Representação feminina no game "Metroid": o caso Samus Aran

Pedro Artur Baptista Lauria[1]

Mariah Christine Rafael Guedes da Silva[2]

Introdução

Este artigo tem como principal objetivo construir a narrativa da representação feminina nos jogos Metroid, videogame de ação com temática de ficção científica criado pela empresa japonesa Nintendo, estudando as mudanças de posicionamento entre sua primeira versão (1986) e sua mais recente edição (2017), em paralelo a outras mudanças que ocorreram nessa indústria. Nosso objeto de estudo será a protagonista da franquia, Samus Aran, uma caçadora de recompensas que tenta proteger a galáxia de piratas espaciais.

Samus pode ser considerada a primeira grande protagonista do sexo feminino do mundo dos jogos, quando os personagens eram em sua maioria masculinos (como Donkey Kong, Mario, Sonic, entre outros). Aliado a isso, seu tom mais sério e "sombrio" permitiu que narrativas mais elaboradas fossem traçadas, permitindo que um *back-*

ground mais detalhado da personagem fosse criado com o passar do tempo. Consequentemente, foi possível que temas complexos como a relação dicotômica da protagonista com questões femininas como a maternidade e a sororidade (mesmo que entre espécies diferentes)[3], tenham sido abordados nos jogos da franquia, o que se alinha ao feminismo – considerada a palavra do ano de 2017[4], e sublinhando a importância da discussão de seus jogos na atualidade.

Do ponto de vista mecânico, perspectiva essencial quando falamos de vídeo games, é importante ressaltar o que significa a franquia Metroid para o mundo dos jogos. O primeiro jogo, Metroid de 1986, foi um divisor de águas do gênero de plataforma *side-scrolling* (visão lateral) ao trazer uma ênfase na exploração, ao invés de focar no combate ou na superação de obstáculos. Ao contrário de outros games da época, os jogos da franquia não são divididos por fases, e se passam em um cenário completamente aberto.

Para dar uma ideia de progresso, sem precisar recorrer a uma estrutura de capítulos, são as habilidades que o jogador vai ganhando durante sua trajetória que o permitem acessar áreas até então inatingíveis. Em um exemplo prático, é possível que o jogador veja logo nas telas iniciais do jogo uma parede com rachaduras, ao qual ele prontamente ignorará, uma vez que não tem como interagir com elas. Porém, em um momento futuro no jogo quando Samus ganhar acesso a mísseis, o jogador poderá voltar àquela área para explodir a parede e descobrir uma área completamente inédita. Essa mecânica de jogo foi tão revolucionária, que a franquia Metroid inaugurou um novo gênero nos jogos: os *Metroidvanias* (um amálgama entre Metroid e a franquia Castlevania, outra precursora deste estilo).

Esse pioneirismo, junto com a qualidade dos jogos – e aqui vale observar que Super Metroid[5] e Metroid Prime[6] foram considerados os melhores jogos da história de seus consoles no conhecido site Game Rankings – fez com que a personagem Samus Aran entrasse no hall dos videogames, e novas sequências da franquia fossem lançadas no passar dos anos. Hoje se totalizam mais de uma dezena de jogos lan-

çados, em diversas plataformas (entre consoles de mesa e portáteis) e superando a marca de 30 milhões de unidades vendidas.

Em 2017, foi feito na E3 (maior feira anual de jogos eletrônicos do mundo) o anúncio do quarto jogo da sub-franquia Metroid Prime para o vídeo-game Nintendo Switch, sendo considerado pelo público e por críticos como um dos pontos altos da apresentação da empresa. Isto coincide ainda com o primeiro momento desde 2005 em que dois jogos com protagonismo feminino (Horizon Zero Dawn e Splatton 2 – da própria Nintendo) figuram entre os 10 jogos de *console* mais vendidos[7] do ano, tornando este um momento oportuno para voltarem-se os olhos para a representação de uma personagem tão forte. Ainda mais relevante, como veremos, se deve ao fato da própria história e de sua protagonista fazerem paralelos marcantes com uma indústria tão afetada pelo machismo e pela intolerância como a dos vídeo-games.

Assim, em um cenário de feminismo de 4ª onda – denominado desta forma por estar associado aos movimentos feministas ciberativistas (VIEGAS *et al*. 2016), sendo potencializado pelas redes sociais e por instrumentos virtuais como *games*, entende-se que analisar atualmente questões de identidade feminina e representação são fundamentais ao se observar Metroid.

Metroid (1986): O Sexo de Samus

Lançada em 1986 para o NES (mais conhecido no Brasil como Nintendinho), o jogo Metroid (Figura 1) teve um grande impacto no mundo dos jogos. Além de, como já comentado, criar um novo gênero focado em exploração, isto foi traduzido em vendas, passando da marca dos 2 milhões de unidades.

Figura 1: foto da tela de jogo de Metroid (1986).



Fonte: reprodução Nintendo.

É inegável que o primeiro jogo da franquia tenha uma relação temática e de tom muito similar ao filme Alien[8] de 1979. Ambas as obras contemplam o mesmo gênero de ficção científica espacial, se utilizando de um tom soturno, onde o enfrentamento com alienígenas gera tensão, e, lógico, se utilizando de uma protagonista feminina fisicamente forte e corajosa. Porém, se Alien já representava um diferencial em uma indústria dominada por protagonistas masculinos, como o cinema, no mundo dos jogos a situação era ainda mais alarmante.

Entretanto, ao contrário da franquia cinematográfica, a escolha de uma mulher protagonista não se deu de caso pensado. Pelo contrá-

rio, ela não só foi completamente incidental, como trazendo contornos claramente machistas. Segundo os criadores de Metroid, Samus não foi pensada como mulher por um aspecto representativo, social ou narrativo, mas sim como *gimmick*e *easteregg*[9]. Explicando melhor, só foi decidido tornar a personagem mulher (lembrando que ela está sempre debaixo de um armadura) no final do processo de desenvolvimento do jogo, apenas como uma surpresa para os jogadores, como afirmado pelo próprio produtor do jogo, Yoshio Sakamoto, em entrevista para o site IGN.

> Quando estávamos quase finalizando o desenvolvimento de Metroid, uma das pessoas de nossa equipe casualmente sugeriu "Porque não fazemos Samus Aran uma personagem feminina para surpreender os jogadores?" Naquele momento eu havia achado uma boa ideia, mas não consegui prever o grande impacto que isso teria no futuro da franquia. Até hoje eu sou agradecido pela pessoa que veio com essa ideia, embora, honestamente, eu não consiga recordar quem fez a sugestão[10].

Dessa maneira, a revelação do gênero da personagem se daria em forma de uma tela final, como recompensa para os jogadores que completassem o game em menos de cinco horas. Tal foi a preocupação de manter essa informação como surpresa, que no manual de instrução em inglês do próprio jogo, Samus é referenciada como "He"[11] (pronome pessoal masculino).

Entretanto, caso o jogo fosse completado em menos de 3 horas, Samus seria revelada em um maiô, e abriria um modo jogável nesses trajes (conhecidos como Justin Baileys). Tão representativo, porém, se dava na recompensa para os jogadores que completassem o game em menos de uma hora: Samus seria revelada em um biquíni. Vale considerar que estas diferentes recompensas finais, fizeram de Metroid um jogo de sucesso na comunidade de *speedrunners* (jogadores que disputam por completar o game mais rapidamente).

Estes mecanismos tornam evidente que estes *easteregg*s operavam através da sexualização de Samus, e com uma a influência forte

do "*male gaze*"[12] na construção da personagem, assim como o uso da revelação do seu gênero e seu corpo como uma "recompensa" – aos "melhores" jogadores – ao invés de inserido em um traje espacial coerente com o contexto de ficção científica do jogo (Figura 2). Esse mecanismo da indústria é o mesmo que opera no caso da personagem Lara Croft, de *Tomb Raider* (1996) onde o empoderamento feminino empregado por personagens icônicos caem sob a análise que as revela primordialmente como "espetáculo visual" para o público masculino (KENNEDY, 2002).

Figura 2: representação de Samus nos diferentes finais.
Mais a direita está o traje em que a personagem era revelada caso o jogo fossem completado em menos de 1 hora (versão de 1986).



Fonte: reprodução Nintendo.

Foi apenas no jogo não canônico (ou seja, não pertencente a história da franquia) "Super Smash Brawl" (2008) que a protagonista ganhou seu primeiro traje espacial por baixo da armadura, que fosse mais condizente com a sua função de exploradora espacial (Figura 3). Ainda assim, os traços físicos da personagem nunca deixaram de ser ressaltados em seus novos uniformes.

Figura 3: representação de Samus em Super Smash Brawl.



Fonte: reprodução Nintendo.

Seria Samus uma mulher transgênero?

Em 2015, o site Mary Sue, famoso por trazer uma perspectiva feminina sobre cultura pop e *geek* publicou um artigo chamado "Metroid's Samus Aranis a Transgender Woman. Deal with it"[13] que poderia ser traduzido como "Samus Aran de Metroid é uma mulher transgênero. Lide com isso". O texto, opinativo, se pautava em uma entrevista com Hirofumi Matsuoka, um dos designers do jogo, no Guia de Estratégia japonês oficial do jogo Super Metroid em 1994. Nela, Matsuoka, ao ser perguntado sobre um segredo da personagem, alega que Samus não seria uma mulher cisgênero, mas uma "newhalf" – termo pejorativo para pessoas trans, que, em português, seria uma

palavra similar a "travesti". Segundo o site, o que a Nintendo fez desde então foi uma "cisgenirização" da personagem, lhe dando atributos cada vez mais percebidos como femininos como um aumento de seus seios e uma diminuição de sua altura e peso.

Outros artigos foram escritos desmentindo a publicação da Mary Sue[14], demonstrando que o comentário na entrevista teria sido apenas uma brincadeira de mau gosto de Matsuoka para descrever a mudança de gênero da personagem no desenvolvimento do Metroid original, e que tal alegação não seria suportada por nenhuma outra publicação na história da franquia. Porém, a notícia foi o suficiente para o surgimento de um nicho de fãs da franquia que tentam a todo custo achar pistas e *easterеggs* no jogo que apontem para a mudança de sexo da personagem.

Em um caminho inverso, no entanto, alguns jogadores alegam que tentar colocar Samus como uma personagem transgênero, é, de certa forma, roubar o espaço do protagonismo feminino cisgênero nos jogos, alegando que seria uma forma machista de definir a primeira protagonista feminina dos videogames.

Este tipo de discussão demonstra o quanto a personagem é importante para se debater identidades por meio de games e outros elementos da cultura pop. A relevância de Samus Aran e seu destaque para a representação feminina são elementos fundamentais para se compreender o feminismo de quarta onda, pautado pelas redes socais e visibilizado por ele.

Metroid: Samus Returns (2017)

Um dos acontecimentos referentes à franquia Metroid que motivou a elaboração deste artigo foi o fato de que, em 2017, foi lançado o mais recente jogo até presente momento, Metroid: Samus Returns, um remake da versão Metroid 2 de 1991. O jogo, graficamente redesenhado e com um game design aprimorado, foi aclamado pela crítica,

embora isso não tenha refletido em vendas, mostrando certo desgaste da franquia (que vinha de alguns lançamentos bem criticados) e do próprio console portátil em que estava (o Nintendo 3DS, que já está no mercado desde 2011). No que se relaciona à questão da história, é perceptível como, devido às capacidades mais modernas dos consoles, o jogo investe profundamente na construção de uma narrativa que era pouco desenvolvida no *game* original (onde a narrativa se resumia basicamente ao que estava escrito no manual de instrução).

Na versão atual, Samus é mandada pela Federação Espacial para exterminar uma raça parasítica chamada Metroid em um planeta chamado SR3888. Lá, ela encontra indivíduos dessa raça em diversos estágios evolutivos e representando diferentes graus de ameaça, desde águas-vivas até monstros reptilianos. No final do jogo, após matar "Rainha Metroid", representando em teoria, o total extermínio da espécie, Samus acha um último ovo que racha na sua frente. O Metroid nesse primeiro estágio evolutivo, ao ver Samus como o primeiro ser vivo após seu nascimento, passa a acreditar que ela é sua mãe (Figura 4). A protagonista então, toma a decisão de poupar a sua vida e "adotá-la", por mais que isso represente colocar sua vida em perigo frente à Federação.

Figura 4: Screenshot do jogo Metroid: SamusReturns (2017).



Fonte: recorte de tela do jogo.

Entretanto, apesar de tocar numa temática tão relevante às mulheres – como a maternidade – e que tem tido destaque da discussão feminista de quarta onda, os desenvolvedores continuando reduzindo Samus a uma representação mínima do que é ser mulher e não criam uma narrativa que aprofundaria a personagem.

Por manter-se atrelados em uma tentativa de referenciar o jogo original, a versão 2017 de Metroid ainda não se desvincula da questão de sexualizar a personagem, apresentando diferentes vestimentas de

Samus de acordo com o tempo necessário e a quantidade de itens colecionados pelo jogador para completar o game. Quanto melhor o resultado do jogador, mais o corpo da personagem é revelado (Figura 5), sendo o "melhor final" uma espécie de biquíni esportivo, que, mesmo mais adequado em sua conjectura do que a versão de 1986, ainda relaciona a exposição do corpo da personagem às habilidades e êxito do jogador.

Figura 5: Diferentes Finais de Metroid: Samus Returns (2017).



Fonte: Amálgama de finais criado pelo usuário minicyberking no fórum Reddit.

Por baixo da armadura

É difícil não fazer comparações entre a personagem Samus e a situação das mulheres no mundo dos jogos. O uso da armadura funciona como um disfarce feminino que possui um paralelo interessante

com as mulheres *gamers* que se fingem homens ou escondem seu gênero para jogar *online* sem sofrer assédio ou constrangimento devido ao seu sexo (HUSSAN; GRIFFITHS, 2008). Por ser uma indústria que reproduz o machismo e reforça estereótipos hipermasculinos (DILL; THILL, 2007), parecer ser homem é necessário para participar (GRANDO *et al*., 2013).

O mesmo pode ser falado das mulheres que trabalham na indústria de jogos, que, em números minoritários, precisam esconder suas posições na hierarquia de desenvolvimento para se preservar de ataques e agressões ligadas ao seu gênero (ABBISS, 2008). Duas situações chamativas nos últimos anos são didáticas ao evidenciar situações como essa, uma vez que tiveram uma grande repercussão na mídia especializada (2014 e 2017).

A primeira delas ficou conhecida como *Gamergate* e se deu em 2014, quando um movimento *online* com esse nome se criou a partir das alegações de estupro da desenvolvedora de jogos Zoe Quinn por seu namorado Eron Gjoni. Gjoni fez uma postagem em seu *blog* contra Zoe, que atraiu diversos usuários que começaram a acusar a desenvolvedora de ter um relacionamento antiético com um crítico de jogos. A partir daí, utilizando da *hashtag* com nome do movimento, diversos jogadores começaram a acusar mulheres jornalistas e desenvolvedoras de jogos de serem "falsas" vítimas.

A segunda, mais recente, ocorreu em 2017, e esteve ligado ao lançamento da esperada continuação da franquia Mass Efect, que tinha o nome de Mass Effect Andromeda. O jogo, marcado por uma série de complicações em sua produção, foi visto como extremamente decepcionante pela crítica. Um dos pontos mais evidentes porém, foram as animações faciais dos personagens – justamente um dos pontos fortes dos outros jogos da franquia – que foram chamativas pela sua falta de qualidade. Entretanto, apesar do estúdio ter se manifestado acerca da causa dos problemas e, o departamento de animação ser composto por dezenas de profissionais, uma mulher foi tomada como bode expiatório dos problemas do jogo.

Ambos os eventos são exemplos que retratam os desdobramentos de um ambiente cuja percepção é que seja completamente dominado por homens. Entretanto, essa inferência não se sustenta quando confrontada pela realidade, uma vez que o número de mulheres jogadoras é maior do que o número de homens, inclusive no Brasil[15]. Porém, consolidando ainda mais os efeitos dessa cultura machista, os jogadores e a mídia especializada de jogos criaram uma hierarquização entre jogos "casuais" e "*hardcore*" (extremos) – onde o primeiro engloba *games* majoritariamente jogado por mulheres, e retratariam jogos não-competitivos e/ou em plataformas não dedicadas aos games (como *smartphones* e *tablets*, em contraposição aos consoles), sendo vistas como jogadoras "menores" (TAYLOR, 2012). Curiosamente, *Metroid* se encaixa diante do julgo da mídia especializada justamente na definição de *hardcore*.

Identificação com a personagem

Existe uma questão forte de identificação da personagem por *gamers.* Stuart Hall afirma que o pós-modernismo proporciona a "existência de um 'eu' inevitavelmente performativo" (In.: SILVA, 2014, p. 103) e que "as identidades são construídas dentro e não fora do discurso; nós precisamos compreendê-las como produzidas em locais históricos e institucionais específicos" (idem, p. 108), o que se observa no fato de Samus ser uma das personagens da Nintendo favorita por *cosplayers* mulheres[16], sendo reverenciada tanto pela beleza quanto pela força[17].

Neste contexto, é importante ressaltar que, em 2014, o canal de YouTube *8-bit philosophy*[18] elaborou um vídeo (Figura 6) explicando o conceito "o que é ser mulher" a partir do pensamento de Simone de Beauvoir usando conteúdo do jogo Metroid.

Figura 6: vídeo S1E13, “What is Woman?”.



Fonte: reprodução Youtube.

O uso da obra de uma das maiores autoras sobre feminismo em associação à análise de um jogo de videogame indica que estes produtos culturais podem ser ferramentas para reforçar formas identitárias por mulheres, ou permitir novas: no texto “Mulheres e *games*: a presença feminina que cresce envolta por um ambiente machista” (2017), destaca-se que “a possibilidade de possuir qualquer identidade e assumir diversas funções pode ser um dos maiores atrativos do mundo dos *games*”[19], possuindo relação direta com as reflexões trazidas neste artigo, em que associamos a armadura de Samus Aran ao ato de se esconder uma identidade.

Este tipo de reflexão também se ancora na inclusão do conceito de “diversidade” no território *gamer*[20], indicando ainda uma mudança no consumo de jogos: o aumento da participação feminina no universo *gamer* relaciona-se às críticas feministas quanto à sub-representação de mulheres nos jogos, e/ou sua representação hipersexualizada ou em posição de vulnerabilidade (física, mental e sexual). A atuação de jogadoras e produtoras cobrando uma adequação da indústria (e também

do comportamento de outros usuários) deixa clara tanto a dificuldade enfrentada pelas mulheres nesse ambiente quanto a possibilidade de melhoria no desenvolvimento de jogos - refletindo, por exemplo, no fato das mulheres serem a maior parte de jogadoras, conforme mencionado anteriormente, e ainda assim enfrentando machismo e misoginia[21].

Entretanto, pode-se considerar, por exemplo, que a atuação das mulheres neste ambiente (tanto na construção de personagens quanto trabalhando na indústria) configura os *games* como um espaço de representação e afirmação identitária destes grupos.

Considerações finais

O presente trabalho buscou fazer um breve levantamento histórico da personagem Samus Aran e da franquia de jogos Metroid, apontando sua relevância para o mundo dos vídeo-games. Sua história porém, supera a barreira dos games e deflagra o machismo da indústria do entretenimento, e principalmente dos games. Afinal, é chamativo que a criação de uma personagem feminina forte tenha sido fruto do acaso e inserido como uma brincadeira.

Entretanto, a personagem Samus se demonstrou ser maior do que a motivação dos seus criadores, criando uma identificação com milhares de jogadoras pelo mundo que se sentiram representadas. Com o passar do tempo, apesar dos deslizes sempre ligados a sua excessiva sexualização, que não encontra paralelo com outros personagens humanoides masculinos criados naquela época (como Mario, Link) é possível ver um amadurecimento em sua representação e dos temas que a franquia aborda.

Com o aumento do debate sobre temas ligados ao feminismo, como o caso da representação feminina, será importante observar como Samus será retratada no próximo jogo da franquia, que vem com status de blockbuster para o vídeo game da Nintendo. Hoje, com mais

mulheres jogando vídeo games e ocupando cargos em seus desenvolvimento, é chamativo que ainda tenhamos poucas personagens protagonizando os jogos e é de grande importância que acompanhemos as formas como elas são representadas.

Referências

ABBISS, Jane. *Rethinkingthe "problem" of genderand IT schooling*: Discourse in Literature. In: Genderand Enducation, Volume 20, n.2, p.153-165, 2008.

DILL, Karen; THILL, Kathryn. Video game characters and the socialization of gender roles: young people'sperceptions mirror sexista media depictions. In: *Sex Roles*, 57 (11-12); p.851-864, 2007.

GRANDO, Carolina; GALLINA, Luiz. FORTIM, Ivelise. *No clube do bolinha*: sentimentos e percepções a respeito da presença feminina nos games. São Paulo: Universidade Presbiteriana Mackenzie, 2013. Disponível em <https://goo.gl/kVEKA9>.

HUSSAIN, Zaheer; GRIFFITHS, Mark. Gender swapping and socializing in cyberspace: anexploratory study. In: *Cyber Psychology and Behavior*, v.11, n.1, p.47-53, 2008.

KENNEDY, Hellen. Lara Croft: feminist icon or cyberbimbo? On the limits of textual analysis. In: *Game Studies*, vol.2 (2), 2002.

PINTO, Davi; CÁDIMA, Francisco; COELHO, Joana; DIAS, Laura. *Novos usos e desafios para os videojogos*: streaming, questões de gênero e assédio online. Disponível em <https://goo.gl/9gHqCd>.

SILVA, Tomaz (Org.). Identidade e diferença: a perspectiva dos estudos culturais. In: HALL, Stuart; WOODWARD, Kathryn. 15ª edição. Petrópolis (RJ): Editora Vozes, 2014.

TAYLOR, T. L. *Raising the Stakes*: E-sports and the professionalization of computer gaming. Boston: Mitt Press, 2012.

VIEGAS, Daniela; GAZIRE, Marina; REIS, Roberto Alves; e BARBOSA, Sílvia Michelle A. Bastos (Org.). *Mulheres que comunicam: mediações, sociedade e feminismos*. Belo Horizonte (MG): Editora Letramento, 2016.

---

[1] Mestrando em Comunicação e Cultura (UFRJ). Formado em Direção Cinematográfica pela Darcy Ribeiro (ECDR). Graduado em Geografia e Meio Ambiente pela PUC-Rio. E-mail: pedrolauria@gmail.com.

[2] Mestranda em Comunicação e Cultura (UFRJ). MBA em Comunicação Empresarial (UVA). Graduada em Publicidade e Propaganda (FSMA) e em Produção Cultural (UFF). E-mail: mariah.guedes@gmail.com.

[3]Estas temáticas são destacadas em fóruns de fãs sobre o jogo, como o WikiTroid Brasil. Disponível em https://goo.gl/H3U2nn. Acesso em 16/01/2018.

[4] Conforme análise do dicionário norte-americano Merriam-Webster's, que repercutiu mundialmente na mídia – inclusive no Brasil. Disponível em https://goo.gl/3ZXBWp. Acesso em 16/01/2018.

[5] Versão disponível em https://goo.gl/cUVHyu. Acesso em 16/01/2018.

[6] Versão disponível em https://goo.gl/j5ex3N. Acesso em 16/01/2018.

[7] O *ranking* geral pode ser consultado em https://goo.gl/7yzrpT. Acesso em 16/01/2018.

[8] Alien dirigido por Ridley Scott, 1979.

[9] Neologismos em inglês utilizados respectivamente para referenciar "truque publicitário" e "ovos de páscoa", como um brinde aos jogadores. Fonte: https://goo.gl/fdh2Ne. Acesso em 16/01/2018.

[10] Tradução livre e própria de resposta dada por Sakamoto na entrevista "As Origens de Metroid" (2010), disponível em https://goo.gl/HYgt9Z. Acesso em 20/01/2018.

[11] A versão em inglês pode ser consultada em: https://goo.gl/s8GFGX. Acesso em 16/01/2018.

[12] Termo que pode ser traduzido por "olhar masculino", cunhado pela teórica Laura Mulvey (1975) para falar sobre a visão masculina de corpos femininos. Fonte: https://goo.gl/1U9PfL. Acesso em 16/01/2018.

[13] Publicado por Brianna Wu e Ellen McGrody, o texto original está disponível em: https://goo.gl/UbGwo3. Acesso em 15/02/2018.

[14] A publicação gerou controvérsia e polêmica não só nos fóruns de gamers, mas também em ambientes online ocupados por feministas, sendo atualmente referenciada como "Trans Samus Incident", ou "Incidente da Samus Trans". Disponível em: https://goo.gl/YJKwBS. Acesso em 16/04/2018.

[15] Com base em dados da pesquisa "Game Brasil", realizada por Sioux, Blend new Research e ESPM. O aumento da participação feminina está sendo observado desde a primeira edição do levantamento, com o número de mulheres *gamers* ultrapassando o de homens em 2016. Disponível em https://goo.gl/vgHcVh. Acesso em 16/01/2018.

[16] Conforme levantamento feito por fãs em fórum especializado, em item intitulado *"[Top 20] Best Samus Aran Cosplay from Metroid"*, que pode ser traduzido em algo como "20 Melhores Cosplay de Metroid". Fonte: https://goo.gl/2iBYgD. Acesso em 16/01/2018.

[17] A referência à Samus tanto por sua beleza quanto por sua força é mencionada por fãs em diversos ambientes *online*. Destaca-se aqui uma postagem em *blog* brasileiro feito por mulheres.Fonte: https://goo.gl/J5MCrx. Acesso em 16/01/2018.

[18] Com mais de 400 mil visualizações e 7 mil curtidas, o vídeo associa as noções de "segundo sexo" analisadas por Beauvoir à revelação de que Samus Arun é uma mulher. Fonte: https://goo.gl/wLjqkL. Acesso em 17/04/2018.

[19] Citação da repórter Bárbara Giovani em matéria da Unesp. Fonte: https://goo.gl/scjxj5. Acesso em 16/01/2018.

[20] Neste sentido, o termo "diversidade" não está sendo utilizado apenas para referenciar a questão sexual ou de gênero, mas sim de toda forma de representação fora do padrão normativo. Temas transversais como a acessibilidade em jogos (para atender a pessoas com deficiência) ou assuntos de inclusão, preconceito e representatividade

também estão sendo incorporados à produção de novos *games*. Fonte: https://goo.gl/wVLZyn. Acesso em 16/01/2018.

[21] Importante ressaltar que este tipo de discussão tem saído dos fóruns específicos para pautar veículos da mídia tradicional, como pode ser observado em matéria da Globo. Fonte: https://goo.gl/W8JqWc. Acesso em 16/01/2018.

Resumo
O artigo aborda a questão da representatividade feminina na franquia de jogos de vídeo games Metroid, da Nintendo. Nele discutiremos como o pioneirismo da personagem Samus Aran, uma das primeiras protagonistas femininas dessa mídia, é acompanhado pelo machismo engendrado nessa indústria visto o tratamento que é dado a representação de seu corpo. Dessa forma, Samus é vista como elemento de vanguarda por sua profundidade narrativa e papel de destaque, mas que carrega signos de retrocesso que se manifestam na exploração do corpo feminino. Dentro dessa lógica, também trabalharemos a relação da personagem cujo gênero é escondido pela armadura e das jogadoras de vídeo games que se escondem atrás de avatares e apelidos masculinos para não sofrerem assédio e/ou represálias de cunho machista.

Palavras-chave
Representação; feminismo; *games*; identidade.