é associado ao “sexo feminino”, o que produz sua feminização (DURAND, 1999, p.97). Segundo Gilbert Durand, o cabelo é ligado ao feminino pois “é um hieróglifo da água, e o suporte fisiológico da água é o sangue menstrual” (DURAND, 1999, p.104), encarado frequentemente como um atributo essencial da mulher (mais uma vez ligando “mulher” à fertilidade). Além disso, também podemos associá-lo à feminilidade devido a repetição desse estilo nos corpos de

mulheres ao longo do tempo. Salientar essas relações nos parece importante porque Arthas, tal como Jaina, tem o cabelo longo, o que aproxima os dois personagens. Contudo, Arthas é o vilão da história e não é incomum a caracterização de vilões com elementos femininos.

Resumindo um pouco o que levantamos até aqui, Jaina aparece em primeiro momento como uma maga do exército humano, recebendo uma textura e modelagem que a diferenciam das personagens masculinas. A escolha por um top e calças, e não um vestido, saia ou túnica, juntamente ao aspecto jovem, a distanciam da imagem de sabedoria comumente associada aos magos. Junto às grandes botas e ombreira, as calças a caracterizam como uma personagem de ação, combatente, mesmo que usuária de magia. A capa e capuz ocultam seu rosto, mas deixam o corpo a mostra, gerando um sentimento de mistério a respeito de sua identidade. Quando pensamos na Natureza como feminina, seus mistérios (morte e vida) também tornam-se femininos; desse modo a face oculta de Jaina reafirma sua feminilidade ao transformá-la em um mistério.

8.1.2 Período de 2004-2012

O modelo de Jaina do período de 2004 a 2012 que escolhemos para analisar está disposto na Figura 44b, à direita. Ele foi usado para ilustrar um guia do Wowhead que conta a história da personagem. A seção em que aparece é introduzida com o título “*World of Warcraft: Classic*”, sinalizando a qual período histórico da franquia os modelos pertencem. À esquerda é exibido o primeiro modelo de Jaina Proudmoore no jogo *World of Warcraft* e à direita é apresentada sua versão “melhorada”, introduzida no Patch 3.3. Traduzindo o primeiro parágrafo da seção (Figura 44b), temos:

Jaina Proudmoore é encontrada no WoW Clássico como a regente de Theramore, no Pântano Vadeoso. Ela conseguiu forjar uma aliança com o Reino de Ventobravo, e insistiria em uma cúpula entre Rei Varian e Thrall. Varian foi finalmente convencido por seu filho, o príncipe Anduin Wrynn, a ir numa jornada a Kalimdor para participar dessa reunião, mas desapareceu misteriosamente durante a viagem.

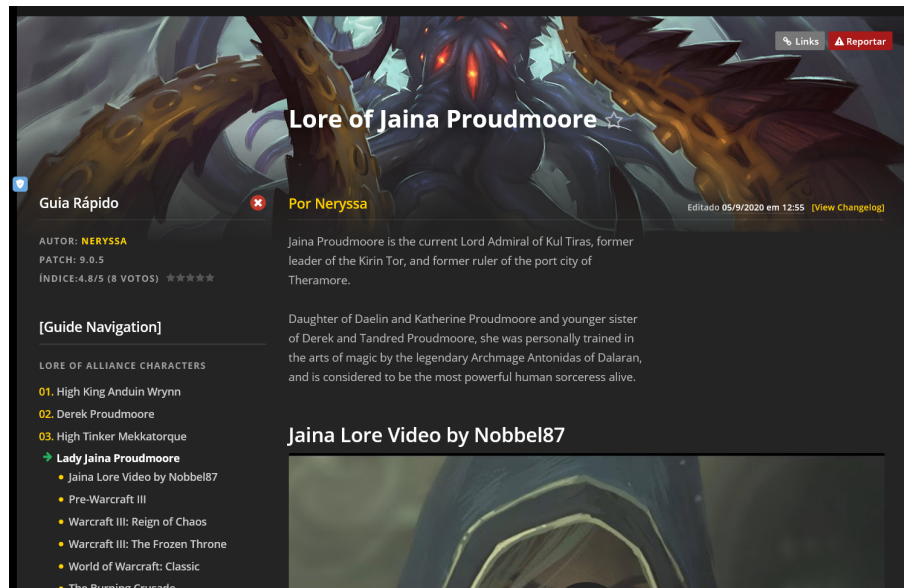
A tradução da legenda das imagens a seguir:

Jaina como a líder de Theramore (Modelo clássico e seu novo modelo, alterado no Patch 3.3).

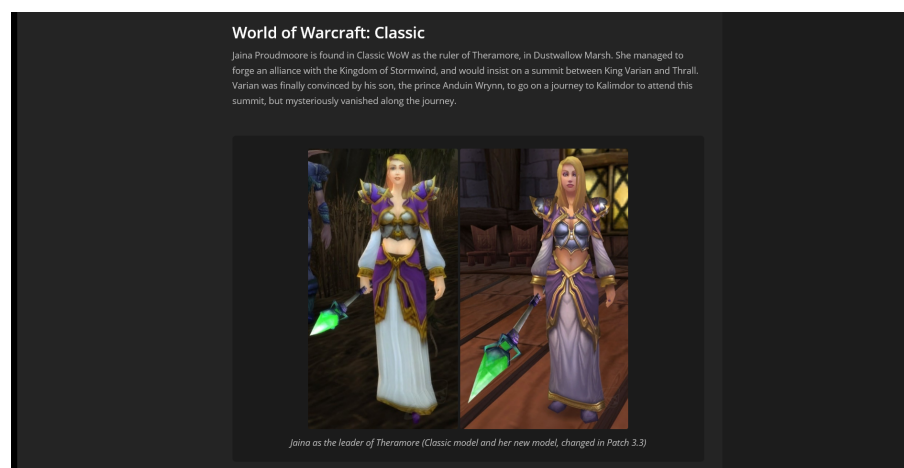
O texto apresenta de forma sucinta a jornada de Jaina no início de *World of Warcraft*; ela se consolidou como líder de Theramore e trabalha por uma aliança entre a Aliança e a Horda. Uma coisa curiosa é que os acontecimentos mencionados na página web não ocorreram no jogo, mas sim na série de quadrinhos de *World of Warcraft* (Panini, 2008). Apesar disso, fica subentendido que esse é o *lore* do jogo também.

Figura 44 – Página do Wowhead com os modelos de Jaina de 2002 a 2012

(a) Cabeçalho do artigo “Lore of Jaina Proudmoore”



(b) Trecho do artigo contendo a imagem escolhida para análise



Fonte: Capturas de tela e recortes feitos pela autora da página do *WowHead*. Disponível em: <<https://pt.wowhead.com/guides/lore-of-jaina-proudmoore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

As duas imagens são capturas de tela do jogo que enquadram Jaina de frente para câmera, em composições semelhantes. Diferente da Figura 42, os modelos 3D são maiores e há um cenário atrás da personagem. Com essas capturas conseguimos ver que a câmera de jogo é diferente da de *Warcraft III*; em *World of Warcraft* o jogador controla um avatar específico, que o representa no universo digital e interage com os elementos e personagens virtuais. Para conseguir essa fotografia de Jaina, o jogador (ou jogadores) precisou caminhar até ela, posicionar-se nas proximidades e controlar a câmera para visualizá-la de frente, capturando os entornos da personagem. O recorte das duas capturas fecha o olhar do observador na figura de Jaina, de modo que à esquerda, inclusive, uma personagem foi cortada da imagem, e pouco sabemos sobre os locais em que estão.

Ambos os modelos possuem elementos bem semelhantes, porém o da esquerda tem curvas e texturas simplificadas. Ao compararmos as cabeças da personagem percebemos que o modelo antigo tem vértices mais evidentes, enquanto a curva é mais sutil à direita. As texturas da esquerda tem uma quantidade de cores menor, o que proporciona uma nuance reduzida de sombras e tons. No modelo do Patch 3.3, a feição da personagem nova ganha um pouco mais de definição, uma sombra roxa nos olhos, e seu cabelo cobre mais seu rosto. Devido os modelos apresentarem muitas semelhanças estilísticas entre si, destoando em questões técnicas, vamos nos ater à personagem na direita, onde é possível enxergarmos mais detalhes.

Batendo os olhos nessa versão o que chama a atenção é a mudança da roupa. As calças, botas, luvas e capa foram deixadas para trás, cedendo espaço para saia, bolero, mangas longas e duas ombreiras. O cajado tornou-se roxo e verde. O azul que antes sinalizava seu alinhamento com a Aliança desapareceu. Algumas semelhanças permanecem: a cor branca, o top, o colo e a barriga em evidência. Se antes havia um destaque à situação de Jaina como unidade militar através de suas calças e botas, agora o guarda-roupa parece ter saído de uma fábula, com cores fantasia e mangas bufantes – vestimenta digna de uma princesa, fada ou feiticeira.

Nesse período da história, como informado pelo texto, Jaina torna-se líder de Theramore e firma-se como diplomata. O azul que antes transportava os ideais da Aliança foram substituídos pelo roxo neutro de Theramore e dos Kirin Tor, da magia e do mistério. A personagem mantém o cabelo longo que cumpre um papel semelhante ao do capuz, escondendo parte de sua face maquiada. Com a nova roupa e essa escolha de paleta de cores, Jaina soa mais feminina do que anteriormente. Se antes podíamos associá-la à bruxaria e feitiçaria devido elementos específicos de sua história e design, em específico cajado e capa, agora sua representação chama a isso completamente.

O cajado é maior e verde, parecendo mais ameaçador e poderoso. Verde em *Warcraft*, em específico essa tonalidade brilhante, clara e saturada, tem uma história: é a cor da magia vil característica dos demônios. Esse tipo específico de magia corrompeu os orcs e elfos sangrentos do jogo, mudando a cor de pele e olhos dessas raças. O verde em determinadas tonalidades qualifica aquilo que é natural, mas em outras situações caracteriza podridão, maldade e morte. No universo do jogo a magia apresenta essa dualidade, sendo ora associada à natureza e vida, e ora à morte e degeneração.

As representações de bruxas e feiticeiras em diversas mídias são voltadas às suas imagens negativas. No cinema de terror, por exemplo, costumam ser retratadas como mulheres que desejam o mal e cuja sexualidade é traiçoeira. Outros papéis que mulheres feiticeiras e bruxas receberam ao longo do tempo, como curandeiras, guias espirituais, parteiras, costumam ser omitidos das histórias (CREED, 2015). Jaina não é representada como uma mulher idosa, o que poderia conferir à personagem o aspecto de sabedoria. Nem recebe cores ou artefatos que remetem à Natureza, como uma druidesa e espíritos da floresta recebem em *Warcraft*. A ela não é atribuída instrumentária para rezar, curar ou parir. Dessa forma, sua feminilidade é ambígua:

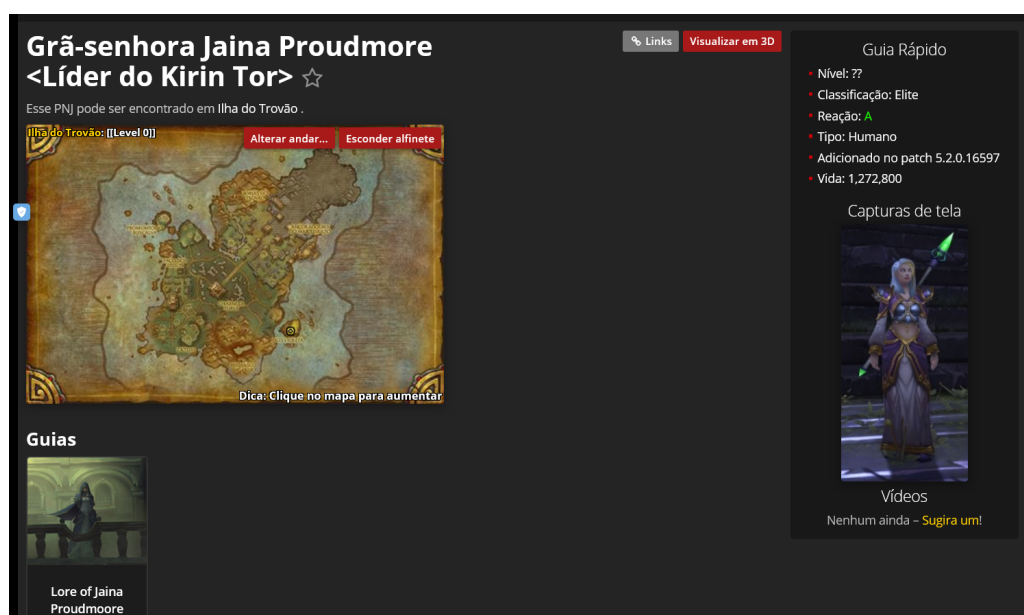
dócil enquanto donzela e jovem, perigosa enquanto feiticeira.

Jovial, com os cabelos louros e parte das vestes brancas e douradas, Jaina lembra uma fada ou princesa. Carregando um cajado, portando as cores verde e roxo, utilizando um penteado que mascara parte de seu olhar, ela parece abrigar poder. Se antes, nos anos 2000, ela estava atrelada a uma ordem militar, mesmo sendo mágica, agora ela entrega-se a um imaginário de mulher delicada e feminina que oculta um poder latente. A feiticeira pode ser uma figura revoltosa, anti-sistêmica, porque contraria preceitos religiosos e a estrutura da sociedade (CIXOUS; CLEMENT, 1986, p.5). A mudança visual de Jaina ressoa com sua atitude política e mostra seu potencial desestabilizador, ao negar o alinhamento prévio com a Aliança e buscar resoluções de conflitos através de vias não violentas.

8.1.3 Período de 2012-2018

A imagem de Jaina nesse período foi selecionada do banco de personagens do site Wowhead. A captura de tela (Figura 45) exhibe parte dos conteúdos da página que descrevem a personagem: o nome, título da personagem e facção (Grã-senhora Jaina Proudmoore, Líder do Kirin Tor), onde ela se encontra no jogo (Ilha do Trovão), nível (??), classificação (elite), reação (positiva à Aliança), tipo (humana), quando o modelo foi adicionado e quantidade de pontos de vida. Esses dados são acompanhados por uma captura de tela (imagem à direita) produzida no local onde a PNJ está no jogo e também por uma dica de um guia de jogo (Lore de Jaina Proudmoore).

Figura 45 – Jaina Proudmoore na expansão *Mists of Pandaria*



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Disponível em: <<https://pt.wowhead.com/npc=70131/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmoore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

Tal como as capturas de tela realizadas por jogadores na seção anterior, essa também coloca o observador de frente a personagem, enquadrando-a no centro da tela. A roupa e acessórios permanecem os mesmos, com a diferença do cajado estar nas costas e não em mãos.

O modelo, apesar de ser diferente do antigo, não foi inserido no jogo por questões técnicas, mas sim devido a narrativa. A aparência da personagem recebeu mudanças significativas em relação às versões passadas: o cabelo louro agora é em sua maioria branco e os olhos brilhantes.

A manutenção da mecha louira e o cabelo branco, juntos ao título de “Grã-senhora”, dificultam aferir a idade da personagem. Fora isso, ela ainda parece jovem, o corpo continua à mostra e não existem rugas. Os olhos brancos e brilhantes denotam que ela extravasa magia, parecendo inumana ou sobrenatural. Desse jeito, a personagem que antes parecia jovial e até mesmo ingênua, tem sua faceta de bruxa acentuada. Olhamos para Jaina e pensamos: o que aconteceu com ela?

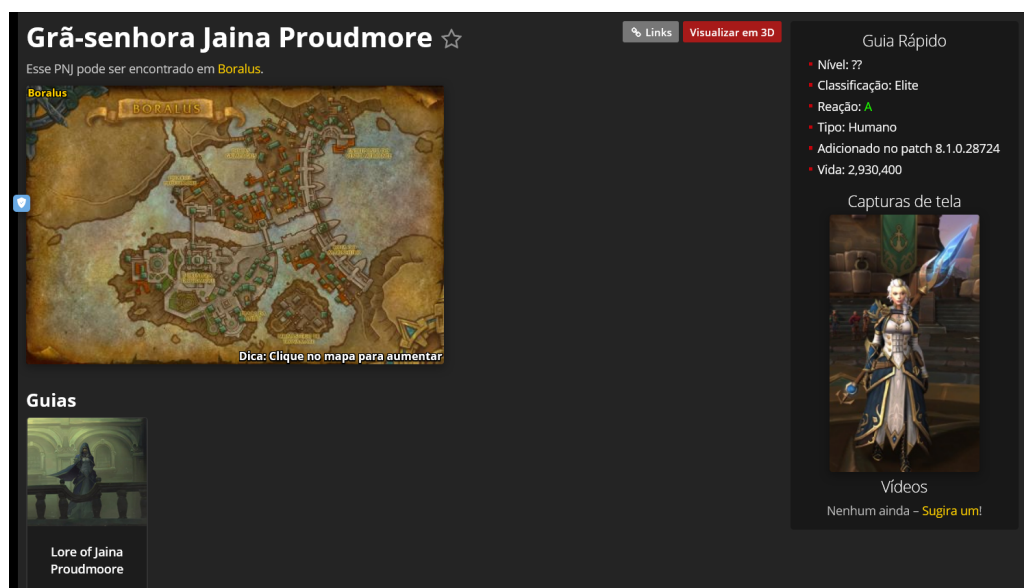
Esse texto verbovisual está localizado temporalmente após a destruição de Theramore – Jaina não carrega mais o título de líder da cidade. O “Grã-senhora” nos mostra que ela é um indivíduo de poder (qual tipo de poder não fica evidente). É importante notarmos aqui, além da mudança visual, o alinhamento: afirmativo em verde para Aliança, sem menção à Horda. A personagem, nesse momento da história, não é mais uma diplomata. Ela é amigável apenas a jogadores da Aliança; caso um jogador da Horda se aproxime da PNJ, ela ataca. Apesar disso, ela não recebeu nenhum acessório ou roupa que a atrelam à Aliança. Formalmente, Jaina não pertence à facção, sendo agora líder dos Kirin Tor, magos que comandam a cidade-Estado de Dalaran.

Se antes tínhamos a impressão que Jaina podia ser perigosa, agora temos certeza que ela é. O seu poder é visível através dos olhos brilhantes e envelhecida. Essa força não está a serviço da Aliança apesar de possuírem alinhamentos semelhantes, contrários à Horda. Apenas pela imagem é desconhecido se sua aproximação à ideia de bruxa é consequência de sua desarmonização política, ou se é causa. De qualquer forma, simboliza uma inquietude e destabilização da personagem. Além de tudo, o modelo se localiza na Ilha do Trovão, um local tempestuoso e oculto no jogo; perfeito para ambientar uma bruxa com raiva.

Na Figura 45 também é visível uma de ilustração de Jaina junto ao link para o Guia na parte inferior à esquerda. Nessa miniatura, a personagem está no convés de um navio, usando um vestido branco e capa azul com capuz ocultando sua face. Não há cajado. Exploraremos o modelo que se assemelha a essa imagem na próxima seção.

8.1.4 Período de 2018-atualmente

A Figura 46 mostra uma página web com a mesma estrutura que a anterior. Alguns dados de Jaina, contudo, diferem: ela não é mais líder do Kirin Tor e encontra-se agora em Bolarus, mas a maior diferença é a visual, percebida em seu modelo à direita. O cabelo branco deixa de ser solto, preso em uma trança; o roxo desaparece da paleta e o azul retorna, com uma tonalidade mais escura; o cajado aumenta de tamanho, muda de cor e ganha um adorno de âncora; ela usa um vestido branco e azul, com corset, capa, botas, ombreiras e luvas.

Figura 46 – Jaina Proudmoore na expansão *Battle for Azeroth*

Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Disponível em: <<https://pt.wowhead.com/npc=120922/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmoore>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

Nessa captura de tela que apreende o modelo, a personagem foi enquadrada caminhando junto a uma bandeira verde alinhada verticalmente à sua figura. A bandeira é símbolo do reino marítimo de Kul Tiras, parte integrante da Aliança. Essa mirada proporcionada pelo recorte relaciona o objeto à Jaina quase como uma legenda da personagem; apesar da cor verde da bandeira não estar incorporada ao visual, o enquadramento evidencia os laços personagem-cidade-reino. A ligação também ocorre em nível narrativo, pois essa é a terra natal de Jaina e um dia foi comandado por seu falecido pai, Daelin Proudmoore. Em *Battle for Azeroth*, quem assume a regência é a personagem, herdando-a de sua mãe Katherine.

Tal como o brasão do reino, suas novas roupas e cajado são enfeitados por âncoras – no caso das roupas, as insígnias são formadas por uma combinação de uma espada e anel, que resultam em uma âncora circunscrita em um círculo, similar à figura da bandeira. A afinidade da personagem com a água não estava visível nas visualidades canônicas anteriores, mas era um fato corriqueiro na história: Jaina é uma maga que manipula sobretudo o gelo e a água. Agora, essa relação aparece explícita por meio dos símbolos marítimos e a paleta de cor.

Enquanto a escolha das cores azuis no jogo antigo pode ter sido uma decisão técnica para facilitar a identificação da unidade pelo jogador, essa versão transmite outro sentimento. Em *Warcraft III* tínhamos um modelo de pequena escala, que precisava ser entendido com clareza pelos jogadores à distância. A Jaina de *Battle for Azeroth* é visível de perto, sendo aparentes vários detalhes do visual, como a quantidade de cadarços nas botas, quantos botões seu corset tem e o contorno das estampas do figurino. Esse detalhamento também deixa evidente que o modelo desse período tem diferenças técnicas em relação aos anteriores.

A estética marítima nos conta uma história de uma feminilidade militarizada, que concilia o aspecto feminino da água ao de força militar. A ideia de uma Marinha de Kul Tiras é

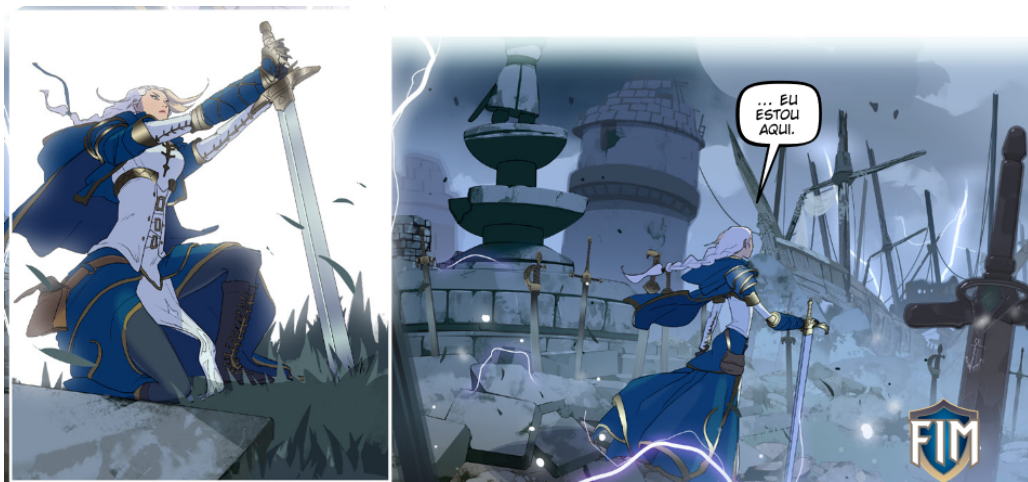
simbolizada pela união da espada e da âncora, expressa na insígnia e também presente em um dos quadrinhos oficiais da história. Na Figura 47 há dois painéis da HQ Reencontro: primeiro a mãe de Jaina honrando o marido morto utilizando um sabre e depois Jaina realizando o mesmo, honrando os mortos de Theramore.

Figura 47 – Jaina no quadrinho Reencontro

(a) Katherine Proudmoore honrando o marido falecido



(b) Jaina Proudmoore honrando os mortos de Theramore



Fonte: *Reencontro*. Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/comic/jaina-reunion>>. Acesso em 17 de agosto de 2021.

O azul das roupas é profundo, não mais um azul-celeste; mantém-se, em certa escala, o referencial à Aliança enquanto Jaina torna-se também um espelho do mar tempestuoso. As escolhas visuais são principalmente temáticas, antes de técnicas, evidenciando o enredo político. Ela continua hostil à Horda e agora carrega perto do coração o símbolo de seu reino de nascença e o azul do mar e da Aliança no corpo. Se as Jainas anteriores trajavam poucos elementos que as incorporavam à Aliança, com exceção de sua figura em *Warcraft III*, esse modelo é diferente.

O design de personagem reflete uma guinada recente na produção de jogos digitais (principalmente sobre o último ano⁴) de incorporar às obras mulheres que transmitem a sensação

⁴ *More Video Games Featured Women This Year. Will It Last?* Disponível em <<https://www.wired.com/story/women-video-games-representation-e3/>>. Acesso em 30 de setembro de 2021.

de poder – mulheres que parecem ser fisicamente ou politicamente fortes e independentes –, no lugar de personagens associadas à ideia de delicadeza e sedução, normalmente tidas como objetificadas de modo a atender um desejo masculino. Jaina ganhou grande protagonismo nessa expansão em que se torna uma líder militar, não sendo mais uma maga jovem e pacifista. Uma das imagens mais representativas dessa mudança narrativa é o cinemático do jogo que retrata o cerco à Lordaeron; controlando um navio com magia, a personagem dispara contra a cidade e salva o príncipe da Aliança⁵. Esse suposto empoderamento surge visualmente, no caso dos textos verbovisuais da Figura 46, através da exclusão de alguns elementos que podem ser considerados sensuais e mais femininos (a barriga de fora, cores roxas e vestimenta mais leve).

O cabelo de Jaina em trança é um estilo que aparece com frequência em várias personagens de jogos que são guerreiras e/ou militares, inclusive de outras franquias da Blizzard, como em *Overwatch* (Blizzard, 2016) com a capitã Ana Amari. O cabelo trançado preserva parte da feminilidade e ao mesmo tempo mantém uma certa praticidade. Isso, a cor branca e os olhos normais, conferem à personagem um aspecto de amadurecimento em relação ao seu estado anterior, como se a turbulência pela qual passou anteriormente tivesse acabado (ou foi controlada) mas deixou vestígios. A sombra roxa dos olhos desapareceu, dando lugar a um lápis de olho escuro.

Em paralelo às escolhas que deixam Jaina com a aparência mais velha e dura, há a incorporação de um acessório bem feminino. A barriga foi oculta, mas um corset foi introduzido ao traje. Essa é uma peça historicamente complexa; mulheres usam corsets em ilustrações sensuais, é a peça feminina que atormenta heroínas de histórias de época quando forçadas a utilizá-los para se encaixarem na sociedade, atualmente é usado na prática de *tight lacing*, e por aí vai. É uma roupa, em outras palavras, característica do guarda-roupa feminino e está incorporada a um imaginário extenso sobre feminilidade. Antes símbolo de opressão, passou a ser associado a práticas de empoderamento individual nas últimas décadas.

Visto isso, é pertinente assinalar que, com nossa mirada, percebemos que a visualidade anterior da personagem foi substituída por uma versão que aparenta ser mais forte através da negação de seus elementos mais delicados, finos e femininos. Fica subentendida a associação entre feminilidade e fraqueza, de modo que a Jaina pré-2018 é incompatível com o novo enredo da personagem.

Seu modelo de *Mists of Pandaria* reflete um momento de inquietude e instabilidade através de sua representação como feiticeira com energia projetada pelos olhos, e agora somos apresentados a uma composição com elementos nacionalistas e seu enrijecimento. Slavoj Žižek, em uma análise a respeito das mulheres de *Game of Thrones* (D.B. Weiss e David Benioff, 2011) que foram encaminhadas a finais controversos e tristes, comenta a respeito da retratação da mulher como incapaz de usufruir de poder, colocação que nos é útil:

⁵ Cinemático disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=3CGBLVNpoKo>>.

A mesma feminilidade que, dentro do círculo fechado da vida familiar, configura o próprio poder do amor protetor transforma-se em frenesi obscuro quando se manifesta no patamar dos assuntos públicos e do Estado. (ZIZEK, 2019)

Essa espécie de caracterização de personagens femininas poderosas como loucas não é incomum no ocidente. Sob esse prisma, a mulher quando toma posse do poder (ou já nasce com ele) torna-se instável e perigosa por se deixar dominar por desejos particulares e egoístas. Ela demonstra uma suposta inabilidade de lidar com sua situação e se faz indigna de confiança. Quanto a isso, nos interessa os marcadores como a raiva, mudança de humor, ansiedade e irritabilidade, sendo frequentemente utilizados para formar a imagem de instabilidade e loucura. São visíveis no modelo de *Mists of Pandaria* alguns desses sinais? E quanto ao modelo de *Battle for Azeroth*?

Recordando a história da franquia conseguimos afirmar que Jaina tem sua agência usurpada após ser caracterizada como desequilibrada. Em *Mists of Pandaria* sua cidade e amigos foram destruídos e ela procurou vingança. Uma vingança que, aos olhos da narrativa masculina e patriarcal de *World of Warcraft*, é motivada não por razões de Estado, mas por traumas pessoais. No livro *Marés da Guerra*, que conta o desfecho de Theramore, Jaina tenta destruir a capital da Horda numa explosão de raiva, mas dois homens a impedem de fazer isso: Thrall e Kalecgos (GOLDEN, 2012, p.302). Em consonância a isso, a Jaina desse período no jogo externa poder e foi envelhecida.

Em *Battle for Azeroth* essa situação muda. Jaina parece menos poderosa em termos arcanos, sem seus olhos cintilantes, e o cabelo branco solto foi domesticado. A força mágica virou força militar e foram também incorporados elementos que remontam à sua primeira concepção, de *Warcraft III*.

Após os acontecimentos de *Mists of Pandaria*, no curta *Warbringers: Jaina*, Jaina é confrontada pelo espírito de seu pai em meio a um cemitério de navios naufragados. No filme ela recebe o título de “Filha do Mar”; ao considerarmos a relação no imaginário popular do mar ao pós-vida e as imagens de tempestade que a animação emprega, a expressão diz respeito ao tormento sofrido pela personagem e sua ligação com a morte.

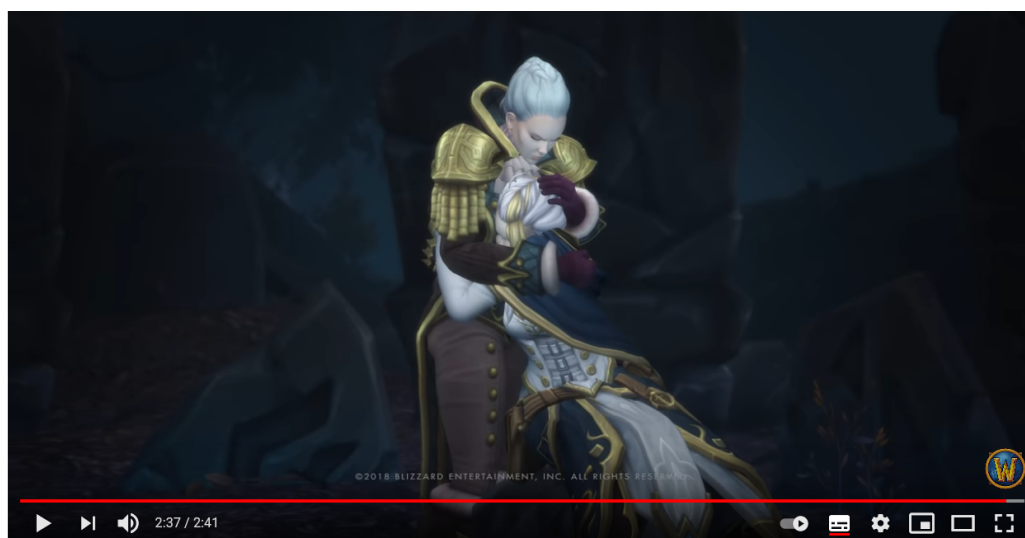
Hélène Cixous e Catherine Clément (1986) apontam a ambiguidade das figuras da bruxa e da mulher histérica nas narrativas, de modo que ambas são anti-sistêmicas mas também simbolizam a consolidação da ordem patriarcal quando aparecem em narrativas tradicionais. Ambas causam algum nível de disrupção: a bruxa desafia o sistema como uma mulher perigosa e ardilosa que atua fora da lei, a mulher histérica abala o seio familiar com suas crises e expõe a fragilidade das relações. Entretanto, nas histórias as duas são comumente punidas e reabsorvidas pela sociedade. A bruxa é perseguida e queimada, a mulher histérica é constrangida e trancafiada, com seus comportamentos e gestos caracterizados como patologia.

Após o confronto com o espírito do pai, ainda angustiada e se culpando pela morte da

família e amigos, Jaina retorna a Kul Tiras onde encontra sua mãe e tem suas decisões políticas questionadas – segundo Katherine, ela é uma traidora. O encontro ocorre *in-game* e Jaina é trancafiada e julgada. Mesmo rejeitada pela cidade e sua mãe, a personagem protege seu reino, colocando-se em perigo. Em meio a turbulência política do jogo, Katherine visualiza através de mágica os medos da filha e como Jaina se culpa pela morte e fracasso de diversos homens (seu pai, irmão, amantes), o que leva à reconciliação entre as duas (Figura 48). Com isso Jaina se restabelece como parte da família e passa a reger Kul Tiras.

Em *Battle for Azeroth*, Jaina é acolhida pelo seio familiar e retorna como uma guerreira, com um cajado maior e ameaçador, âncoras e botas a serviço da nação; não apaziguada, mas com seu ódio direcionado a servir a política da Aliança. Tendo essas informações em mente, ofereço uma leitura da personagem em que sua caracterização na expansão a apresenta como uma personagem forte em detrimento de seus atributos femininos associados à magia e natureza. É retificada uma feminilidade que atenua seu potencial disruptivo enquanto engendra sua energia numa lógica colonialista e patriarcal. Torna-se, então, uma figura feminina paradoxal: forte e revoltosa, mas novamente atrelada ao sistema que tanto tentou desmontar no passado.

Figura 48 – Jaina Proudmoore e sua mãe em *Battle for Azeroth*



Fonte: Captura de tela feita pela autora do vídeo [Spoiler] *Realm of Torment*. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=NDj2aaxixxo>>. Acesso em 17 de agosto de 2021.

8.2 Imagens de fãs

Assim como as imagens canônicas, todas as *fanarts* selecionadas e suas páginas originais (além das cópias efetuadas com o Internet Archive) estão disponíveis no Apêndice 3. As obras dos artistas não compartilham uma técnica de produção única, como ocorre com as imagens canônicas e a modelagem 3D. Todavia, é notável que a maioria dos artistas optou por técnicas de desenho e pintura digitais para criação das peças. Além disso, apenas uma das artistas dentre os usuários com ilustrações mais populares é mulher – os outros são homens ou não identificam o gênero.

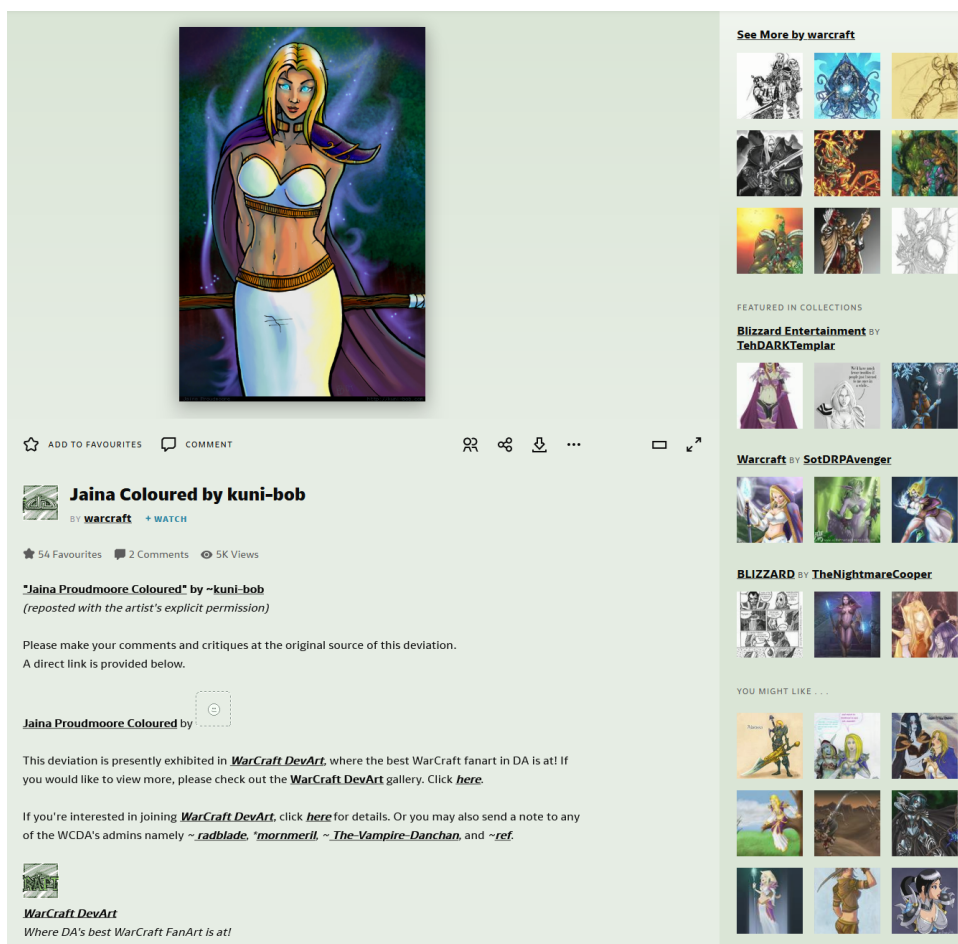
8.2.1 Período de 2002-2004

Nessa seção agrupamos as artes de 2002-2004. Neste período foram encontradas somente 2 artes de Jaina na plataforma do dA, que apresentamos a seguir.

8.2.1.1 Jaina Coloured por kuni-bob

Começamos nossa análise decupando a página web da Figura 49. A conta que realizou a postagem é chamada “warcraft”, mas não é oficial da Blizzard. É um perfil administrado por fãs, informando na descrição da imagem que a ilustração foi postada por eles com a autorização do artista original. Ainda é pedido que os comentários sejam feitos na página do artista, para qual é fornecido o link. No final da descrição há uma assinatura que diz “WarCraft DevArt / Onde a melhor FanArt do DA está!”⁶. Desse modo, a conta warcraft é um perfil de curadoria, que seleciona *fanarts* que encontra do jogo, as inclui em galerias e faz divulgação.

Figura 49 – Jaina Coloured por kuni-bob



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. *Jaina Coloured by kuni-bob*. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/warcraft/art/Jaina-Coloured-by-kuni-bob-10631901>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

A prática de repostagem de imagens, nos anos 2020, não é muito bem recebida pela comunidade artística. Com a plataformização da web e o uso de critérios como curtidas e

⁶ Tradução da autora.

comentários para se averiguar o impacto de uma postagem, quando uma imagem é colocada na rede por outro perfil que não seja o do artista original, parte do engajamento que seria recebido pelo criador é direcionado à página que fez a submissão em paralelo. Nossa coleta evidencia essa questão: selecionamos essa *fanart* utilizando como critério a quantidade de vezes que foi marcada como favorita e a réplica apareceu em nosso radar, enquanto a versão original, não.

Para tentar contornar essa situação e direcionar atenção à postagem original, vários usuários pedem a autorização do artista e inserem suas informações na postagem, incluindo links. Contudo, há outros recursos mais eficientes para atribuir crédito e garantir que o criador receba atenção, como o uso de Coleções no dA. Coleções são galerias curadas por usuários, formadas por *deviations* de diversos artistas. As imagens exibidas nas Coleções tem sua origem nos perfis originais. A *fanart* da Figura 49 aparece em 3 coleções diferentes, como visto na página à direita: Blizzard Entertainment, Warcraft e Blizzard. Todas são referentes ao jogo e algumas miniaturas exibem outras versões de Jaina e mais personagens femininas.

À direita existem algumas indicações de outros trabalhos a quem acessa a página. Primeiro, é sugerido ver mais conteúdo do usuário warcraft, depois são exibidas as Coleções e então há uma seção de trabalhos semelhantes, intitulada “You might like...”. Não é explícito o critério de semelhança entre essa seleção e a *fanart* postada, imaginamos que sejam as *tags*, títulos e descrições das imagens, mas não há certeza. Nessa área existem mais miniaturas de Jaina, duas em que ela aparece acompanhada por outra personagem feminina. A primeira miniatura da segunda coluna mostra a personagem conversando com Sylvana (par romântico em evidência em nossos dados de *fanfics*) e à direita dessa, temos Jaina com outra personagem que não conseguimos atestar quem seja, mas parece uma interpretação de Sylvana.

De modo geral, a maioria das artes dispostas na figura são digitais – as que não são, parecem ter sido feitas à lápis e finalizadas digitalmente. Elas são parecidas entre si, com as personagens elaboradas de maneira semi-realista, com exceção de algumas criaturas mágicas. Há um estilo visual de fantasia predominante, com linhas, luz e sombra bem marcadas. Esse modo de traçar e colorir acentua as características físicas das personagens, como seus músculos e seios.

A *fanart* principal da página incorpora vários elementos da Jaina de *Warcraft III*, como seu cabelo solto louro, roupas brancas e capa. A personagem foi enquadrada no centro da tela em um retrato vertical e olha diretamente para o espectador com olhos azuis cintilantes. A silhueta é ondulada, quadris e cintura bem marcados por curvas. As mãos estão ocultas atrás dela segurando o cajado, o que passa uma impressão de timidez. A arte conta com dois comentários feitos por usuários na parte inferior da página. Um deles diz “Nada mau!”, enquanto o outro aponta que os olhos foram o que mais lhe chamaram a atenção (“Bom. Gostei bastante! Amei os olhos dela!”)⁷.

⁷ Traduções da autora.

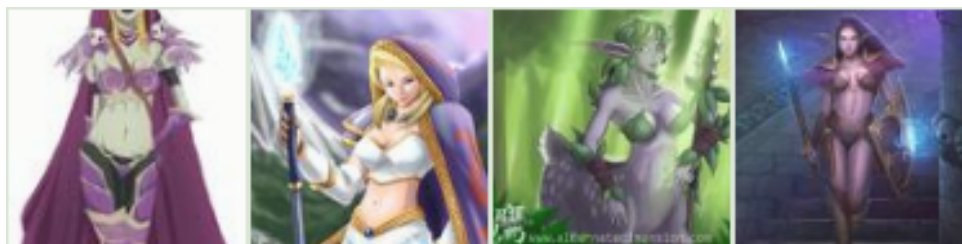
Em comparação ao seu modelo de *Warcraft III*, essa ilustração tem algumas características que a feminizam mais: no lugar das calças foi colocada uma saia, a barriga e os seios bem delineados (ambos atributos comumente usados como marcadores do gênero feminino), os braços e o colo mais expostos. O cajado e as mãos escondidos não nos permitem ver se usa luvas ou se a arma é pontiaguda, como a do jogo. Junto à roupa mais feminina e a exposição maior do corpo, Jaina tem olhos e aura brilhantes. O cenário que parece uma floresta densa, tem o chão e o céu azulados/arroxeados.

Apesar de não ser uma imagem que contém nudez, o modo como constitui os olhos e o corpo da personagem se assemelha ao estilo de pinturas pré-Renascentistas cuja representação da mulher era quase sempre frontal, nua, com olhar que transcende a tela de pintura. Segundo John Berger, a figura ilustrada tem seu corpo exposto como objeto enquanto retorna o olhar do espectador-proprietário que a observa, correspondendo ao seu desejo sexual mesmo sem conhecer o sujeito e lhe oferecendo sua feminilidade. Ao analisar as obras de arte, o autor ainda sugere fazer um exercício imaginando uma figura masculina na mesma posição e observar a “violência que essa transformação causa. Não para a imagem, mas para as suposições de um provável espectador” (BERGER, 2008). Espera-se que o observador masculino se identifique como tal ao desejar a imagem feminina, reiterando uma dinâmica heterossexual. Quando a imagem da mulher é substituída pela de um homem, essa identificação e a ordem heterossexual do olhar são quebradas, expondo a artificialidade da operação.

Olhando a composição de toda página web, percebemos uma tendência de agrupamento de personagens semelhantes, seja através do algoritmo do dA, seja através da curadoria dos usuários. Essas artes compartilham semelhanças plásticas e estilísticas. Os personagens masculinos possuem os músculos e armaduras em evidência, enquanto as personagens femininas têm seus corpos mais expostos e silhuetas que chamam a atenção aos seios, barriga e nádegas.

Há algumas imagens específicas (Figura 50) que se assemelham bastante à *fanart* principal. Percebemos que, nesses textos, a feminilidade é expressa através da representação de corpos que atendem a um padrão de beleza ocidental: mulheres magras, brancas, com cabelos lisos, corpos com seios fartos e cintura fina. Apesar de algumas personagens não possuírem cor de pele branca, não são mulheres negras. As cores de suas peles são cores fantasias (roxo e azul) e elas são caracterizadas como brancas através dos cabelos e traços faciais.

Figura 50 – Personagens semelhantes à Jaina de kuni-bob



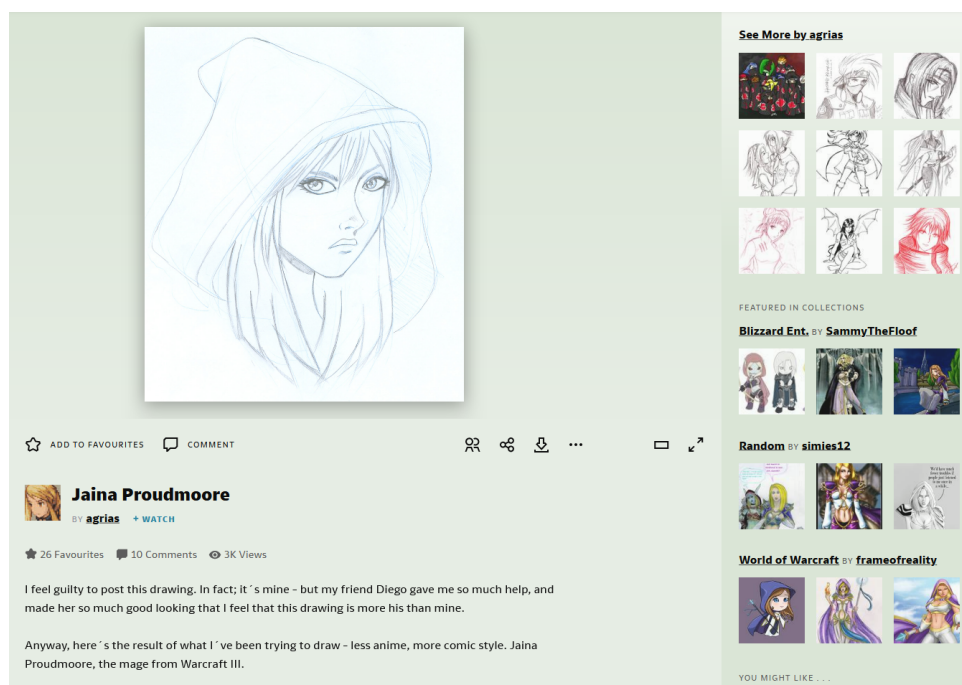
Fonte: Elaboração da autora.

Estabelece-se sobre a *fanart* principal uma mirada em que Jaina parece mais feminilizada, sensual e misteriosa em comparação ao seu modelo de jogo, atendendo a um desejo que advém de um suposto observador homem. O olhar direto para o espectador ainda cria uma sensação de alteridade; Jaina nos observa de fora, como o Outro. Um espectador feminino pode se identificar com a personagem enquanto tem seu olhar convergido com o masculino, ocorrendo uma dupla identificação. As outras imagens de mulheres na página seguem esse padrão visual e efeito, de modo que as personagens no universo de fantasia expresso pelas *fanarts* ali tem suas feminilidades convergidas com um ideal de beleza ocidental e conformadas pelo desejo.

8.2.1.2 Jaina Proudmoore por agrias

A Jaina Proudmoore de *agrias* (Figura 51) é a única de nossa coleta que foi, explicitamente, criada por uma mulher e, além disso, uma brasileira. Ao analisar essa peça não pude conter a curiosidade e visitei o perfil da artista (por causa dos comentários em português) e encontrei lá que é uma mulher (“*she/her*”) com uma grande quantidade de *fanarts* de vários tipos. Sobre isso, chama atenção o predomínio do estilo mangá entre as obras. À esquerda podemos ver alguns de seus outros trabalhos, em sua maioria *fanarts* de animes japoneses com personagens femininas e masculinas.

Figura 51 – Jaina Proudmoore por *agrias*



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/agrias/art/Jaina-Proudmoore-5973049>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

Essa observação é relevante devido o comentário escrito pela própria autora na descrição de seu trabalho, em que afirma se sentir culpada por postar o desenho. Diz que seu amigo Diego a ajudou tanto que sente que a *fanart* é mais dele do que dela. Além disso, ela própria distingue esse trabalho dos demais, informando que estava tentando desenhar “menos anime, mais estilo

de quadrinhos” (tradução nossa). Nos chama atenção nesse caso o caráter auto-depreciativo do texto, em que a artista desvalida sua habilidade e se sente desconectada do desenho.

Essa *fanart* está incorporada em algumas coleções de *Warcraft* (apesar de uma ser chamada de “Random”, as miniaturas que a ilustram são todas de *fanarts* de *Warcraft*). Em duas dessas coleções há também a presença de mais desenhos em estilo mangá, em especial em estilo *chibi*⁸. Fora isso, os trabalhos relacionados seguem o padrão da *fanart* anterior com, inclusive, repetição de algumas obras.

Além de expressar um pouco de desconforto com a própria arte, a autora não fala muito sobre a personagem. Seu desenho foi realizado a lápis e digitalizado; é possível ver as linhas de esboço em azul e o grafite foi utilizado para dar um aspecto de finalização. Jaina não foi ilustrada de corpo inteiro, apenas sua cabeça. Como em *Warcraft III*, ela usa um capuz que enquadra sua face que olha de volta para nós. Seus outros desenhos também possuem personagens com o posicionamento semelhante, em 3/4, que olham para a frente ou para o espectador.

Esse estilo de posicionamento em 3/4 é frequentemente usado por artistas que se dedicam a fazer retratos. Também não é incomum ser empregado por quem está aprendendo a desenhar, como a própria autora que comenta ter recebido ajuda de um amigo e vem tentando mudar seu estilo pessoal. Um aspecto a ser notado no desenho é o rosto humano feito através da repetição de um repertório de símbolos familiares, que invocamos ao tentar constituir uma imagem. Dessa forma, conseguimos reproduzir o que imaginamos, mas não é incomum haver dificuldade em retratar o que é percebido sensivelmente (como modelos vivos ou natureza morta) se nos apegamos a essa técnica (EDWARDS, 1984, p.90). Não é feita aqui crítica ao uso de símbolos, pois é parte do processo criativo e não há como evitarmos isso, mas é importante reconhecermos como o imaginário afeta diretamente nossa possibilidade de criação.

A artista constituiu então um rosto feminino com o seu repertório do que seriam traços femininos: olhos redondos, cílios longos e marcados, boca pequena em formato de coração, nariz e rosto finos, cabelo liso e sobrelha penteada. Esse conjunto de atributos corresponde à imagem de feminilidade da mulher branca e ocidental, continuando o padrão observado na primeira *fanart* do conjunto. É notada uma semelhança entre as ilustrações, de modo que as personagens de fantasia podem ter suas identidades confundidas com outras, caso não ocorra a representação de elementos particulares à Jaina, como sua vestimenta completa e nome.

Essa generalidade ocasionada pela repetição é apontada por um dos usuários, que diz em um comentário que Jaina está parecida com a personagem Sheila da animação *Caverna do Dragão* (Toei Animation, 1983):

Fisttyourface: Linda!! haha sabe quem ela me lembra?! akela garota do “Caverna Do Dragao” ... akela q tinha o manto, e que ficava invisível.... hehee tah mto legal!! parabéns! e n tem nada de errado em alguém te ajudar!! com

⁸ O termo *chibi* é usado para referenciar desenhos em estilo mangá em que as proporções corporais são bastante estilizadas, com corpos bem pequenos, cabeças e olhos grandes, criando um aspecto de fofura.

algumas dicas a gente progride!!!! beaming-face-with-smiling-eyes beaming-face-with-smiling-eyes

O desenho animado é, assim como *Warcraft*, inspirado na série de jogos de RPG *Dungeons & Dragons*. É possível conferir pela Figura 52 que as duas personagens são parecidas estilisticamente e fisicamente, reiterando um arquétipo de feiticeira.

Figura 52 – Personagem Sheila de *Caverna do Dragão*



Fonte: *A Caverna Do Dragão Brasil* - Facebook. Disponível em: <<https://www.facebook.com/cavernaDragonbrasil/photos/sheila-%C3%A9-a-irm%C3%A3-mais-velha-de-bobby-o-qual-procura-protger-corresponde-%C3%A0-afei%C3%A7%C3%A3/1353805951354067/>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

Os demais comentários são positivos, com muitos elogios e encorajamento. A expressão da personagem e seus traços são apreciados pelos usuários, sendo o elemento que destaca a *fanart*. Diferente da obra anterior, Jaina observa o espectador com um olhar taciturno e sério. O fato de ter sido uma artista mulher com a ajuda de um amigo homem para desenhar é pertinente, pois temos uma obra produzida sob múltiplos olhares. O desenho é fortemente influenciado por normas a respeito de beleza e forma, mas a personagem não foi produzida se pensando estritamente no consumo masculino.

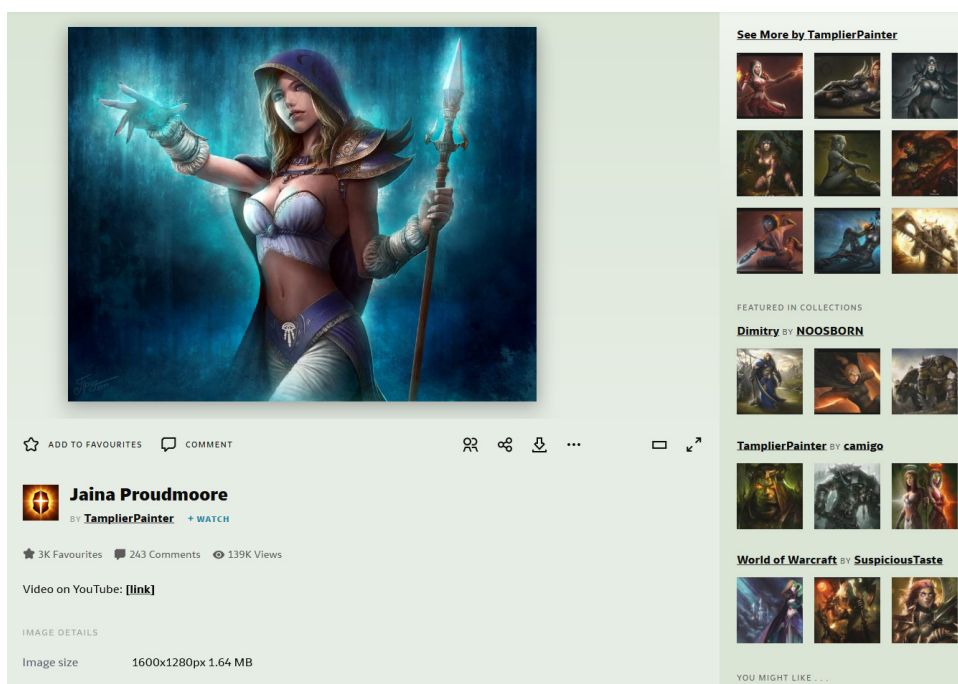
8.2.2 Período de 2004-2012

As duas fanarts mais populares de 2004-2012 se embasaram no visual de Jaina no jogo *Warcraft III*. Ambas aparentam ser sido fabricadas com o uso da técnica de pintura digital, mas possuem algumas diferenças estilísticas – a primeira é uma pintura semi-realista, enquanto a segunda segue um estilo mangá.

8.2.2.1 Jaina Proudmoore por TamplierPainter

Chegando a nossa primeira *fanart* do período de *World of Warcraft* (Figura 53), nos deparamos com uma Jaina usando seu visual de *Warcraft III*. A peça foi postada já em 2011, mas presta homenagem ao modelo do jogo RTS. O autor não oferece muita descrição, informando apenas o link para podermos assistir seu vídeo de *speed painting*⁹.

Figura 53 – Jaina Proudmoore por TamplierPainter



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-Proudmoore-252604094>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

Nesta página web temos uma categoria de agregação de trabalhos diferente de Galeria e Coleção: o Grupo. Grupos são associações de usuários que conversam sobre temas específicos e postam artes em galerias da comunidade. Essa *fanart* foi colocada como destaque em quatro grupos: um com tema de fantasia (“Realm-of-Fantasy”), um sobre Warcraft (“The-Warcraft-Legion11), um de usuários russos (“Rus-Club”) e, por fim, um sobre pintura digital (“PaintingDigital”). Não há como sabermos se o artista é membro de alguma dessas comunidades. Duas das coleções na direita da página, que possuem como miniaturas imagens esteticamente parecidas, podem ser compostas apenas por trabalhos do artista. Uma possui o título igual nome de usuário “TamplierPainter” e a outra é nomeada “Dimitri”, que pode ser seu nome real.

O desenho incorpora mais informações às roupas do jogo, conferindo certa personalidade às peças – é possível notar que o artista se dedicou a incluir pequenos detalhes. As calças ganharam o símbolo de magia de Dalaran e as runas da capa foram preservadas. Pela primeira vez em nossa coleta constatamos a personagem usar magia com suas mãos. O roxo é bastante

⁹ *Speed painting* é o termo utilizado por artistas para denominar vídeos que mostram o processo de desenho ou pintura em velocidade rápida.

presente na paleta de cores, colorindo as roupas junto ao branco e dourado. O fundo e a área que a envolvem são em tons de azul, conferindo um aspecto chuvoso para a cena. As luvas foram substituídas por braçadeiras de tecido e fibra, deixando visíveis as unhas da personagem.

O texto visual segue a lógica de exposição da personagem que ocorre na primeira *fanart* que analisamos. Jaina foi colocada quase inteiramente de frente para nós, sorrindo, mas dessa vez não olha para o espectador diretamente. Os seios são bastante acentuados e a cintura fina. Dessa visualidade emerge uma Jaina feminilizada pela corporeidade que segue os padrões de beleza ocidentais (até suas unhas são longas e bem feitas) e também pela sua relação com magia e água.

Distingue-se das ilustrações anteriores em termos técnicos, com um estilo de sombreamento e luz com mais nuances. A pintura digital aqui tenta simular os efeitos de uma obra a óleo ou guache. O artista tem outras peças nessa técnica, nas quais exhibe personagens femininas em poses sensuais, a maioria delas observando diretamente o espectador, com suas barrigas e seios em evidência. Há também personagens masculinos (dois orcs), bem musculosos. Algumas das ilustrações parecem de personagens de *World of Warcraft*, mas não é possível afirmar com certeza quem são. As imagens similares, apontadas pelo dA, também seguem esse padrão estilístico.

Algumas das artes sugeridas pelo site não são *fanarts*, mas sim desenhos oficiais da empresa. A Figura 54a ilustra a capa do livro *WarCraft: War of the Ancients Archive* (Richard A. Knaak, 2007) e a Figura 54b é usada na carta do jogo *Hearthstone* da personagem Sylvana. O estilo de arte de TamplierPainter é associado pela plataforma ao material oficial da Blizzard, colocando as peças em aproximação. É possível cogitarmos que um dos motivos pelos quais a *fanart* de TamplierPainter recebeu tanto destaque na comunidade é sua aparência familiar aos fãs da franquia, que a assemelham aos textos canônicos.

Chamam a atenção alguns comentários que se encontram na página. Um usuário diz que “Nunca vi uma Jaina parecendo tão sexy... depois que ela foi maculada por aquele bastardo do Arthas” (tradução nossa). Interpretando esse texto, parece que o usuário sugere que desde 2004 (após a traição de Arthas) e até o momento em que a obra foi postada em 2011, não havia visto uma Jaina sexy. Esse período coincide com o momento em que Jaina tem mais poder político na história do jogo, e também em que foram incorporados outros elementos femininos à personagem (como visto nos modelos 3D de 2004-2012). No período em que essa *fanart* foi postada já haviam acontecido vários eventos na história do jogo envolvendo Jaina e seu ex-amante, o príncipe Arthas. Nesse intervalo de tempo a personagem ganhou mais personalidade e se tornou mais presente no enredo.

Outro comentário que chamou a atenção foi “Heroína de guerra = uma garota em um traje sexy... interessante...” (tradução nossa). O texto verbal aponta uma discrepância entre a representação visual da personagem com seu papel no enredo, através do uso da ironia. Lançamos uma mirada em que a *fanart* em questão traz à tona uma visualidade que complementa

Figura 54 – Exemplos de artes oficiais das personagens Tyrande e Sylvana

(a) Capa do livro *WarCraft: War of the Ancients Archive*

Fonte: *War of the Ancients* por Glenn Rane. Disponível em: <<https://glennrane.artstation.com/projects/X8gdy>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

(b) Carta de Sylvana em *Hearthstone*

Fonte: Sylvana Correventos – *Hearthstone*. Disponível em: <<https://playhearthstone.com/pt-br/cards/1721-sylvanas-windrunner/>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

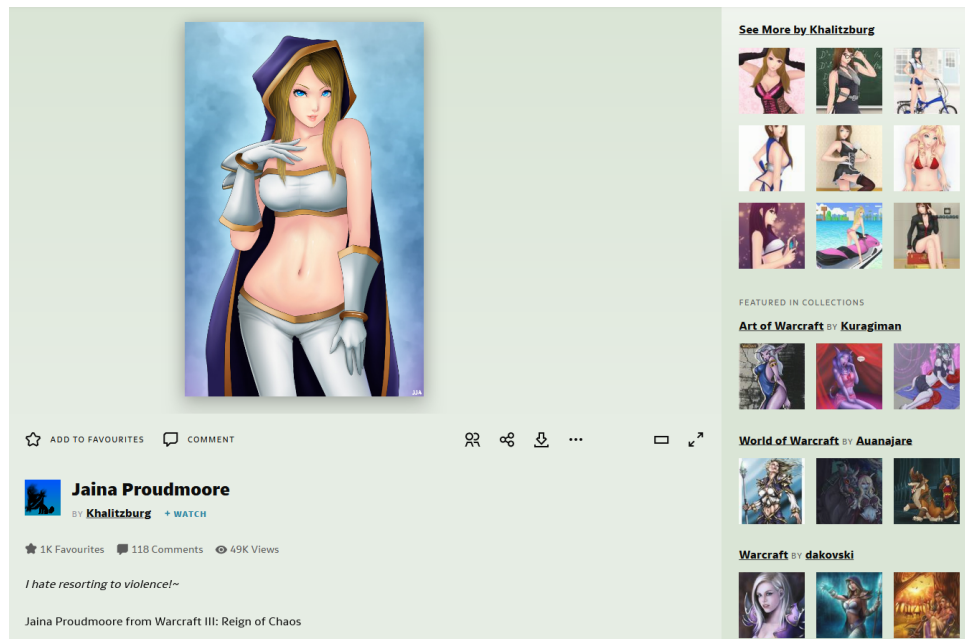
o imaginário da personagem em concordância ao cânone do período de 2002-2004, devido às vestimentas, e reafirma uma feminilidade relacionada à magia e mistério, mais característica dos modelos de 2002-2012. Ao mesmo tempo, exhibe o corpo para o espectador, imaginando-se um espectador masculino. Isso gera uma dificuldade de conciliação entre a sensualidade expressada por Jaina e sua atuação como heroína de guerra na era de *World of Warcraft*, de modo que a feminilidade corresponde a um lugar de sujeição, não de poder.

8.2.2.2 Jaina Proudmoore por Khalitzburg

A visualidade e composição do texto visual da Figura 55 lembram bastante a primeira *fanart* que analisamos. A personagem é apresentada em posição frontal em relação ao espectador e olha diretamente para ele de maneira sensual. Os dois textos se diferem em termos de estilo de arte (um é mais próximo de uma ilustração semi-realista, enquanto esse é feito em estilo mangá) e também quanto à ausência de acessórios e detalhes. Na arte produzida pelo usuário Khalitzburg, foram excluídos alguns atributos da personagem e história, como o cajado, cenário, ou qualquer resquício de efeito visual mágico. A roupa é extremamente simples, não havendo runas, decorações ou costuras. Toda a atenção é direcionada ao corpo.

Observando os outros desenhos do usuário à direita, é possível ver que a pessoa se especializou em retratos sensuais de personagens femininas em estilo mangá. Todas as imagens têm como padrão poucos elementos de cenário, olhares voltados ao espectador e poucas roupas. Além disso, são todas mulheres brancas e jovens. A arte faz parte de um grupo chamado “love-sexy-club”, cujo avatar também é uma garota em mangá, evidenciando que o autor da obra está fortemente atrelado a essa técnica. É importante frisar que o estilo mangá é frequentemente

Figura 55 – Jaina Proudmoore por Khalitzburg



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/khalitzburg/art/Jaina-Proudmoore-172658151>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

empregado na ilustração de personagens femininas para consumo masculino no Japão, país de onde a técnica é originada. Existe uma grande produção de material de personagens objetificadas nesse estilo, produzidas para consumo, como mostrado na Figura 56.

Figura 56 – Figura de personagem de anime



Fonte: Rent-A-Girlfriend Chizuru Mizuhara China Dress Ver. Disponível em: <<https://www.cdjapan.co.jp/product/NEOG-DS-435671>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

Uma das coleções à que a *fanart* pertence (“Art of Warcraft”) tem três miniaturas de personagens da franquia utilizando pouca roupa e com a composição frontal. As ilustrações apontadas como similares pelo DA são todas de Jaina, com oito delas a ilustrando de maneira similar à das anteriores. Apesar da temática de fantasia ser uma constante no recorte oferecido pela página web, o outro elemento em comum entre a maioria das ilustrações são as personagens representadas de maneira a atender uma expectativa masculina e heterossexual de consumo do corpo feminino.

O artista descreve sua obra com a mesma citação de Jaina que consta na página oficial

do Herói da Semana (“Eu detesto ter que recorrer à violência!” - tradução nossa). Fora isso, diz o nome da personagem e de qual jogo ela é. São informados os softwares de arte e também a interface utilizada para desenho (o mouse). A frase usada para descrevê-la ganha uma conotação diferente nesse contexto, de modo que o novo significado é evidenciado por um dos usuários que comenta “Eu detesto ter que recorrer à violência! [Especialmente quando sugestão sexual funciona muito melhor!]” (tradução nossa). A personagem está engendrada em uma rede de sentidos em que sua visualidade transmite, junto aos textos verbais, uma charada sexual ao suposto espectador masculino.

Por fim, o texto visual comunica com outras personagens do universo de fantasia, como destacado pelo comentário “Eu prefiro chamá-la de Rylai Crestfall, a Crystal Maiden” (tradução nossa). A Crystal Maiden é uma personagem do jogo *Dota 2*, originalmente inspirada no modelo de Jaina de *Warcraft III*. Como Jaina, é uma maga que utiliza magia de gelo. Ao compararmos seu modelo de jogo (Figura 57) com a personagem de *Warcraft*, notamos serem parecidas.

Figura 57 – Modelo de Crystal Maiden em *Dota 2*



Fonte: *Crystal Maiden - Dota 2*. Disponível em: <<https://www.dota2.com/hero/crystalmaiden?l=portuguese>>. Acesso e 8 de agosto de 2021.

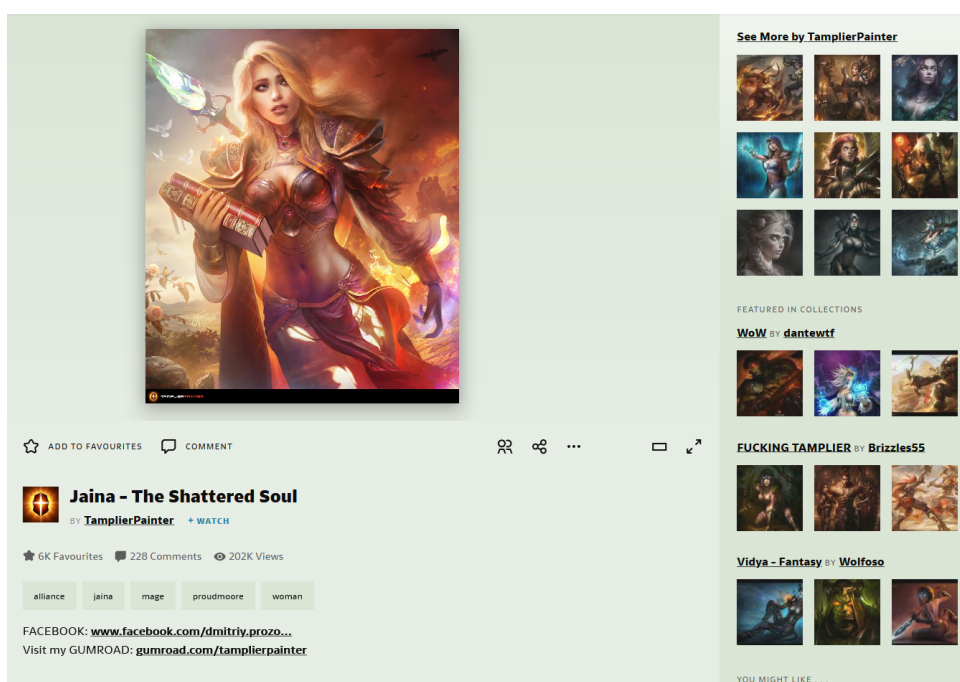
8.2.3 Período de 2012-2018

As imagens de 2012-2018 seguem o padrão da arte anterior de TamplierPainter – ambas realizadas em pintura digital. Nas artes relacionadas podemos notar, também, a recorrência dessa técnica junto à repetição de elementos gráficos de fantasia. A pintura digital tem sido, até aqui, empregada, sobretudo, para o desenho da personagem, com pouca utilização ou nenhum de cenários em cena.

8.2.3.1 Jaina - The Shattered Soul por TamplierPainter

Essa *fanart* também é do artista TamplierPainter. O autor se mostra popular, havendo duas obras suas com uma grande quantidade de favoritos na coleta. Dessa vez Jaina está utilizando sua primeira roupa de *World of Warcraft* e há diversos elementos de cenário inseridos na imagem. Em comparação à primeira *fanart*, esse desenho descreve, além de uma figura, uma situação. O corpo é semelhante aos anteriores, com as curvas acentuadas. A personagem está em posição frontal em relação ao espectador, com um de seus trajes tradicionais e cajado. As miradas anteriores sobre sua feminilidade são retificadas. Além disso, encontra-se enquadrada na diagonal na tela, causando uma divisão visual e sensação de instabilidade.

Figura 58 – Jaina Proudmoore por TamplierPainter



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. *Jaina - The Shattered Soul*. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-The-Shattered-Soul-554996062>>. Acesso em 3 de setembro de 2021.

À esquerda de seu corpo há uma paisagem pacífica e romântica, com pombas brancas e rosas. À esquerda o cenário é de destruição, com fogo. O texto visual comunica uma oposição entre binários como guerra/paz e natureza/cidade, que o corpo da personagem acompanha a seu modo: à esquerda segura livros com uma borboleta em seu ombro e à direita sua roupa está queimando e sua mão manipula a magia. A frase “Eu detesto ter que recorrer à violência!”, que vimos anteriormente, dialoga com esse texto visual. Em frente a paisagem dividida e num eixo inclinado, a personagem esboça uma feição de descontentamento enquanto tem exposta sua dualidade: por um lado Jaina é delicada e pura, com uma aura luminescente a envolvendo, por outro lado, ela está em chamas e consegue praticar violência com sua magia.

O cenário destruído pode ser interpretado como as ruínas de Theramore, como um usuário comenta¹⁰. A imagem foi publicada em 2015, período da história de *World of Warcraft*

¹⁰ Comentário original: “Absolutely amazing! Loving the split between harmony and the shattered remains of

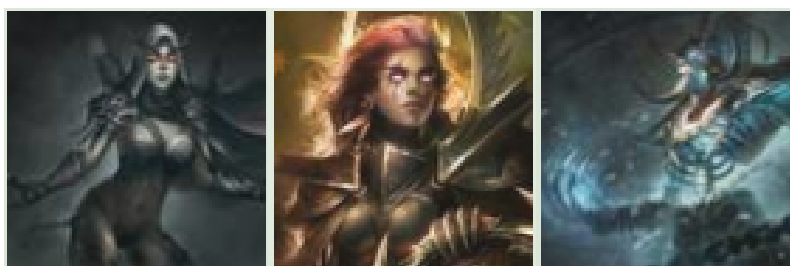
em que a Queda de Theramore já havia ocorrido. Apesar de não apresentar a personagem com o cabelo branco e olhos brilhantes, como seu modelo de jogo, a imagem narra a transformação de Jaina de uma representação idealizada e equilibrada de feminilidade para uma versão abalada após o trauma que sofreu. Não obstante, o autor nomeou a obra de “Jaina - A Alma Estilhaçada”¹¹.

Uma personagem a quem podemos lhe assemelhar, em certa medida, é Morgana das lendas arturianas. A personagem arturiana passou por várias transformações ao longo do tempo; inicialmente, foi retratada como uma fada e vista como um símbolo de feminilidade e magia pagã, usando seus poderes em benefício daqueles que a buscavam. Com o tempo foi reduzida a uma bruxa destituída de escrúpulos (CÂMARA; MINGO, 2016). Jaina não percorre esse percurso por completo, tomando uma direção diferente, e como vimos ao analisarmos seu modelo de *Battle for Azeroth*; antes de se perder por completo na figura de bruxa má, é resgatada de seu estado de histeria e reinserida na família.

Ao observamos as coleções a que esse trabalho pertence, há mais uma vez uma que é composta apenas por imagens desse artista: “FUCKING TAMPLIER”. Outra coisa que chama atenção é que na coleção “WoW”, a imagem do centro é a arte oficial de Jaina em *Heartstone* (Figura 18b). TamplierPainter apareceu já duas vezes relacionado ao cânone visual da história.

Diferente da primeira *fanart* dele que vimos, nesta o autor incluiu tags (“alliance”, “jaina”, “mage”, “proudmoore”, “woman”) na postagem. Ainda que o desenho apareça fortemente relacionado a outros textos de *World of Warcraft*, não foi usada uma tag específica para o jogo. A ligação foi produzida com o uso de “Aliança” e o nome da personagem, mas também é impulsionada pela frequência com que o artista produz obras com outros personagens de *World of Warcraft*. Nesta página web foi possível reconhecer Sylvana, Maiev e Kel’Thuzad (Figura 59).

Figura 59 – Sylvana, Maiev e Kel’Thuzad (respectivamente) de TamplierPainter



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora.

Dessa vez o autor não insere um link para o YouTube na descrição, mas informa qual o link para sua página no Facebook e também no Gumroad. TamplierPainter vende lá vídeos de seus processos de pintura, arquivos PSD e pincéis de pintura digital. O usuário não é apenas um artista por hobby; ele comercializa seu trabalho e faz encomendas.

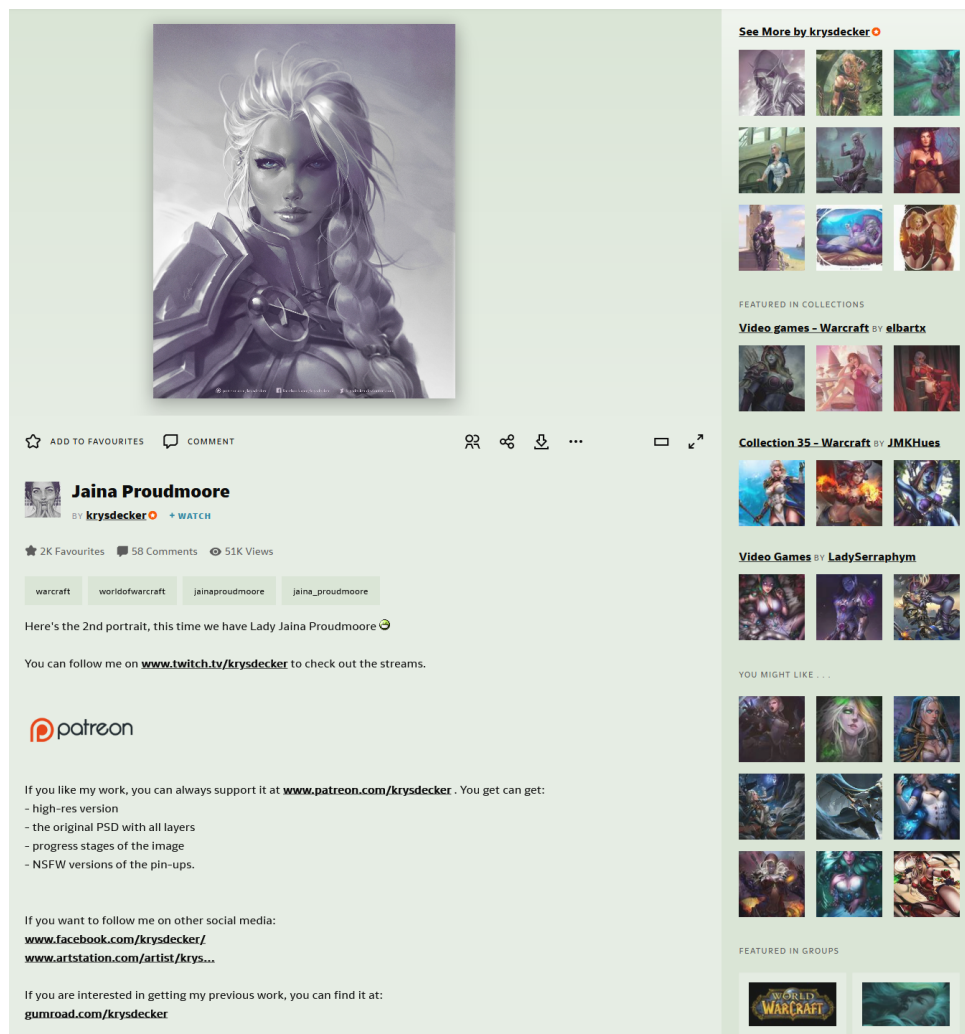
Theramore in the background, stellar work!”.

¹¹ Tradução da autora. Original: “Jaina - The Shattered Soul”.

8.2.3.2 Jaina Proudmoore por krysdecker

A última *fanart* de Jaina do período de 2012 a 2018 foi feita embasada em seu modelo de *Battle for Azeroth*, o qual foi divulgado antecipadamente no ano de 2017 em fóruns sobre o jogo. O artista krysdecker utilizou tags com o nome da personagem e do jogo para divulgar seu trabalho, semelhante ao que TamplierPainter fez. De acordo com o autor, o retrato é o segundo de uma série. Na lateral há uma Sylvana ilustrada com uma paleta monocromática, em estilo semelhante, que podemos imaginar ser o primeiro do conjunto.

Figura 60 – Jaina Proudmoore por krysdecker



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/krysdecker/art/Jaina-Proudmoore-716112022>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

As duas personagens têm importância narrativa na expansão *Battle for Azeroth* e cada uma protagoniza um curta da série *Warbringers*, lançados em 2018 para divulgar a história do jogo. Como em outras *fanarts* que estão visíveis nas seções de relacionados das demais páginas que coletamos, não é incomum a associação de ambas. Na expansão *Legião* (2016), Sylvana se tornou Chefe de Guerra da Horda, mas em *Battle for Azeroth* foi transformada em uma das antagonistas da história.

No caso dos retratos de krysdecker, a escolha das cores em tons frios confere seriedade

à sequência, em que Jaina aparece com os olhos azuis um pouco mais saturados e Sylvanas tem os olhos vermelhos marcados. Considerando o papel das duas nos jogos e as cores escolhidas para colorir seus olhos (azul e vermelho), é produzida uma dicotomia entre o bem (Jaina) e o mal (Sylvanas). A relação entre elas também é expressa, em algumas *fanarts* que visualizamos nas páginas, como sexual.

No retrato, Jaina é enquadrada no centro da tela, o corte do seu corpo é feito na altura dos seios e o rosto está de frente para o observador, de forma que seus elementos estão dispostos simetricamente. Os olhos com lápis e as sobrancelhas marcam um olhar duro em direção ao espectador da tela. Os lábios volumosos e nariz pequeno, junto às demais características faciais, lembram os rostos de mulheres consideradas atraentes na mídia popular, como as atrizes Angelina Jolie e Scarlett Johansson.

Nessa versão é colocada em evidência, em primeiro plano, sua ombreira e o broche de âncora/espada da roupa. Não há a presença de quaisquer elementos de magia – sabemos que ela é uma maga devido à sua história, mas isso não é informado pelo texto visual. Diferente da *fanart* anterior, também não há a tag “mage” associada à imagem. A outra ilustração que o autor fez de Jaina, visível à direita, é um pouco diferente. Como visto na Figura 61, a personagem está em um navio com a maior parte do corpo coberto e portando uma capa (similar ao seu visual no curta *Warbringers: Jaina*). Em nenhuma das duas imagens de krysdecker ela carrega seu cajado. As demais imagens do artista mostram personagens femininas com pequenas armaduras, corpos à mostra, e apenas uma delas porta uma arma.

Todas as Coleções têm miniaturas de personagens femininas de *Warcraft*, mesmo a chamada “Video Games”. Nelas, Jaina e Sylvana aparecem novamente, acompanhadas por Cristalba, Alexstraza, Tyrande e outras. Sylvana aparece em outra ilustração acompanhada pelo príncipe Anduin. As artes similares da seção “You might like...” mostram em sua maioria Jaina com seu visual de *Battle for Azeroth* e em poses diferentes das que vimos anteriormente, em movimentos dinâmicos (como atacando) e nem sempre em retratos frontais. Ainda assim, as silhuetas femininas são bem demarcadas, utilizando-se o corset para acentuar a cintura da personagem e os seios.

O retrato feito por krysdecker aparece em destaque em quatro grupos diferentes: um sobre *Warcraft* (“WoW-Group”), um específico da personagem que utiliza a imagem capa (Figura 62) do livro *Marés da Guerra* (“JainaProudmoore”), um sobre arte em geral (“Art-Bulk”) e, por último, um grupo de personagens femininas musculosas (“MuscleKittens”). Jaina não foi ilustrada com o corpo a mostra, mas mesmo assim foi destaque no grupo dedicado a figuras musculosas – talvez o motivo disso seja seu aspecto de dureza.

Na seção de comentários alguns usuários falam sobre o visual inédito da época, elogiando a peça. Uma fala chama a atenção, porque foi respondida pelo autor:

4leafCLOVER: Ótimo retrato, eu gosto dessa nova abordagem de coloração

Figura 61 – *Daughter of the Sea* por krysdecker

Fonte: *Daughter of the Sea* - krysdecker. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/krysdecker/art/Daughter-of-the-Sea-758817707>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

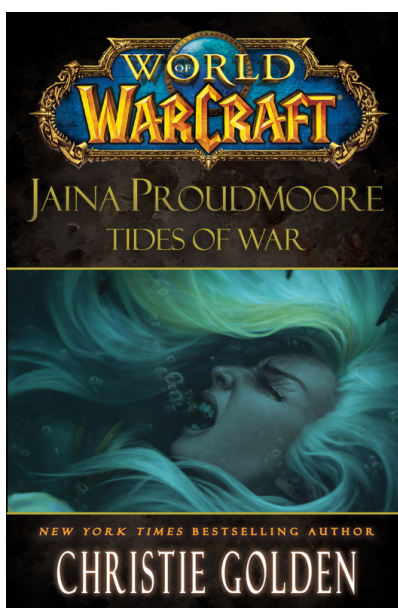
dos retratos recentes e o trabalho com uma quantidade mínima de cor. Ainda não me acostumei com o design novo de Jaina, ele trás novos ares o que não é ruim.

krysdecker: Eu realmente gostei dele. Eu acho que estava na hora de atualizarem o visual dela ao invés de simplesmente tingir seu cabelo um pouco mais lol (tradução nossa)

Até então, nas *fanarts* mais populares, a versão de Jaina de *Mists of Pandaria* (2012-2018) com os cabelos brancos não apareceu. Esse modelo, ao lermos os comentários dos usuários, parece ter sido encarado não como uma novidade, mas apenas como uma pequena modificação em seu visual por manter as roupas antigas e alterar somente os cabelos e olhos. Outro usuário comenta que tem sentimentos conflitantes a respeito do modelo pós-2018, mas que gostou muito do retrato.

Se não fosse o nome da personagem, tags e o referencial canônico, seria difícil atrelarmos a imagem produzida por krysdecker à personagem de 2002 ou de 2004 adiante. O texto expressa a dureza de uma guerreira e não a feminilidade normalmente associada à Jaina como feiticeira. Se compararmos o olhar desenhado nessa versão aos anteriores, ele lembra o feito por agrias, baseado no modelo de *Warcraft III*. Talvez isso não seja coincidência, visto que os dois momentos em que os visuais foram inspirados relacionam-se, no cânone, ao momento em que Jaina participa do exército da Aliança (primeiro como maga de batalha, depois como regente de Kul Tiras).

Figura 62 – Capa do livro Marés da Guerra



Fonte: Jaina Proudmoore: Marés da Guerra.
Disponível em: <<https://worldofwarcraft.com/pt-br/story/book/tides-of-war>>.
Acesso em 8 de agosto de 2021.

Na descrição o autor insere o link para seu perfil na plataforma Twitch¹², um site de transmissão de vídeo ao vivo. No site, é possível realizar sessões ao vivo mostrando como desenha e o progresso de suas peças, semelhante ao que TamplierPainter faz ao vender os vídeos pelo Gumroad. Há uma logo do site Patreon, outra plataforma de venda de artes sob encomenda. Em seu Patreon o artista oferece o arquivo da imagem em alta resolução, o arquivo PSD original, etapas dos desenhos e versões de *pin-ups* nuas. Seus trabalhos mais antigos podem ser encontrados no Gumroad.

A ilustração de Jaina tem, apesar de uma assinatura artística convencional, uma marca d'água com os endereços para as contas no Patreon, Facebook e DeviantArt do artista, que se destacam na obra e demarcam sua autoria. Além disso, há uma estrela laranja ao lado do nome do autor na página, que simboliza um membro CORE do deviantArt. Isso significa que ele paga a plataforma do dA e recebe algumas vantagens sobre a cobrança e comércio de artes no site, entre elas: o preço máximo pelo qual pode vender obras é maior, recebe uma porcentagem diferente de *royalties* sobre a venda das artes, tem mais espaço para *upload* no *sta.sh* e detecta artes similares às dele na plataforma. O último recurso pago chama atenção. Acessando a página do DeviantArt sobre proteção de arte¹³, o primeiro parágrafo traz informações sobre esse recurso chamado *DeviantArt Protect*:

O DeviantArt está empenhado em ajudar você a proteger sua arte. Nosso novo software de reconhecimento de imagem, o DeviantArt Protect, é treinado para identificar novas imagens que parecem quase visualmente idênticas a outras

¹² Twitch. Disponível em: <<https://www.twitch.tv/>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

¹³ *What is DeviantArt Protect?* Disponível em: <<https://www.deviantartsupport.com/en/article/what-is-deviantart-protect>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

imagens no DeviantArt. Isso nos permite te notificar quando alguém carrega uma arte possivelmente não autorizada. (Tradução nossa)

Quando falamos sobre arte, a questão da autenticidade da peça surge com frequência. No ambiente virtual, em que uma imagem é digital ou digitalizada, a materialidade que antes era utilizada para certificar se uma obra é autêntica ou não, muda. Antes o que eram pinceladas, agora são pixels e podem ser facilmente duplicados – basta utilizar um “copia e cola” que o artista consegue criar múltiplas cópias de um arquivo PSD, por exemplo.

Quando a autenticidade é colocada em cheque, a remuneração do artista também costuma ser. Muitas ilustrações digitais são usadas por terceiros sem que o criador seja notificado e receba sobre isso. As plataformas são os espaços que mediam essas interações e afetam o modo como o artista negociará suas criações ou perderá sua autoria; em consequência disso, constatamos a relevância (até mesmo visual) que a marca d’água com logos de sites tem sobre a assinatura pessoal. A arte não está mais vinculada a uma pessoa específica, mas a um ou mais perfis de rede social que, em teoria, oferecem segurança ao vendedor.

Junto a isso há a problemática da singularidade do arquivo digital. Artistas como krysdecker e TamplierPainter tentam vender não mais suas peças finalizadas, mas seus processos criativos e dados. Buscam oferecer algo único aos compradores que não pode ser vivenciado através do consumo da arte finalizada em sua visualização na web – uma suposta experiência estética ou educacional exclusiva do processo de feitura da obra, que apenas eles podem entregar.

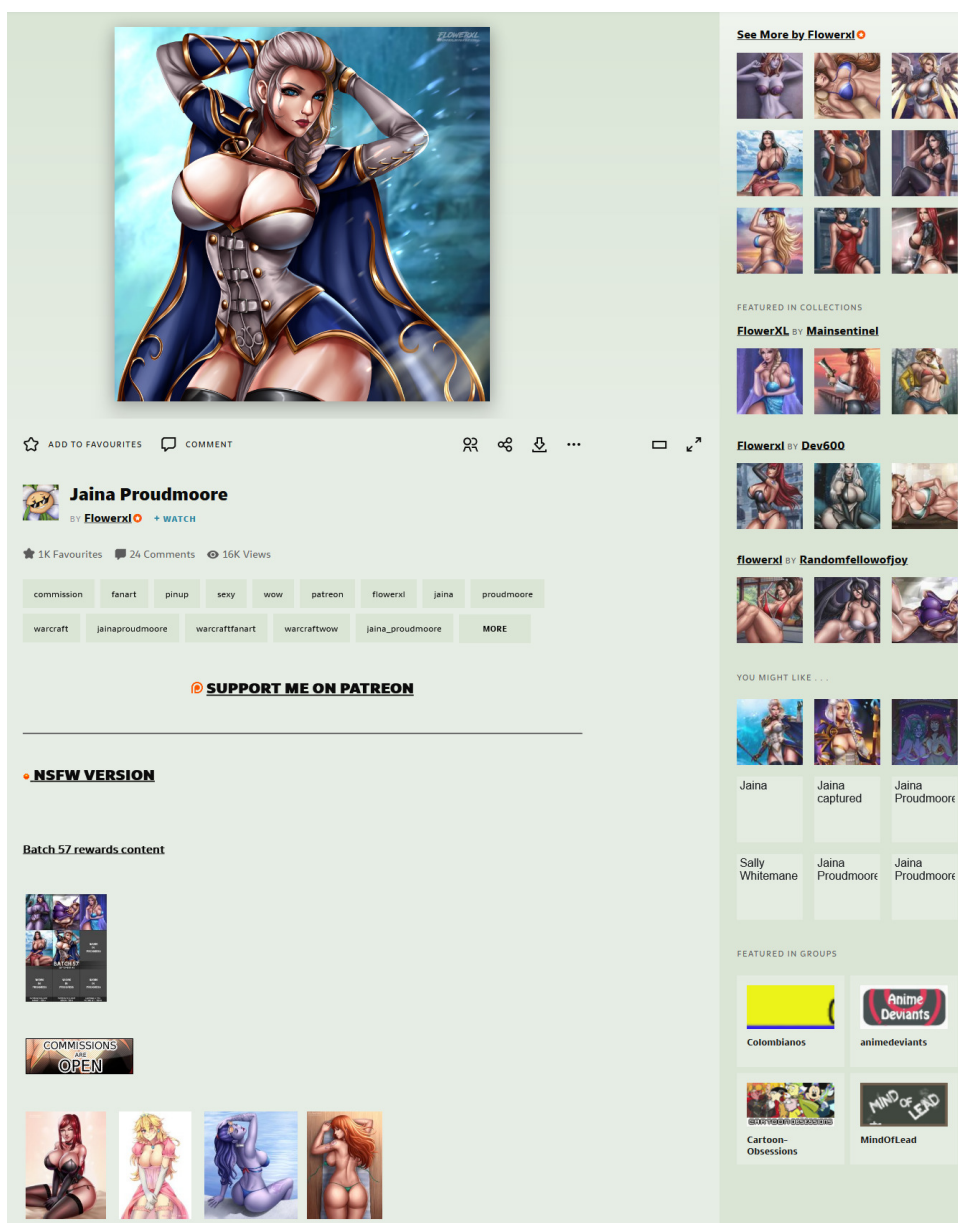
8.2.4 Período de 2018-atualmente

As artes selecionados para o período de 2018-atualmente foram executadas com pintura digital, mas diferem em estilo das anteriores. A primeira delas, produzida por Flowerxl, apresenta Jaina com proporções corporais exageradas. Apesar de diversos elementos na ilustração se aproximarem do semi-realismo, a corporeidade da personagem não é. Já a fanart de snatti89 utiliza um método de pintura que aposta em formas produzidas por blocos de cor e pinceladas rápidas, distanciando-se em estilo das demais obras.

8.2.4.1 Jaina Proudmoore por Flowerxl

O trabalho da Figura 63 reproduz vários dos elementos formais do design da personagem em *Battle for Azeroth* (seu cabelo, cores, capa, corset), mas altera significativamente aspectos importantes do modelo canônico: ao invés de ter uma saia, suas coxas estão expostas e revestidas por meias pretas, e a virilha é encoberta por um pedaço de pano fino. As peças de roupa são bem simplificadas, com poucos detalhes visuais. A aplicação de luz e sombra recebe mais atenção, conferindo volume, sobretudo, sobre os seios avantajados e pernas. Nessa versão Jaina também utiliza um batom vermelho, o que não há no seu modelo.

Figura 63 – Jaina Proudmoore por Flowerxl



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/flowerxl/art/Jaina-Proudmoore-765660411>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

O corset é mantido como peça modeladora, afinando a cintura e criando uma silhueta de ampulheta. Em sua posição frontal e olhando para nós, a personagem mostra uma imagem de sedução quase pornográfica, devido aos seios extremamente grandes, roupa reveladora e pose que dispõe o corpo ao olhar do espectador de maneira vulnerável. A maioria dos comentários são elogios sobre a figura sexy de Jaina e seus peitos, como o de ViniciusTheVile, “Muito bonita e sexy” (tradução nossa), e o de DeadCobra, “Ela está posando e ela está sendo sexy” (tradução nossa), que corroboram com a visão de que os gestos da personagem atendem a um desejo do observador. Com base nisso, é possível afirmarmos que a Jaina Proudmoore de Flowerxl é uma das mais exibicionistas pelas quais passamos em nosso trabalho. A *fanart* com maior número de favoritamentos da coleta, exibida na seção 7.1 na Figura 39, também é de Flowerxl.

O usuário utiliza várias tags para indexar sua *fanart*, entre elas “patreon”, “comission”, “pinup” e “sexy”, termos úteis para entendermos o que se passa nesta página web. Flowerxl parece ser um artista especializado em retratos semi nus com peitos grandes de personagens femininas, os quais produz para comissões artísticas e venda em seu Patreon e Gumroad. A respeito de seu nome de usuário, há o seguinte comentário:

Crawler35: 2 dias atrás: Eu estava apaixonado pelo seu desenho de Nico Robin, e agora... Jaina... Oh meu deus ! Agora eu sei porque seu nome de usuário é flowerXL com todos esses peitos em tamanho XL :P Eu gosto !!! Saudações de um fã francês ! (Tradução nossa)

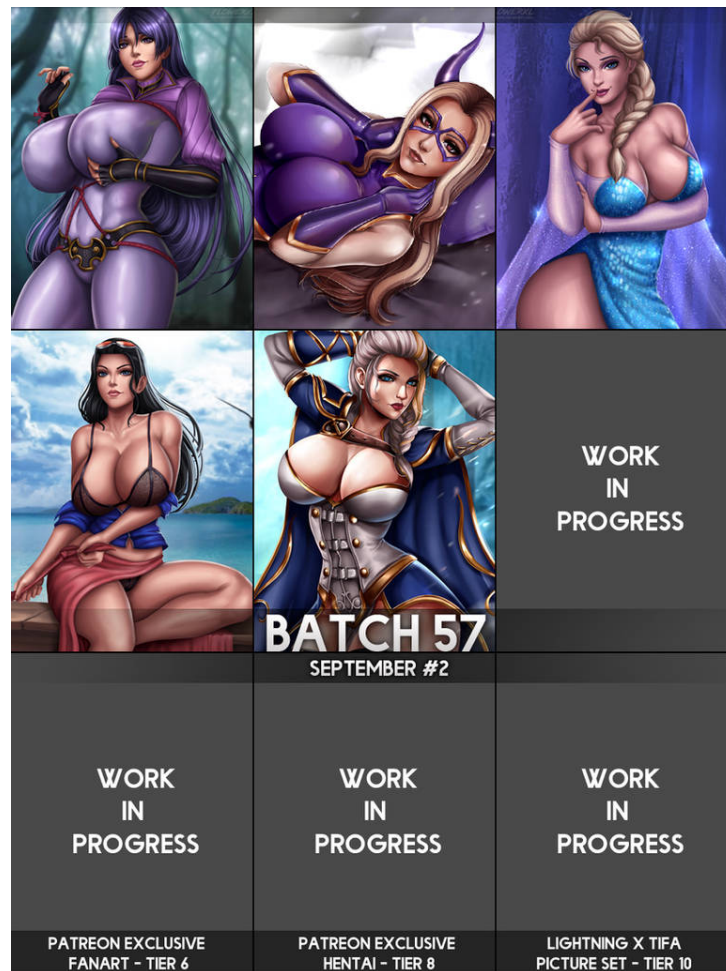
É visto que há mais trabalhos nesse estilo à direita, com ênfase nos seios das personagens, poses e silhueta. Todas as três coleções em que a *fanart* principal está incorporada também levam o nome de Flowerxl e seguem o mesmo padrão estilístico. Além disso, a maioria das personagens são de jogos, como Mercy de *Overwatch* (Blizzard, 2016) e Yenifer de *The Witcher 3* (CD Projekt, 2015), e animações, como a Maga Negra de *Yu-Gi-Oh* (Toei Animation, 1998) e Elsa de *Frozen* (Disney, 2012). O artista transita por diversos *fandoms*, o que sugere que sua participação nesses espaços tem a ver com a comoditização das personagens para venda aos outros fãs.

Visível logo abaixo das tags, há o endereço para o Patreon do autor seguido por um link para a versão NSFW do trabalho, hospedada lá. Ele também lista na Figura 64 as recompensas que dará aos seus patronos de acordo com o nível de financiamento que pagam. Após a listagem das recompensas, há o anúncio de comissões abertas e exemplos dos seus trabalhos. O artista assina a descrição com, novamente, o link para seu Patreon e também Gumroad e Tumblr.

Ao olharmos com atenção a ilustração de Jaina, é possível notar na roupa sobre os seios que não há diferença de volume em suas bordas (as linhas são contínuas). A roupa foi desenhada para se encaixar sobre a figura nua da personagem e o artista fornece aos seus financiadores uma versão sem o traje. Essa é uma das possibilidades de criação com as ferramentas digitais, que permitem a produção de duas imagens distintas através de um único arquivo digital, através do uso de camadas diferentes de desenho.

Apenas dois comentários não são elogios sobre a arte: um perguntando se a personagem é um *cosplay* da Capitã Amélia (Figura 65), do filme *O Planeta do Tesouro* (Disney, 2002) e outro evidenciando confusão com a Elsa de *Frozen*. Ambas as personagens citadas tem o azul predominante em seus designs e afinidade com água, como Jaina. A Capitã Amélia comanda um navio no filme, trajando uniforme militar, e Elsa é uma maga de gelo que, além de compartilhar a natureza de seu poder com Jaina, também tem um penteado similar. Os textos verbovisuais comunicam uma feminilidade exibicionista ao público masculino, envolta pela temática marítima e militar. Ainda assim, conseguem evocar o imaginário de magia e bruxaria, deixando em destaque, mais uma vez, a repetição de um arquétipo de fantasia de mulheres feiticeiras com corporeidades semelhantes – brancas, jovens, magras e loiras.

Figura 64 – Recompensas dos apoiadores de Flowerxl



Fonte: Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/flowerxl/art/Jaina-Proudmoore-765660411>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

As pessoas têm a tendência de narrativizar aquilo que veem e leem, atribuindo significado às imagens (LAURETIS, 1984, p.78) com base em seus repertórios culturais. Assim, as fanarts estão engendradas por uma narratividade familiar ao público, cujos “[...] padrões de repetição e diferença afetam nossa ordenação de ‘dados’ sensoriais, pelo menos tanto quanto os ritmos primários dos tropos retóricos.” (LAURETIS, 1984, p.78, tradução nossa). A repetição desses padrões visuais, estilísticos e temáticos, nos fornecem entendimento suficiente para identificarmos as representações de Jaina como objetos de desejo do olhar masculino, inseridas no cenário de fantasia. Notamos que há uma tendência em espetacularizar o corpo feminino em consonância com uma narratividade de subordinação da mulher, com exceção da arte de agrias.

A força com que elementos pornográficos aparecem, junto à reiteração de elementos do cânone, revelam que os autores têm interesse em serem validados pela instituição do jogo e pelo mercado. Há pouca evidência de engajamento pessoal e político sobre as artes, como artefatos de autorepresentação ou ativismo. No mais, o cânone é deixado de lado para o exagero da espetacularização do corpo feminino. Contudo, isso é facilmente absorvido pelo mercado de plataformas de venda.

Figura 65 – Capitã Amélia do filme *O Planeta do Tesouro*

Fonte: *Captain Amelia/Gallery*. Disponível em: <https://disney.fandom.com/wiki/Captain_Amelia/Gallery>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

8.2.4.2 Jaina Proudmoore por snatti89

Há um padrão repetido em todas as páginas e *fanarts* analisadas até agora: mulheres com seios em destaque, magras, cintura fina e brancas. Entretanto, o último texto visual a ser analisado é um pouco diferente disso. A peça da Figura 66 ilustrando Jaina com seu visual e cenário do curta *Warbringers: Jaina*, foi criada por snatti89, um artista profissional que trabalha para a Riot Games¹⁴. O autor divulga na descrição suas outras redes sociais e dentre elas há o ArtStation¹⁵, um site dedicado para construção de portfólios artísticos profissionais e cursos.

O seu estilo de pintura difere dos anteriores, distanciando-se do cartunesco, arte mangá e pinturas semi-realistas; ele emprega pinceladas ágeis e constrói as imagens por meio da blocagem de cores, sem haver uma linha de contorno visível. Não é uma peça com a mesma característica de finalização que as anteriores, apresentando formas dinâmicas que o olho humano apreende e decodifica. Além disso, ele não faz tanto uso de luz especular, optando pela iluminação difusa; nas artes anteriores os outros artistas abusavam do brilho especular para conferir volume às formas corporais da personagem.

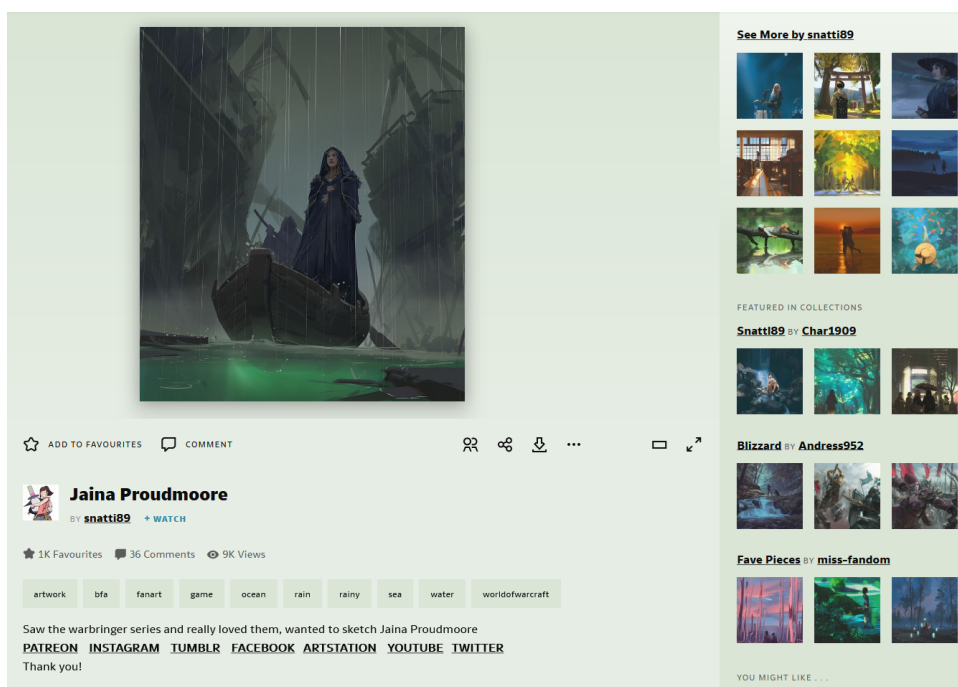
Esse método de pintura de snatti89 é empregado para criação de peças rápidas e, como o próprio autor afirma na descrição, ele fez um esboço (um “sketch”, não uma pintura) da personagem após assistir os curtas de *Warbringers*. Não é informado quanto tempo ele demorou no desenho, mas é possível que tenha sido ágil. Suas outras obras seguem esse mesmo estilo, e não retratam mulheres com seios avantajados ou em poses sensuais, como nos casos anteriores. Pelo contrário, o artista parece focar no estudo de cenários.

Podemos perceber a importância que dá aos cenários analisando o texto visual em questão, não apenas por suas outras ilustrações. A composição enquadra Jaina em seu centro

¹⁴ A Riot Games é uma empresa de jogos propriedade da Tencent, uma das maiores companhias de *games* do mundo atualmente. A Tencent detém títulos como *League of Legends* e *Valorant*. A Tencent também é acionista da Activision Blizzard.

¹⁵ ArtStation. Disponível em: <<https://www.artstation.com/>>. Acesso em 8 de agosto de 2021.

Figura 66 – Jaina Proudmoore por snatti89



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora. Jaina Proudmoore. Disponível em: <<https://www.deviantart.com/snatti89/art/Jaina-Proudmoore-763411988>>. Acesso em 3 de outubro de 2021.

utilizando os eixos inclinados dos navios, que orientam o olhar até ela, além do espaço negativo criado pela diferença de cores entre os barcos e o céu. O cemitério de naus é o cenário do curta, inspiração do autor, e transmite os temas explorados pela história do vídeo, como luto e magia, com o aspecto nebuloso e cores escuras.

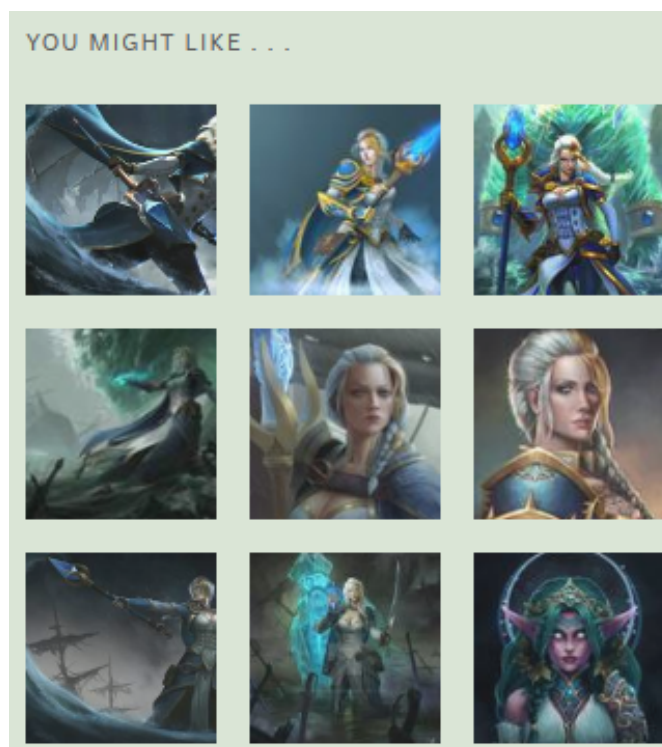
A cor azul é empregada em Jaina e em menor escala no céu, não no mar. As águas são coloridas por um verde místico. Jaina é acompanhada por um barqueiro que representa seu pai, presente no curta, e assim o texto se assemelha à história de Caronte, figura da mitologia grega que faz o transporte das almas dos mortos para Hades através das águas. Porém, Jaina não está morta, o que a coloca na mesma posição de heróis como Odisseu e Teseu, e heroínas como Psiquê e Perséfone, que fazem a travessia até o mundo dos mortos em busca de alguém ou alguma coisa.

O que Jaina procura, entretanto, não é tangível; ela percorre as águas do oceano atrás de absolvição. Após ser confrontada pelos espíritos dos mortos e de seu pai, acredita ter errado ao não ter se posicionado contra a Horda no passado. Podemos comparar sua jornada à de Psiquê, que só consegue usufruir de felicidade após ser punida por sua curiosidade e desejos, como se fosse purificada pelo sofrimento. Desse modo, constrói-se uma versão mítica de Jaina, que faz sua viagem de penitência pelas águas.

A arte está indexada com tags que a relacionam à expansão Battle for Azeroth (“bfa”) e ao jogo (“worldofwarcraft”), e não há tags com o nome da personagem ou que façam menção ao seu gênero ou corpo. Snatti89 optou por utilizar termos que descrevem visualmente sua peça (“ocean”, “rain”, “rainy”, “sea” e “water”) e sua inspiração. As imagens relacionadas na seção

“You might like...” (Figura 67) à obra de snatti89 representam Jaina com sua aparência de *Battle for Azeroth*, com exceção de uma que mostra Tyrande. A maioria delas mostra a personagem em ação e em meio a cenários de navios naufragados e mares tumultuosos, trazendo um imaginário de magia, mar e submundo.

Figura 67 – Seção “You might like...”



Fonte: Captura de tela e recorte feitos pela autora.

A fanart de snatti89 foi apresentada como destaque em um grupo de *fanart* (“The-Fanart-Society”), em um de arte em geral (“ART-ON”), arte de jogos (“Game-Art-HQ”) e em um sobre mulheres (“The-Women”). Também é parte de uma galeria sobre o artista (“Snatti89”), uma com as peças favoritas de algum usuário (“Fave Pieces”) e também de uma sobre a Blizzard (“Blizzard”). Na galeria “Blizzard”, há miniaturas de outras artes com personagens inseridos em cenários com mais detalhes e performando ações dinâmicas, diferente das imagens relacionadas às fanarts vistas anteriormente.

A ilustração de Jaina de snatti89 se diferencia das demais obras narrativamente, estilisticamente e em sua função. Nela, é visualizada uma narratividade em que há, em partes, cumplicidade com os padrões anteriores. O autor referencia elementos cânones como o tema da ilustração, aparência da personagem e cenário. O apreço pela história oficial, inclusive, é o motivo pelo qual decidiu esboçar a personagem: snatti89 diz ter amado o curta animado *Warbringers: Jaina*. Porém, desvia-se do caminho comum das fanarts prévias ao colocar Jaina como protagonista da ação, sem o corpo espetacularizado. Na jornada de Jaina que snatti89 constrói, a personagem está inserida em uma narratividade em que o desejo masculino não é abordado explicitamente.

A fanart está posta em uma textualidade em que há a presença de vários textos sobre Jaina com foco em sua visualidade pós-2018 e nas narrativas heroicas do jogo, divergindo um pouco do padrão da rede composto por enquadramentos que omitem cenários e sublinham os corpos femininos de maneira sexualizada. Além disso, a Jaina de snatti89 é feita com uma técnica de pintura diferente, divergindo em estilo das outras. Ademais, essa é uma peça pessoal que não foi produzida para venda e o autor não conforma seu trabalho ao mercado de fanarts sexualizadas. De maneira geral, snatti89 conseguiu explorar uma visualidade que transmite um posicionamento diferente da figura feminina, não por negar uma narrativa edipiana, mas por assinalar a duplicidade da figura feminina (LAURETIS, 1984, p.157), e por quebrar o padrão técnico de produção que vinha sendo visto até então.

Chare (2009) já mencionou como o gênero é performado por escolhas de mídias e técnicas artísticas específicas. Em conformidade a isso, percebemos um padrão de narrativas LGBTQI+ nas fanfics, cuja produção é predominantemente de mulheres e pessoas *queer*, enquanto imagens-espetáculo de mulheres dominam as fanarts mais populares, criadas, em sua maioria, por homens. A recusa de snatti89 em utilizar a mesma técnica de produção dos demais artistas, apesar de manter a mesma mídia, cria a possibilidade de uma representação do gênero diferente da norma. A quebra de padrão também ocorre com a obra de agrias, realizada em lápis e papel por uma mulher. Embora estejam entre as mais populares e sejam conformadas pela lógica da plataforma, produzem uma descontinuidade sutil da norma.

9 Considerações finais

Como jogadora de *Warcraft* e fã, ler histórias, compartilhar desenhos e mesmo produzir textos, são atividades com as quais tenho familiaridade. As demandas sobre representatividade feminina sempre estiveram em evidência no meu dia-a-dia, mesmo que quando mais nova não as encarasse como uma questão feminista – por não conhecer o movimento tão bem quando adolescente. É algo presente na vida das minhas amigas que fazem *cosplays*, que jogam RPG, que buscam por histórias e personagens com as quais podem se identificar. Hoje, adulta e percorrendo a jornada de pós-graduação, fui capaz de olhar para os jogos de outra maneira e explorar através da pesquisa não apenas esses artefatos, mas também outras produções culturais que os cercam.

Analisando os textos aos quais tivemos acesso, produzidos por fãs de Jaina Proudmoore desde o lançamento de *Warcraft III*, foi possível explorar de que modo as disputas de gênero se inscrevem sobre a personagem. A dissertação demonstra que, tal como as pesquisas demográficas e etnográficas a respeito de *Warcraft* descrevem, há uma quantidade relevante de fãs mulheres que participam ativamente do *fandom*. Além disso, que Jaina Proudmoore é uma das personagens mais populares da franquia no momento, acompanhada de outra mulher: Sylvana Correntos. As mudanças canônicas sobre o jogo afetaram a recepção do público e produziram novas textualidades acerca da personagem com ênfase nos últimos anos. Percebemos disputas entre fãs e a empresa, expressas no *Archive of Our Own*. Todavia, pouco atrito foi notado *entre* fãs, na medida que os grupos que trabalham narrativas díspares da personagem parecem ocupar espaços distintos nas plataformas investigadas.

Poderíamos pensar que essa popularidade se deve ao modelo de 2018 da personagem, cuja proposta foi de empoderamento feminino. O problema do empoderamento trazido pelas empresas de jogos atualmente, como no caso da Blizzard, é a mercantilização de uma ideia de emancipação individual, mas que pouco afeta as estruturas de poder que subjagam a mulher. A Jaina de *Battle for Azeroth* é uma lutadora forte, resgatando o espírito da Aliança dos primórdios da franquia. Essa impressão é transmitida por sua aparência que aposta em distanciá-la da feminilidade delicada de suas variantes anteriores. Contudo, essa escolha por si só traz algumas implicações – a mais importante delas é a de que poder é incompatível com feminilidade.

Os modelos 3D, independente do visual da personagem, foram todos imbricados em uma rede de consumo através das interpretações produzidas por artistas. O circuito de vendas de artes que encontramos ao coletar o material do DeviantArt, é engendrado por plataformas que oferecem suporte para o comércio, como o próprio dA, Patreon e Gumroad. Nesses espaços as artes sexualizadas de Jaina alcançam mais popularidade que as demais, sintonizando com uma demanda heterossexual de consumo. Devido a isso, percebemos alguns tensionamentos

entre sua imagem como consumível com centralidade no prazer masculino e sua narrativa, que a coloca como heroína. Há uma incongruência visualizada na maioria dos textos, em que os papéis ocupados pela personagem soam inconciliáveis. Como pode Jaina ser uma mulher autônoma, se é posta de maneira exibicionista e submissa ao olhar masculino?

É evidente que inversão de papéis na narrativa, posicionando a mulher como protagonista da história no lugar do homem, não é suficiente para produzir a imagem de uma mulher emancipada (LAURETIS, 1984, p.156). Mesmo que a temática da história seja a liberdade feminina ou mulheres fortes, caso as postulações sobre diferenças sexuais ainda sejam centrais para a constituição da trama e personagens, continuam a ser reiteradas noções opressivas sobre os corpos das mulheres. Apesar de estar em um local de protagonismo e ganhar novas visualidades, Jaina continua engendrada em uma lógica edipiana. A diferenciação entre feminino e masculino na história é fundamental para manter a coerência das ideias do jogo, que estão centradas em guerra, família e honra. Essa narrativa é, além de tudo, extremamente familiar aos olhares ocidentais, não protagonizando mulheres não-brancas ou pessoas com deficiência. Perpetuam-se noções de gênero que trabalham de acordo com um pensamento colonialista que permeia a história da franquia.

Lançando nossos olhares sobre *Warcraft*, a narrativa de *Battle for Azeroth* promove a recolocação da personagem na estrutura de poder do mundo do jogo, enquanto mantém o sistema da história intacto. Essa mudança ainda é operada através de seu relacionamento com seus pais, revalidando a organização familiar da qual Jaina havia se afastado nos anos anteriores da história. Desse modo, enquanto o modelo de 2018 ocupa um espaço relevante quanto sua visualidade, narrativamente acentua a ordem patriarcal e imperialista do jogo e nega a própria história de Jaina, que era foi diplomata e pacifista.

É visto que mesmo antes da mudança estética e narrativa de 2018, a personagem já havia ganhado a preferência de jogadoras, sobretudo após 2012. Ao refletirmos a respeito disso, é inegável que o modelo de *Battle for Azeroth* teve grande impacto sobre o *fandom*, mas o enredo pós-Queda de Theramore também influenciou em larga escala a produção de textos verbais. A respeito das *fanfictions* sobre Jaina, é notável a tentativa dos usuários em criticar a empresa do jogo com o uso de *hashtags*. No *Archive of Our Own*, a interface de categorização das obras é transformada em um espaço para pequenos ativismos, diferentemente do que constatamos no dA. Os textos apontam para o reconhecimento dos fãs de uma problemática quanto ao posicionamento da personagem no cânone, produzindo narrativas alternativas que valorizam não apenas ela, mas outras mulheres da história, e oferecem diferentes olhares sobre o enredo. As expansões *Mists of Pandaria* e *Battle for Azeroth* deram gás à escrita criativa do *fandom*, mas isso não quer dizer que satisfaçam o público com o destino da personagem, nem que sejam exemplos de representação feminina. Visto isso, a desestabilização da heterossexualidade cânone com as narrativas LGBTQI+ oferece a oportunidade de retrabalhar não apenas a identidade da personagem, mas também o destino político do mundo do jogo.

As mudanças implementadas pelo jogo trazem novidades para os jogadores, de maneira inquestionável. O modo como o público lida com isso é diversificado. Sobre isso, o papel das plataformas sobre a produção e consumo se destaca. O AO3 abriga trabalhos com temáticas LGBTQI+ e oferece interpretações diversificadas sobre a personagem; a maioria desse material foi realizado sob a forma de *gift economy* – não foram encontrados indícios de comércio na plataforma. Já o DeviantArt, liga-se a uma série de outras plataformas de comércio e tem como artes mais populares imagens produzidas para consumo. Uma divisão sexual do trabalho se sobressai nesse cenário, onde a maioria dos textos verbais são produzidos por *hobby* por pessoas que suponhamos ser mulheres e LGBTQI+, enquanto os textos visuais mais acessados no dA são de homens cujo foco é o trabalho remunerado.

Os textos visuais postados por mulheres no dA e que alcançam mais popularidade não são, como no caso dos homens, *fanarts*. Os *cosplays* acumulam mais atenção que as demais materialidades. O corpo feminino continua, então, sendo aquele que atrai mais usuários e circula em amplitude nesse espaço digital de mercado. Em comparação às *fanfics*, apesar de Jaina e Sylvana serem extremamente populares, personagens masculinos protagonizam a maioria das histórias e contam com enredos sobre temas LGBTQI+. Apesar de haver uma demanda pelo reconhecimento da produção afetiva e não remunerada de fãs, quando a produção do *fandom* se desloca para a esfera do mercado, é rapidamente cooptada pela lógica capitalista em que o corpo feminino é comoditizado e generalizado. Esse fenômeno parece acontecer independente do texto cânone, já que encontramos *fanarts* de outras personagens.

O trabalho levanta questões a respeito da influência das plataformas sobre a divisão do trabalho artístico e manutenção do corpo feminino como objeto de consumo. A arquitetura que permite o acúmulo de favoritos, visualizações, e fornece agrupamentos com base em similaridade, também cria a ilusão de que há uma homogeneidade no *fandom*. Observando as artes mais populares, é visível que há uma uniformidade não apenas sobre o imaginário acerca da personagem, mas também quanto às técnicas empregadas para produção artística, com a arte digital prevalecendo. Ao explorarmos as redes para além do DeviantArt e seus favoritos, percebemos que o cenário não é bem assim e que há uma heterogeneidade de público e obras, diferente do que os algoritmos de plataforma apontam. A organização da plataforma do dA mantém a popularidade de artistas homens maior que das mulheres e relaciona as personagens femininas fortemente à venda e pornografia. Chamar a atenção à isso é fundamental se buscamos pelo reconhecimento do trabalho feminino e por personagens com quem possamos nos identificar e que não estejam submissas.

Os jogos, ao retrabalharem personagens antigas, mesmo que suas visualidades e histórias sejam ambíguas e muitas vezes contraditórias, conseguem abrir horizontes para as fãs. Os esforços da Blizzard em modificar Jaina ao longo dos anos conseguiu mobilizar as fãs a produzirem trabalhos, especialmente *fanfictions*, mas também um volume considerável de *fanarts*. É importante notar que as histórias e desenhos, mesmo que sejam sobre Jaina em um

primeiro momento, também são narrativas e imagens com potencial disruptivo e crítico. É interessante pensarmos o jogo não como fim para a questão da representação feminina, mas como tecnologia de gênero capaz de instigar o pensamento reflexivo a respeito de sua própria constituição e lógica.

Quando cerzirmos uma rede de trabalhos sobre Jaina com a coleta e percebemos as textualidades das quais os textos fazem parte, percebemos que os corpos femininos são centrais para as produções de fãs e também para o comércio. No primeiro caso, como protagonistas de narrativas, no segundo, como bens consumíveis de usuários. Ao focarmos em plataformas onde há o comércio de obras, parecem sobressair os trabalhos que atendem a uma demanda capitalista já antiga e conhecida de consumo do corpo feminino. Talvez uma das partes mais difíceis na empreitada por outras possibilidades não opressivas de se enxergar o gênero, seja a ligação entre o capitalismo e a matriz heterossexual. Desse modo, essa pesquisa traça orientações sobre como as plataformas têm se organizado hoje e operado um mercado alternativo de artes. Essa questão e as demais devem ser futuramente exploradas se quisermos entender melhor o trabalho de artistas em rede e as implicações disso sobre as mulheres.

Referências

- ABLES, K. *How Social Media Killed Internet Art Communities*. 2019. Artsy. [Online; Publicado em 19 de Abril de 2019.]. Disponível em: <<https://www.artsy.net/article/artsy-editorial-rise-fall-internet-art-communities>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 76.
- ABRIL, G. *Análisis crítico de textos visuales: mirar lo que nos mira*. Madrid, ES: Editorial Sintesis, 2007. 256 p. ISBN 978-84-975696-7-5. Citado 7 vezes nas páginas 7, 8, 20, 21, 64, 65 e 66.
- ANAZ, S. A. L.; AGUIAR, G.; LEMOS, L.; FREIRE, N.; COSTA, E. Noções do imaginário: perspectivas de Bachelard, Durand, Maffesoli e Corbin. *Revista Nexi*, n. 3, 2014. ISSN 2237-8383. Citado na página 68.
- ANSELMO, D. W. Gender and Queer Fan Labor on Tumblr. *Feminist Media Histories*, v. 4, n. 1, p. 84–114, 2018. ISSN 2373-7492. Citado na página 58.
- BARROS, A. T. M. P. Raízes dos Estudos do Imaginário: Teóricos, Noções, Métodos. In: ARAUJO, DENIZE C.; CONTRERA, MALENA S. *Teorias da Imagem e do Imaginário*. Brasília, DF: Compós 2014, 2014. cap. 3, p. 50–78. ISBN 978-85-68803-00-4. Citado na página 68.
- BERGER, J. *Ways of Seeing*. Londres, UK: Penguin Books Ltd, 2008. ISBN 9780141035796. Disponível em: <<https://www.taylorfrancis.com/books/9781912284788>>. Citado 3 vezes nas páginas 66, 67 e 122.
- BLANCO, B. Games para mulheres: do Girls Game Movement ao pós Gamergate. In: *40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*. Curitiba, PR: Intercom–Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 2017. v. 9, n. 09. Citado na página 27.
- BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. A Representatividade das Mulheres nos Games. In: *XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Curitiba, PR: SBC, 2017. (SBGames'17), p. 862–871. ISSN 2179-2259. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>>. Citado 2 vezes nas páginas 66 e 68.
- BROUGH, M. M.; SHRESTHOVA, S. Fandom meets activism: Rethinking civic and political participation. *Transformative Works and Cultures*, TWC, v. 10, p. 1–27, 2012. ISSN 1941-2258. Disponível em: <<http://journal.transformativeworks.org/index.php/twc/article/view/303>>. Citado 4 vezes nas páginas 7, 8, 56 e 61.
- BUTLER, J. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. 16ª. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018. 214 p. ISBN 978-85-200-1371-7. Citado 6 vezes nas páginas 7, 8, 20, 44, 45 e 68.
- CÂMARA, Y. R.; MINGO, C. S. De fada morgana à bruxa morgana—as transformações sofridas por esta personagem arturiana ao longo de oito séculos e seu resgate literário recente. *Diálogos-Revista do Departamento de História e do Programa de Pós-Graduação em História*, Universidade Estadual de Maringá, v. 20, n. 3, p. 82–96, 2016. Citado na página 132.
- CAMPBELL, J. *O herói de mil faces*. [S.l.]: São Paulo: Cultrix/Pensamento, 1997. Citado na página 35.

CASSELL, J.; JENKINS, H. *From Barbie to Mortal Kombat : Gender and Computer Games*. Cambridge, USA: MIT Press, 1998. ISBN 978-0262531689. Citado na página 22.

CHARE, N. Sexing the canvas: Calling on the medium. *Art History*, v. 32, n. 4, p. 664–689, 2009. ISSN 01416790. Disponível em: <<http://doi.wiley.com/10.1111/j.1467-8365.2009.00697.x>>. Citado 4 vezes nas páginas 25, 64, 65 e 144.

CIXOUS, H.; CLEMENT, C. *The newly born woman*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 1986. v. 24. Translated by Betsy Wing. ISBN 978-0-8166-1466-0. Citado 2 vezes nas páginas 113 e 118.

CONNELL, R. *Gender and Power: Society, the Person and Sexual Politics*. Cambridge, UK: Polity Press in association with B. Blackwell, 1987. ISBN 978-0745604688. Citado na página 24.

CONNELL, R.; PEARSE, R. *Gender : in World Perspective*. 3. ed. Cambridge, UK: Polity Press, 2015. ISBN 978-0745680729. Citado 8 vezes nas páginas 7, 8, 20, 23, 30, 43, 44 e 58.

CRAWFORD, G.; GOSLING, V. Toys for Boys? Women's Marginalization and Participation as Digital Gamers. *Sociological Research Online*, v. 10, n. 1, p. 46–56, 2005. Disponível em: <<https://doi.org/10.5153/sro.1024>>. Citado 2 vezes nas páginas 22 e 25.

CREED, B. *The monstrous-feminine: Film, feminism, psychoanalysis*. [S.l.]: Routledge, 2015. Online. Publicação em e-Book. ISBN 978-0415052597. Citado na página 112.

DENSON, S.; JAHN-SUDMANN, A. Digital Seriality : On the Serial Aesthetics and Practice of Digital Games. *Eludamos. Journal for Computer Game Culture*, v. 7, n. 1, p. 1–32, 2013. Citado na página 20.

DURAND, G. *The Anthropological Structures of the Imaginary*. Brisbane, AU: Boombana Publications, 1999. ISBN 978-1876542030. Citado na página 109.

EDWARDS, B. *Desenhando com o lado direito do cérebro*. Rio de Janeiro, RJ: Ediouro, 1984. Tradução por Roberto Raposo. ISBN 978-8500007484. Citado na página 124.

FEDERICI, S. *Calibã e a Bruxa: Mulheres, Corpos e Acumulação Primitiva*. 1. ed. São Paulo, SP: Editora Elefante, 2019. Tradução por Coletivo Sycorax. ISBN 978-8593115035. Citado na página 29.

FISKE, J. The Cultural Economy of Fandom. In: LISA LEWIS. *The Adoring audience: Fan culture and popular media*. New York, USA: Routledge, 1992. cap. 2, p. 30–49. ISBN 978-0415078214. Citado 4 vezes nas páginas 7, 8, 56 e 57.

FLANAGAN, M. *Critical Play : Radical Game Design*. Cambridge, USA: MIT Press, 2009. ISBN 978-0262518659. Citado 2 vezes nas páginas 48 e 49.

FONTOURA, M. M.; RODRIGUES, L.; LEITE, S.; AMARAL, M. A.; DELL, L.; ALMEIDA, A.; MERKLE, L. E. Relações de gênero em mecânicas de jogos. In: *XVIII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Rio de Janeiro, RJ: SBC, 2019. (SBGames'19), p. 794–803. ISSN 2179-225. Citado na página 28.

GARSON, M. O conceito de convergência e suas armadilhas. *Galáxia (São Paulo)*, n. 40, p. 57–70, apr 2019. ISSN 1982-2553. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1982-25542019135324>>. Citado na página 56.

- GASI, F. *Videogames E Mitologia: A Poética Do Imaginário E Dos Mitos Gregos Nos Jogos Eletrônicos*. Nova Iguacu, RJ: Marsupial Editora, 2013. ISBN 978-8566293036. Citado na página 68.
- GOLDEN, C. *Marés da Guerra*. Rio de Janeiro, RJ: Galera Record, 2012. Tradução por Bruno Galiza, Edmo Suassuna, Flávia Assis. ISBN 978-85-01-40125-0. Citado na página 118.
- GRAY, K. L.; VOORHEES, G.; VOSSSEN, E. Introduction: Reframing Hegemonic Conceptions of Women and Feminism in Gaming Culture. In: _____. *Feminism in Play*. Cham, Suíça: Springer International Publishing, 2018. p. 1–17. ISBN 978-3-319-90539-6. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_1>. Citado 3 vezes nas páginas 18, 30 e 54.
- GROHMANN, R. A Noção de Engajamento: sentidos e armadilhas para a pesquisa em comunicação. *Revista FAMECOS*, v. 25, n. 3, p. 29387, 2018. ISSN 1415-0549. Citado na página 56.
- HARTMANN, H. Capitalism, patriarchy, and job segregation by sex. *Signs: Journal of Women in Culture and Society*, University of Chicago Press, v. 1, n. 3, Part 2, p. 137–169, 1976. Citado na página 45.
- HELLEKSON, K.; BUSSE, K. *Fan Fiction and Fan Communities in the Age of the Internet: New Essays*. Jefferson, USA: McFarland and Company, Inc, 2006. ISBN 978-0786426409. Citado na página 49.
- HIGGIN, T. Blackless fantasy: The disappearance of race in massively multiplayer online role-playing games. *Games and Culture*, v. 4, n. 1, p. 3–26, 2009. Citado na página 35.
- HOWE, W. T.; LIVINGSTON, D. J.; LEE, S. K. Is #NotMyBattlefield Rooted in Gamer Identity? An Examination of Demographic Factors, Genre Preference, and Technology Use of Gamers. In: *Proceedings of the 52nd Hawaii International Conference on System Sciences (HICSS)*. Hawaii, USA: University of Hawaii at Manoa, IEEE Computer Society Press, 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.24251/HICSS.2019.300>>. Citado na página 62.
- HUIZINGA, J. *Homo ludens*. 4. ed. São Paulo, SP: Editora Perspectiva, 2000. Tradução por João Paulo Monteiro. Citado na página 24.
- JENKINS, H. *Textual poachers: Television fans and participatory culture*. New York, USA: Routledge, 1992. ISBN 978-0415533294. Citado 3 vezes nas páginas 54, 56 e 57.
- JENKINS, H.; ITO, M.; BOYD, D. *Participatory Culture in a Networked Era: A Conversation on Youth, Learning, Commerce, and Politics*. 1st. ed. Cambridge, UK: Polity Press, 2015. ISBN 978-0745660714. Citado na página 56.
- JOHNSON, D. Fantagonism. In: GRAY, J.; SANDVOSS, C.; HARRINGTON, C. L. (Ed.). *Fandom, Second Edition*. NYU Press, 2017. ISBN 9781479881130. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt1pwtbq2>>. Citado 5 vezes nas páginas 7, 8, 56, 61 e 101.
- JOHNSON, R. Technomascularity and its influence in video game production. In: TAYLOR N.; VOORHEES, G. (Ed.). *Masculinities in Play*. Cham, Suíça: Palgrave Macmillan, 2018, (Games in Context, v. 3). cap. 14, p. 249–262. ISBN 978-3-319-90581-5. Citado 2 vezes nas páginas 24 e 26.
- JUDY, W. *Technofeminism*. Polity Press, Cambridge, UK, 2004. Citado na página 24.

KAFAI, Y. B.; HEETER, C.; DENNER, J.; SUN, J. Y. *Beyond Barbie and Mortal Kombat : new perspectives on gender and gaming*. Cambridge, USA: MIT Press, 2008. ISBN 978-0262516068. Citado na página 22.

KERR, C. *First ever UK Games Industry Census highlights need for more diversity*. 2020. Gamasutra. Online; Publicado em 4 de Fevereiro de 2020. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/news/357577/First_ever_UK_Games_Industry_Census_highlights_need_for_more_diversity.php>. Acesso em: 15 de Junho de 2020. Citado na página 23.

KIRKPATRICK, G. *Aesthetic theory and the video game*. New York, USA: Manchester University Press, 2011. ISBN 978-0719077180. Citado na página 49.

KURTZ, G. B. *"Respeita aí": os discursos e a subversão das regras como manifestações de violência simbólica de gênero nos jogos digitais Dota 2 e League of Legends*. Dissertação (Tese de Doutorado) – Universidade Federal do Rio Grande do Sul (UFRGS), 2019. Citado na página 17.

LAMARRE, T. *The Anime Machine : A Media Theory of Animation*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 2009. ISBN 978-0816651559. Citado 2 vezes nas páginas 24 e 27.

LANGER, J. The Familiar and the Foreign: Playing (Post)Colonialism in World of Warcraft. In: CORNELIUSSEN, HILDE G.; RETTBERG, JILL WALKER. *Digital culture, play, and identity: A World of Warcraft reader*. Londres, Inglaterra: MIT Press, 2008. cap. 4, p. 87–108. Citado 2 vezes nas páginas 33 e 35.

LAURETIS, T. de. *Alice Doesn't: Feminism, Semiotics, Cinema*. Bloomington, USA: Indiana University Press, 1984. ISBN 978-0253203168. Citado 10 vezes nas páginas 46, 47, 48, 67, 86, 101, 109, 140, 144 e 146.

LAURETIS, T. de. The technology of gender. In: _____. *Technologies of Gender: Essays on Theory, Film, and Fiction*. Indiana University Press, 1987. p. 1–30. ISBN 978-0253358530. Disponível em: <<http://www.jstor.org/stable/j.ctt16gzmb.4>>. Citado 5 vezes nas páginas 7, 8, 20, 46 e 49.

LAURETIS, T. de. Queer texts, bad habits, and the issue of a future. *GLQ: A Journal of Lesbian and Gay Studies*, Duke University Press, v. 17, n. 2-3, p. 243–263, 2011. Citado na página 86.

LIEN, T. *No Girls Allowed*. 2013. Polygon. Online; Publicado em 03 de Dezembro de 2013. Disponível em: <<https://www.polygon.com/features/2013/12/2/5143856/no-girls-allowed>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 25.

LOURO, G. L. *Genero, sexualidade e educacao : uma perspectiva pos-estruturalista*. 6. ed. Petropolis, Rj: Editora Vozes, 2003. ISBN 978-8532618627. Citado 5 vezes nas páginas 7, 8, 20, 43 e 45.

LULU. *AO3 Census: Masterpost*. Tumblr, 2013. The Slow Dance of the Infinite Stars. Online; Editado em 5 de outubro de 2013. Disponível em: <<https://centrumlumina.tumblr.com/post/63208278796/ao3-census-masterpost>>. Acesso em: 1 de outubro de 2021. Citado na página 86.

MANIFOLD, M. C. Fanart as craft and the creation of culture. *International Journal of Education Through Art*, Intellect, v. 5, n. 1, p. 7–21, 2009. Citado 2 vezes nas páginas 50 e 57.

MASSEY, E. L. Borderland literature, female pleasure, and the slash fic phenomenon. *Transformative Works and Cultures*, Transformative Works and Cultures, v. 30, 2019. Citado 2 vezes nas páginas 84 e 87.

MAZUCO, J. *DICE sobre Battlefield 5: personagens femininas vieram para ficar*. 2018. Voxel. Online; Publicado em 28 de Maio de 2018. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/dice-battlefield-5-personagens-femininas-vieram_836103.htm>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 62.

MCCANN, H. *Queering Femininity: Sexuality, Feminism and the Politics of Presentation*. New York, USA: Routledge, 2017. ISBN 978-0367370862. Citado na página 51.

MCCANN, H. Is there anything “toxic” about femininity? the rigid femininities that keep us locked in. *Psychology & Sexuality*, Routledge, New York, US, v. 0, n. 0, p. 1–14, 2020. Citado na página 53.

MEDEIROS, A. B. R. d. N. d. Folksonomia híbrida como ferramenta de organização na web: Um estudo de caso sobre o site archive of our own. *Múltiplos Olhares em Ciência da Informação*, v. 8, n. 2, nov. 2018. Disponível em: <<https://periodicos.ufmg.br/index.php/moci/article/view/16910>>. Citado na página 73.

MIRANDA, F.; STADZISZ, P. Jogo digital: definição do termo. In: *XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Curitiba, PR: SBC, 2017. (SBGames’17), p. 296–299. ISSN 2179-2259. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/ArtesDesignShort/173500.pdf>>. Citado na página 24.

MORTENSEN, T. E. Anger, fear, and games: The long event of #gamergate. *Games and Culture*, v. 13, n. 8, p. 787–806, 2018. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1555412016640408>>. Citado na página 18.

MUKHERJEE, S. Rethinking (post) colonialism in videogames: Toward a conclusion. In: *Videogames and Postcolonialism: Empire Plays Back*. Cham, SW: Springer, 2017. p. 101–112. ISBN 978-3-319-54822-7. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-54822-7_5>. Citado na página 27.

MULVEY, L. *Visual and Other Pleasures*. London, UK: Palgrave Macmillan UK, 1989. ISSN 1098-6596. ISBN 978-0-333-44529-7. Disponível em: <<http://link.springer.com/10.1007/978-1-349-19798-9>>. Citado 3 vezes nas páginas 66, 67 e 99.

NARDI, B. A. *My Life as a Night Elf Priest: An Anthropological Account of World of Warcraft*. University of Michigan Press: Digital Culture Books, 2009. ISBN 978-0-472-07098-5. Citado na página 16.

OLIVEIRA, T.; GONÇALVES, R.; MAIA, A.; SILVEIRA, J.; EVANGELISTA, S. Sexism and the Wow Girl: A Study of Perceptions of Women in World of Warcraft. In: GRAY, K. L.; VOORHEES, G.; VOSSEN, E. (Ed.). *Feminism in Play*. Cham, SW: Springer, 2018. p. 143–161. ISBN 978-3-319-90539-6. Disponível em: <https://doi.org/10.1007/978-3-319-90539-6_9>. Citado na página 16.

ONEGA, S.; LANDA, J. A. G. *Narratology: An Introduction*. New York, USA: Routledge, 2014. ISBN 978-0-582-25543-2. Citado na página 47.

PAPALE, L. Beyond identification: defining the relationships between player and avatar. *Journal of Games Criticism*, v. 1, n. 2, p. 1–12, 2014. Citado na página 106.

- PHILIPS, A. Welcome to *My Fantasy Zone: Bayonetta* and Queer Femme Disturbance. In: BONNIE RUBERG AND ADRIENNE SHAW. *Queer Game Studies*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 2017. cap. Part III. Reading Games Queerly, p. 109–123. ISBN 978-1517900373. Citado na página 68.
- POZZO, B. R. D. Fragmentação social e problemas de masculinidade presentes no jogo de computador world of warcraft. *Humanidades & Inovação*, v. 4, n. 6, 2017. Citado 2 vezes nas páginas 35 e 36.
- POZZO, B. R. D.; TEIXEIRA, N. C. R. B. Caminhando por universos: a fragmentação do mundo presente em World of Warcraft. *XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul*, Curitiba, PR, 2016. ISSN 2177-7896. Citado 2 vezes nas páginas 35 e 36.
- PRESSNELL, L. *Building a World of Warcraft: Cyber-Colonialism through “Othering” Strategies*. Dissertação (Mestrado) – The University of Alabama, 2013. Citado 2 vezes nas páginas 33 e 35.
- QUAIL, C. *Hip To Be Square: Nerds in Media Culture*. University of Texas at Austin, 2009. Disponível em: <<https://www.flowjournal.org/2009/02/hip-to-be-square-nerds-in-media-culture-christine-quail-mcmaster-university/>>. Citado na página 55.
- RATAN, R. A.; TAYLOR, N.; HOGAN, J.; KENNEDY, T.; WILLIAMS, D. Stand by Your Man: An Examination of Gender Disparity in League of Legends. *Games and Culture*, v. 10, n. 5, p. 438–462, 2015. Citado na página 30.
- ROBBINS, M. B. Librarian’s guide to gamergate. *Library Journal*, Library Journals, LLC, v. 139, n. 19, p. 60, Nov 2014. ISSN 03630277. Disponível em: <<https://link.gale.com/apps/doc/A389645661/AONE?u=capes&sid=AONE&xid=30ddff2f>>. Citado na página 18.
- ROCHA, I. L. A.; FANTINI, L. M. C. A representação contemporânea da mulher nos jogos aaa: por que abby causou incômodo? In: *XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Recife, PE: SBC, 2020. (SBGames’20), p. 430–437. ISSN 2179-2259. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209477.pdf>>. Citado na página 52.
- RODRIGUES, L. *Questões de gênero em jogos digitais: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização*. Dissertação (Dissertação de Mestrado) – Universidade Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), 2017. Citado 2 vezes nas páginas 48 e 49.
- RUBERG, B.; SHAW, A. *Queer Game Studies*. Minneapolis, USA: University of Minnesota Press, 2017. ISBN 978-1517900373. Citado na página 22.
- SACHS, R. S. As representações de gênero e sexualidade em paródias de fãs na internet: o caso das fanfics slash. *Cadernos de Letras da UFF*, v. 27, n. 54, p. 129–151, 2017. Citado 2 vezes nas páginas 49 e 50.
- SAKUDA, L. O.; FORTIM, I. *2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais*. Brasília: Ministério da Cultura, 2018. Online. Disponível em: <<http://www.sedetur.al.gov.br/servicos-internos/observatorio-da-economia-criativa-e-do-turismo/publicacoes-de-instituicoes-parceiras/censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais/send/62-censo-da-industria/136-2-censo-da-industria-brasileira-de-jogos-digitais>>. Acesso em: 20 de Setembro de 2021. Citado na página 23.
- SANTOS, K. P.; LIMA, E. S. de; CUNHA, A. A Evolução da Representação da Figura Feminina nos Jogos: Um Estudo de Caso das Séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher. In: *XIX Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Recife, PE: SBC, 2020. (SBGames’20), p. 458–466. ISSN 2179-2259. Citado na página 68.

- SCHUT, K. Strategic Simulations and Our Past: The Bias of Computer Games in the Presentation of History. *Games and Culture*, v. 2, n. 3, p. 213–235, 2007. Disponível em: <<https://doi.org/10.1177/1555412007306202>>. Citado 2 vezes nas páginas 24 e 26.
- SCOTT, S. *Fake Geek Girls Fandom, Gender, and the Convergence Culture Industry*. New York: New York University Press, 2019. Paginação irregular. ISBN 1479838608. Citado 3 vezes nas páginas 18, 54 e 55.
- SHADE, L. R. Just add girls and stir? [review of "From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games"]. *IEEE Technology and Society Magazine*, v. 18, n. 4, p. 35–36, 1999. Citado na página 22.
- SHAW, A. What is video game culture? cultural studies and game studies. *Games and Culture*, v. 5, n. 4, p. 403–424, 2010. Citado 2 vezes nas páginas 22 e 54.
- STANFILL, M. Introduction: The Reactionary in the Fan and the Fan in the Reactionary. *Television and New Media*, v. 21, n. 2, p. 123–134, 2020. ISSN 15528316. Citado 4 vezes nas páginas 7, 8, 56 e 62.
- TURK, T. Fan work: Labor, worth, and participation in fandom's gift economy. *Transformative Works and Cultures*, *Transformative Works and Cultures*, v. 15, p. 1–8, 2014. Citado na página 58.
- UTSCH, S.; BRAGANÇA, L.; RAMOS, P.; CALDEIRA, P.; TENORIO, J. Queer Identities in Video Games: Data Visualization for a Quantitative Analysis of Representation. In: *XVI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Curitiba, PR: SBC, 2017. (SBGames'17), p. 847–854. ISBN 2179-2259. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175360.pdf>>. Citado na página 30.
- Valve Corporation. *Workshop do Dota 2 - Guia de arte das personagens*. 2020. Steam Suporte. Online. Disponível em: <<https://support.steampowered.com/kb/9334-YDXV-8590/dota-2-workshop-character-art-guide?l=portugues>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 107.
- VENN, A. World of Warcraft Demographics: How Who You Are Affects How You Play. 2017. Research Gate. Online. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.13140/RG.2.2.21592.96002>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 16.
- VIEIRA, P. *As amazonas nos videogames: a personagem Ellie como arquétipo da guerreira amazona contemporânea*. 2017. Jogos Digitais e Imaginário (JOI). Online; Publicado em 18 de Dezembro de 2017. Disponível em: <<https://joi.flaviagasi.com.br/as-amazonas-nos-videogames-a-personagem-ellie-como-arquetipo-da-guerreira-amazona-contemporanea/>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 28.
- VIEIRA, P. P.; MOTA, R. R. da. A Representação Feminina em Horizon Zero Dawn. In: *XVII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital*. Foz do Iguaçu, PR: SBC, 2018. (SBGames'18), p. 694–703. ISSN 2179-2259. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188058.pdf>>. Citado na página 28.
- VITORIO, T. *Mulheres representam 47% dos gamers brasileiros, diz pesquisa*. 2020. Exame. Online; Publicado em 27 de Julho de 2020. Disponível em: <<https://exame.com/tecnologia/mulheres-representam-47-dos-gamers-brasileiros-diz-pesquisa/>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 16.

WINSHIP, J. Adoring Audience: Fan Culture and Popular Media. *Journal of Design History*, v. 7, n. 3, p. 217–219, 09 1994. ISSN 0952-4649. Disponível em: <<https://doi.org/10.1093/jdh/7.3.217>>. Citado na página 54.

ŽIŽEK, S. *Feminilidade tóxica em “Game of Thrones” | Žižek escreve sobre o desfecho da série*. 2019. Blog da Boitempo. Tradução por Artur Renzo. Online. Disponível em: <<https://blogdaboitempo.com.br/2019/05/21/feminilidade-toxica-em-game-of-thrones-zizek-escreve-sobre-o-desfecho-da-serie>>. Acesso em: 30 de Setembro de 2021. Citado na página 118.

Apêndices

APÊNDICE A – Lista de imagens canônicas

Tabela 2 – Páginas web contendo as imagens canônicas da personagem Jaina Proudmoore

Título	URL Original	URL Internet Archive	URL Captura de Tela
Herói da Semana: Jaina	< https://news.blizzard.com/pt-br/heroes-of-the-storm/16887806/heroi-da-semana-jaina >	< https://web.archive.org/web/20210813022827/https://news.blizzard.com/pt-br/heroes-of-the-storm/16887806/heroi-da-semana-jaina >	< https://drive.google.com/file/d/1GJYzYMSvz0_nWdOwbFmeQuFX1WcekFsl/view?usp=sharing >
Lore of Jaina Proudmoore	< https://pt.wowhead.com/guides/lore-of-jaina-proudmoore >	< https://web.archive.org/web/20210813032016/https://pt.wowhead.com/guides/lore-of-jaina-proudmoore >	< https://drive.google.com/file/d/1GafmSHCMO3HEz zWPuuMrBhPFL5LZ6y7p/view?usp=sharing >
Grã-senhora Jaina Proudmore <Líder do Kirin Tor>	< https://pt.wowhead.com/npc=69741/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore >	< https://web.archive.org/web/20210813043857/https://pt.wowhead.com/npc=69741/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore >	< https://drive.google.com/file/d/1ARgbLgo6athXkt2S6XAbGALCHEn_aGkH/view?usp=sharing >
Grã-senhora Jaina Proudmore	< https://pt.wowhead.com/npc=147886/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore >	< https://web.archive.org/web/20210813044152/https://pt.wowhead.com/npc=147886/gr%C3%A3-senhora-jaina-proudmore >	< https://drive.google.com/file/d/1N6XfzCVhJtG51kPCrXnFrq5X2VpabML/view?usp=sharing >

APÊNDICE B – Lista de *fanarts*

Tabela 3 – Páginas web contendo as *fanarts* da personagem Jaina Proudmoore

Título	URL Original	URL Internet Archive	URL Captura de Tela
Jaina Coloured by kuni-bob	< https://www.deviantart.com/warcraft/art/Jaina-Coloured-by-kuni-bob-10631901 >	< https://web.archive.org/web/20211004114405/https://www.deviantart.com/warcraft/art/Jaina-Coloured-by-kuni-bob-10631901 >	< https://drive.google.com/file/d/1duKnjwLbV-6tx6EcDNWVZzIXC1mVzsB/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/agrias/art/Jaina-Proudmoore-5973049 >	< https://web.archive.org/web/20211004114508/https://www.deviantart.com/agrias/art/Jaina-Proudmoore-5973049 >	< https://drive.google.com/file/d/1p-Lhhw4wx4F5mLx-eVfcaQTBs4DBzOGj/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-Proudmoore-252604094 >	< https://web.archive.org/web/20210224221743/https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-Proudmoore-252604094 >	< https://drive.google.com/file/d/1xSKCsyEBrZoSaTG4w48jJZzw38bybLuE/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/khalitzburg/art/Jaina-Proudmoore-172658151 >	< https://web.archive.org/web/20211004114818/https://www.deviantart.com/khalitzburg/art/Jaina-Proudmoore-172658151 >	< https://drive.google.com/file/d/193vVTpDgGjSODRnoeQqBHI-3m5SglvO2/view?usp=sharing >
Jaina - <i>The Shattered Soul</i>	< https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-The-Shattered-Soul-554996062 >	< https://web.archive.org/web/20211004114930/https://www.deviantart.com/tamplierpainter/art/Jaina-The-Shattered-Soul-554996062 >	< https://drive.google.com/file/d/1OAGn1u6xdXLYqbc4KSGF8_5iCpm1lG-j/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/krydschecker/art/Jaina-Proudmoore-716112022 >	< https://web.archive.org/web/20211004115511/https://www.deviantart.com/krydschecker/art/Jaina-Proudmoore-716112022 >	< https://drive.google.com/file/d/1opWmrApa1UEBbNpI7_qWu4bsnHKIYKyv/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/flowerxl/art/Jaina-Proudmoore-765660411 >	< https://web.archive.org/web/20211004115621/https://www.deviantart.com/flowerxl/art/Jaina-Proudmoore-765660411 >	< https://drive.google.com/file/d/1N6clUXimjVRm0ncM9asiLKsqyzPdkl4t/view?usp=sharing >
Jaina Proudmoore	< https://www.deviantart.com/snatti89/art/Jaina-Proudmoore-763411988 >	< https://web.archive.org/web/20211004115629/https://www.deviantart.com/snatti89/art/Jaina-Proudmoore-763411988 >	< https://drive.google.com/file/d/1Md9GiqzAeuevv2lUeAkbWzgybOFdVx34/view?usp=sharing >