

MULHERES NO APOCALIPSE: Imagens de controle e resistência em *The Last of Us II*

Fernanda Passos¹, Ana Vimieiro¹, Paloma Arantes¹

¹Universidade Federal de Minas Gerais

Av. Pres. Antônio Carlos, 6627 - Pampulha, Belo Horizonte - MG, 31270-901

fehmpassos@gmail.com, anacarolsco@gmail.com,
palomalarantes@gmail.com

Abstract. *O objetivo do presente artigo é apresentar uma análise acerca das imagens de controle atuantes sobre as principais personagens femininas no jogo *The Last of Us Parte II*, com ênfase na imagem da Empoderada Padrão - apreendida por meio de um estudo empírico primário que leva em conta a participação de figuras femininas nos jogos mais relevantes da última década.*

Resumo. *The main goal of this article is to present an analysis of the controlling images acting on the main female characters in the game *The Last of Us Part II*, with an emphasis on the image of the Standard Empowered Woman - apprehended through a primary empirical study that takes into account the participation of female figures in the most relevant games of the last decade.*

1. Introdução

Amplamente popularizados a partir da década de 1980, os videogames são um produto tradicionalmente atrelado ao público masculino heterossexual. Nesse sentido, grande parte dos jogos produzidos trazem como figuras centrais protagonistas que personificam ideais de virilidade e de masculinidade hegemônica, escolha que normalmente limita as personagens femininas ao papel de interesse romântico ou objeto de prazer visual (SARKEESIAN, 2014).

Ainda que tenha sido observado um crescimento no número de jogos com figuras femininas em destaque, esta mudança de papéis tende a causar certo incômodo em parte dos jogadores, sobretudo por contrariar as expectativas vigentes acerca do papel da mulher - tanto dentro quanto fora das telas. Foi justamente este o caso do jogo *The Last of Us Parte II* (TLOU II) - objeto de análise do presente trabalho -, que recebeu críticas fervorosas por apresentar protagonistas femininas com características físicas e comportamentais desviantes, ao mesmo tempo em que foi elogiado pela maneira sensível, diversa e realista como tais mulheres foram construídas.

A nosso ver, esta recepção polarizada - combinada ao amplo alcance do jogo - fez com que o título adentrasse em um território de disputa entre representações femininas hegemônicas e contra-hegemônicas, tornando-se um objeto de grande interesse para análises de cunho sócio-cultural. Levando em conta estes embates, estruturamos nosso problema de pesquisa visando compreender *como se dão as principais representações femininas em TLOU II e como estas reforçam ou contestam imagens de controle presentes no universo dos videogames.*

No presente artigo, focaremos em apresentar a *Empoderada Padrão*, imagem de controle inédita apreendida através de uma análise empírica referente às principais personagens femininas presentes em jogos digitais; uma vez que acreditamos que esta seja a contribuição mais relevante do projeto para os estudos de jogos.

2. Representação, estereotipagem e imagens de controle

Para estabelecer o conceito de representação, tido como central em sua obra, Hall busca se afastar da ideia comum que liga o representar à pura reflexão ou espelhamento do "real". De maneira simplificada, o autor aponta que a representação "diz respeito à produção de sentido pela linguagem" (HALL, 2016, p.32), processo este que é de natureza não neutra, uma vez que as práticas representacionais estão intimamente ligadas às dinâmicas de poder. O poder, nesta perspectiva, não está sob posse de uma única instituição nem se restringe apenas à coerção física ou exploração econômica: ele circula socialmente e se estende também para o campo do simbólico.

Neste sentido, representar algo ou alguém de determinada maneira pode ser considerado um exercício de poder, na medida em que é possível perpetrar violências simbólicas ao atribuir traços reducionistas a certos grupos sociais. Este processo de reduzir indivíduos a determinadas características de maneira simplista e fixá-las como naturais é apresentado por Hall como estereotipagem. Segundo o autor:

[...] a estereotipagem implanta uma estratégia de 'cisão', que divide o normal e aceitável do anormal e inaceitável. Em seguida, exclui ou expulsa tudo o que não cabe, o que é diferente. [...] Simbolicamente, ela fixa os limites e exclui tudo o que não lhe pertence. (HALL, 2016, p. 191).

Além disso, é importante destacar que a estereotipagem atua sobretudo onde existem grandes desigualdades de poder, "fazendo com que aqueles que são excluídos e marcados pela diferença sejam, naturalmente, o grupo que não está presente no papel hegemônico" (SOUZA, 2021, p. 45).

Souza (2021) articula o conceito de estereótipos de Hall com os estudos de Collins acerca de imagens de controle, observando que "o processo de estereotipagem é uma justificativa para que algumas opressões possam acontecer de forma naturalizada e contínua" (SOUZA, 2021, p. 48). As imagens de controle, então, dizem respeito às representações hegemônicas presentes em mitos, histórias e produtos culturais, que atuam como reguladoras de comportamento e interferem na maneira em que determinados grupos são vistos socialmente. Tais significados são traçados por grupos de elite no exercício do poder, que colocam as diversas formas de injustiça social, atuantes sobre os indivíduos à margem, como intrínsecas à sua existência.

Em se tratando de representações e imagens ligadas diretamente a expectativas de gênero dominantes, Messner (2012) aponta para a consolidação de uma visão hegemônica no Ocidente pós Segunda Guerra Mundial, que coloca o feminino e o masculino em uma espécie de oposição binária, na qual uma parte espelha de forma invertida a essência da outra, sem nenhum ponto em comum. Desta forma, determinados atributos são reforçados como próprios de homens, como agressividade, autoritarismo, resistência e independência; enquanto seus opostos - passividade, obediência, vulnerabilidade e dependência - são reservados às mulheres.

3. Análise empírica de imagens de controle em games

Na análise, foram escolhidos como recorte jogos que se aproximam da franquia *The Last of Us*, tanto em princípios de jogabilidade, quanto no investimento e na projeção de mercado. Para que os títulos selecionados fossem considerados relevantes, tomamos

como referência a lista mais recente do site Metacritic com os games mais mencionados entre os rankings de top 10 na última década (2010-2019)¹.

Os marcadores para a análise das personagens foram pensados com foco na interseccionalidade entre nível de protagonismo², representação física e sexualidade³, a fim de termos uma visão mais ampla de como três aspectos centrais para o problema de pesquisa se traduzem em jogos além de The Last of Us Parte II.



Figura 1. Algumas das personagens estudadas na análise empírica

Como resultado, entre os 13 jogos catalogados, apenas quatro apresentam personagens femininas principais, sendo que em The Last of Us (2013) e The Witcher 3: Wild Hunt (2015), Ellie e Cirilla só são jogáveis em uma pequena parte da história.

Em se tratando do marcador de sexualidade, na maioria dos casos foram identificados indícios que nos levam a acreditar que as personagens seriam heterossexuais - como interesses românticos e relacionamentos com figuras masculinas -, mas em nenhum momento o tema foi abordado claramente na construção do perfil destas mulheres.

No que tange às representações físicas, alguns padrões relacionados à etnia, à faixa etária e à constituição corporal das personagens puderam ser observados. Primeiramente, apenas duas das 17 personagens não foram retratadas como mulheres brancas. Além disso, a maior parte delas aparenta ser jovem adulta, com idade entre 20 e 30 anos. Por fim, todas tem um biotipo similar (considerado magro) e suas feições podem ser enquadradas no padrão de beleza ocidental, mesmo que nem todas sejam de origem europeia ou norte-americana.

¹ A relação completa de jogos escolhidos para a análise empírica pode ser consultada em <<https://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-the-decade-2010s>>. Acesso em: 10/08/2021.

² As classificações utilizadas foram *principal* (personagem jogável), *secundária auxiliar* (personagem não jogável que contribui para os objetivos do protagonista) e *secundária antagonista* (personagem não jogável que se opõe ao protagonista).

³ Classificamos como *não abordada* quando o tema não foi levantado explicitamente ao longo da narrativa e usamos os indícios apresentados pelo jogo (relacionamentos, interesses românticos) para nortear nossas percepções.

4. Apresentando a Empoderada Padrão

Quando observamos a participação das personagens femininas ao longo da história dos games, bem como a análise empírica apresentada acima, nos deparamos com um padrão de representação que consiste em mulheres com alto grau de força, poder e inteligência - contrariando os estereótipos tradicionalmente femininos de fragilidade e dependência -, mas que, ao mesmo tempo, se enquadram indiscutivelmente no padrão de beleza valorizado pelo público masculino heterossexual.

Ao ser questionado pela revista *The Face* se considerava Lara Croft um ícone feminista ou um símbolo sexual, o criador da personagem respondeu:

Nenhum e um pouco dos dois. Lara foi projetada para ser uma mulher forte, auto suficiente e inteligente. Ela confunde todos os clichês sexistas, a não ser pelo fato de que ela tem uma aparência incrível. Mulheres fortes e independentes são as garotas-fantasia perfeitas - o intocável é sempre o mais desejável⁴. (Toby Gard, Revista *The Face*, 1997. Tradução própria)



Figura 2. Lara Croft em Tomb Raider (1996), Rise of the Tomb Raider (2015) e Tomb Raider: Anniversary (2007)

Este ponto nos leva a pensar em um ideal de empoderamento feminino pautado pelo olhar masculino, que permite certo grau de agência por parte das personagens, ao mesmo tempo em que as aprisiona ao colocá-las sob as lentes do desejo heteronormativo. Em *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (2008), Laura Mulvey destaca que, em um mundo de desequilíbrio sexual, o prazer do olhar é dividido entre o ativo - ligado ao masculino - e o passivo - que se relaciona ao feminino. Com isso, a figura feminina é exibida de forma a produzir impacto erótico e sua importância se limita aos sentimentos que seu físico provoca; enquanto o homem é quem controla o que deve ser visto, de acordo com o seu gosto sexual.

Mulvey também aponta que, para além da concepção estética das personagens, o cinema faz uso de recursos narrativos e da própria linguagem para replicar as estruturas de poder da sociedade patriarcal. Um exemplo é o uso de planos fechados em partes do corpo feminino - planejando sua existência à mera iconografia - e abertos em cenas de personagens masculinos - colocando-os como sujeitos completos, inseridos no mundo e

⁴ Neither and a bit of both. Lara was designed to be a tough, self-reliant, intelligent woman. She confounds all the sexist clichés apart from the fact that she's got an unbelievable figure. Strong, independent women are the perfect fantasy girls—the untouchable is always the most desirable.

com poder de controle sobre o seu redor. Nos videogames, é possível observar o uso de estratégias similares, como as escolhas de enquadramento das cutscenes e a possibilidade de mudanças ativas no ângulo da câmera, permitindo que o jogador foque em determinadas partes do corpo das personagens.

Em *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), por exemplo, Yennefer - que é considerada uma das feiticeiras mais poderosas dentro da história -, é apresentada com os seios à mostra em uma cutscene em que ela e o protagonista Geralt fazem sexo. Há nestas cenas uma assimetria no que diz respeito à representação dos corpos dos personagens, uma vez que os ângulos privilegiam majoritariamente a exibição frontal da figura de Yennefer.



Figura 3. Yennefer e Geralt em *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015)

A franquia *Bayonetta*, iniciada em 2009, ficou conhecida pelo uso de enquadramentos pouco convencionais, que atribuem propositalmente um caráter extremamente sexualizado às cenas de combate da protagonista homônima - uma bruxa capaz de enfrentar criaturas divinas. Já *Lollipop Chainsaw* (2012) é protagonizado por Juliet, uma jovem que luta contra o apocalipse zumbi manuseando uma motosserra. Ela é retratada com um top e uma minissaia, que pode ser "espiada" pelo jogador ao trocar os ângulos da câmera, ainda que a personagem busque tapar sua roupa íntima. Caso o jogador consiga ver a calcinha de Juliet por alguns segundos, ele é recompensado com o troféu *I Swear! I Did It By Mistake!* - que pode ser traduzido como "Eu juro! Eu fiz por engano!".



Figura 4. Juliet em *Lollipop Chainsaw* (2012) e Bayonetta em *Bayonetta 2* (2014)

Por último, outro aspecto importante é que estas personagens popularmente vistas como empoderadas podem não ter nenhuma complexidade emocional. Mungioni

(2012) ressalta que este é o caso da maioria das protagonistas femininas, uma vez que suas motivações não são bem construídas e que elas não apresentam nenhuma evolução pessoal ao longo da narrativa. Ao analisar o desenvolvimento de Lara Croft, o autor afirma que:

Em sua história, ela é órfã de aristocratas ingleses, que passa toda a sua vida em uma mansão e se torna arqueóloga. Entretanto, em nenhum momento ela passa por algum real sofrimento ou conflito que a faça buscar as aventuras em que o jogo a coloca. Ela não possui múltiplos traços psicológicos, sendo impossível descrevê-la sem citar seus atributos físicos, ou a sua profissão. Logo, sua construção narrativa nunca surpreende e suas atitudes e interesses são sempre previsíveis. (MUNGIOLI, 2012, p. 6)

Assim, ainda que ocupem uma posição de destaque enquanto protagonistas ou personagens chave para o enredo, as Empoderadas Padrão são acompanhadas de um alto teor sexual que, combinado à sua baixa profundidade emocional, as coloca em uma posição cujo valor está atrelado à sua capacidade de provocar prazer visual.

Outros exemplos de personagens que seguem esta mesma lógica de representação são Kitana (franquia Mortal Kombat), Trish (franquia Devil May Cry), Morrigan (franquia Darkstalkers e Marvel vs. Capcom) e Ivy Valentine (franquia Soul Calibur).

5. Analisando as personagens de The Last of Us II

Com a imagem de controle central delineada, demos início à análise acerca da representação das personagens Ellie, Abby (protagonistas) e Dina (secundária auxiliar), tidas como as principais figuras femininas dentro da narrativa. O estudo foi feito com base nas *cutscenes*⁵ do jogo, onde a maior parte da trama e da construção das personagens se desenvolve. Foram levados em consideração as falas, os comportamentos e a construção visual das personagens, bem como os aspectos formais de estilo presentes nas cenas.

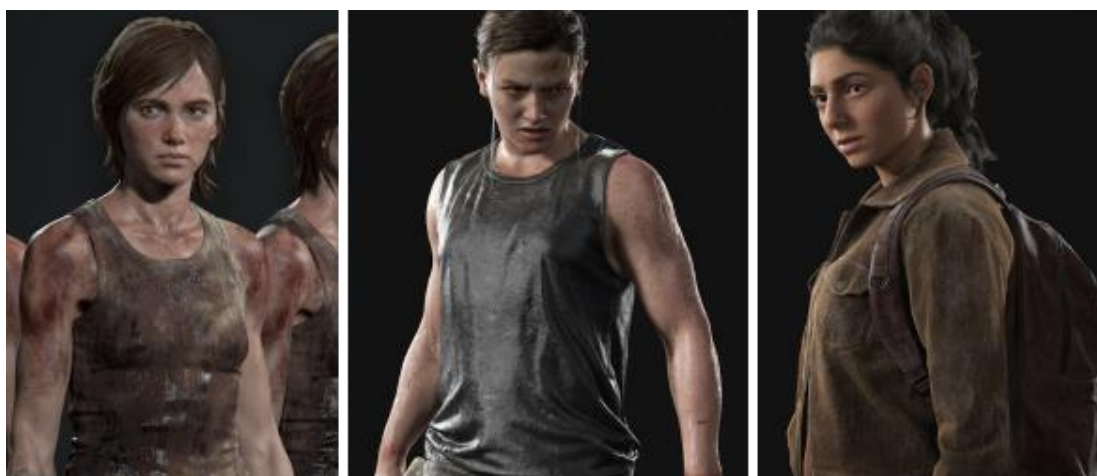


Figura 5. Ellie, Abby e Dina, respectivamente

⁵ Sequências utilizadas para dar andamento à história, sobre as quais o jogador tem pouco ou nenhum nível de controle.

5.1. Ellie

Esteticamente, Ellie tem pele branca, olhos claros, cabelos lisos, corpo magro e traços faciais que fazem com que ela se enquadre nos padrões de beleza ocidentais, de maneira similar a diversas figuras femininas consideradas na análise empírica. No entanto, nota-se que outros de seus aspectos visuais contrariam as expectativas hegemônicas de representação: suas roupas normalmente são largas e desgastadas, seus seios e quadris são pouco acentuados e ela não faz uso de maquiagem aparente.

No que tange aos recursos da linguagem audiovisual, é possível observar nas cenas uma grande variedade de ângulos e enquadramentos, que focam tanto nas emoções da personagem quanto em sua interação com o ambiente. Tais escolhas contrariam os padrões apontados por Mulvey (2008), uma vez que os diferentes planos explorados ajudam na subjetificação de Ellie - em detrimento da objetificação tradicionalmente observada na imagem da *Empoderada Padrão*.

Por último, percebemos diversas variações em seus comportamentos e valores ao longo da história, contestando a dicotomia herói-vilão e a unidimensionalização presente na imagem de controle em questão. Após a morte de Joel, por exemplo, ela não é capaz de lidar com toda a culpa e o ódio, entrando em um espiral de violência que culmina no espancamento de uma personagem rival até a morte e no assassinato de uma mulher grávida. Sua crescente brutalidade, no entanto, vem acompanhada de uma ampla complexidade emocional, uma vez que ela consegue sentir o peso de tudo o que fez, mas não é capaz de parar até concluir sua vingança.

5.2. Abby

Mesmo possuindo características físicas tradicionalmente valorizadas pelo público masculino - como a pele branca e os olhos claros -, os traços faciais de Abby podem ser considerados pouco femininos e seu corpo altamente musculoso tende a ser visto como masculino. Seu físico não convencional, inclusive, foi um dos motivos por trás da onda de ódio que recaiu sobre a personagem, uma vez que parte dos jogadores alegou "ser impossível para uma mulher ter um corpo musculoso em um cenário pós apocalíptico sem o uso de anabolizantes" (ROCHA; FANTINI, 2020, p. 434).

Tomando como base tal incômodo, decidimos averiguar, então, de que maneira expectativas hegemônicas de gênero podem atuar sobre corpos femininos tidos como desviantes. Ao refletir sobre o fisiculturismo feminino, Jaeger e Goellner (2011, p. 958) apontam para uma "relação linear que envolve o volume muscular e as marcas de uma feminilidade normalizada inscritas nos corpos das mulheres". Com isso, corpos femininos tidos como excessivamente musculosos desvinculam-se das representações normativas de feminilidade e são associados a características viris, fundamentando o estereótipo da mulher masculinizada. A respeito deste discurso de masculinização, as autoras salientam uma associação entre a aparência corporal e a identidade sexual, na medida em que espera-se que a mulher fisicamente masculinizada performe sua sexualidade também de maneira desviante.

Como forma de minimizar o incômodo produzido por seus corpos muscularmente potencializados, algumas fisiculturistas adotam práticas de

embelezamento que reforçam a ideia de uma "hiperfeminilidade normalizada". Segundo Jaeger e Goellner, este conceito:

[...] opera na insistência e na sobreposição de cuidados na produção da aparência dos corpos, afirmando e reafirmando uma feminilidade padronizada. Esse investimento acaba quase que deixando em segundo plano a centralidade que o músculo definido e tonificado historicamente assumiu no fisiculturismo, embaralhando, desviando e direcionando o olhar também para as marcas socialmente naturalizadas como femininas (JAEGER E GOELLNER, 2011, p. 971)

Considerando o universo dos jogos, podemos observar o uso de recursos similares em personagens femininas altamente musculosas, sobretudo em títulos de ação. Em franquias como Street Fighter e Mortal Kombat, as lutadoras são majoritariamente retratadas com grande definição muscular, ao mesmo tempo em que fazem uso de elementos que reafirmam princípios hegemônicos de feminilidade - como cabelos longos, roupas justas e seios volumosos. Tal combinação reduz a tensão provocada por seus corpos e contribui para que as personagens sejam aceitas mais facilmente pelo público masculino.



Figura 4. Comparativo entre os corpos de Cammy (Street Fighter V) e Abby

No caso de Abby, observamos elementos para além de seu físico que reforçam a ideia de masculinização, por contradizerem aspectos tradicionalmente ligados ao feminino. Na maior parte do jogo, por exemplo, ela usa roupas largas e desgastadas, com estética masculina, como regatas e calças cargo com bolsos. Além disso, sua brutalidade e independência vão de encontro ao ideal de fragilidade reforçado na maioria dos estereótipos voltados para mulheres brancas. Sua sexualidade, no entanto, subverte a lógica da masculinização, uma vez que a personagem é colocada como presumidamente heterossexual. Outro ponto interessante é a exteriorização de sua sensibilidade e vulnerabilidade, que de certa forma traz mais complexidade para a sua personalidade e a ajuda a escapar da planificação produzida pela estereotipagem.

5.3. Dina

Entendemos que Dina se enquadra nos padrões de beleza hegemônicos, tanto por sua construção visual quanto pela forma como ela é apresentada na narrativa: a jovem que atrai olhares e desperta ciúmes nos rapazes da comunidade. Entre as três personagens analisadas, ela é a única que usa roupas com caimento mais justo e aspecto mais feminino, além de seu corpo ser o que mais se aproxima dos ideais de beleza ocidentais, com seios e quadris maiores e cintura mais fina. No entanto, assim como no caso de Ellie, não identificamos enquadramentos que buscam colocá-la como objeto, além de ser possível observar um certo nível de complexidade emocional e evolução ao longo do jogo.

Ao observar suas aparições em ordem cronológica, nota-se que Dina é colocada inicialmente como uma jovem impulsiva e frívola, que gosta de ser o centro das atenções. Não obstante, o jogo entrega detalhes a seu respeito que ajudam a deixá-la mais humana e multidimensional, como a origem de suas cicatrizes e a primeira vez que teve que matar um ser humano para se defender. Ademais, é importante salientar que ao final da história, ela é mostrada como uma mãe carinhosa e responsável, contrariando sua impulsividade e infantilidade iniciais.

6. Conclusão

Através da análise, reconhecemos no caso de Ellie e Dina a existência de pontos que reforçam a imagem da *Empoderada Padrão*, ao mesmo tempo em que notamos uma tentativa de ir além das representações estereotipadas, por meio de elementos considerados mais realistas e menos superficiais e/ou fetichizados. Ellie, por ser a protagonista, tem naturalmente maior espaço para evolução ao longo da narrativa, o que resultou na construção de uma personagem emocionalmente complexa, que questiona mais propriamente a superficialidade encontrada em outras figuras femininas. Já Dina não recebeu tanto foco individual, nos levando a questionar se o nível de profundidade apresentado é suficiente para que ela ultrapasse o lugar-comum de suporte ou de prazer visual.

Quando voltamos nossa atenção para Abby, percebemos que sua construção pouco convencional - em termos físicos e comportamentais - faz com que a imagem considerada não atue propriamente sobre ela. No entanto, ao expandirmos nosso leque de estudos, notamos que ela dialoga com a representação da mulher masculinizada, cuja constituição corporal leva a expectativas de performance de gênero e sexualidade desviantes. Nesse sentido, colocá-la como presumidamente heterossexual pode ser uma forma de questionar o estereótipo de masculinização, ao mesmo tempo em que também pode ser visto como uma tentativa de aproximá-la do padrão hegemônico de sexualidade.

Outro ponto de interesse percebido durante a análise das personagens é a forma como determinados marcadores reforçam tendências de representação observadas no estudo empírico. Assim como grande parte das figuras femininas presentes nos jogos mais relevantes da última década, Ellie, Abby e Dina são mulheres brancas e jovens, com aproximadamente 20 anos de idade. Estas congruências nos levam a refletir sobre a falta de problematização acerca de imagens de controle que não atuam sobre mulheres

brancas, além de uma tendência a invisibilizar mulheres mais velhas. Sobre a questão etária, Sarkeesian destaca que "a ausência de personagens femininas jogáveis mais velhas sugere erroneamente que o valor das mulheres está diretamente ligado à sua beleza e juventude e que quando elas estão mais velhas, esse valor se esgota"⁶, ao passo que personagens masculinos permanecem ativos e em posição de destaque mesmo quando envelhecem (SARKEESIAN, 2016. Tradução própria). Assim, ainda que o jogo questione abertamente determinadas representações estereotipadas - ligadas sobretudo à sexualidade e à corporeidade -, ele falha ao escolher não abordar outras formas de opressão a figuras femininas.

Referências

- Bello, R. S. O videogame como representação histórica: Narrativa, Espaço e Jogabilidade, em *Assassin's Creed (2007-2015)*. São Paulo, 2016.
- Collins, P. H. *Pensamento feminista negro: conhecimento, consciência e a política do empoderamento*. São Paulo: Boitempo, 2019a.
- Dietz, J. Best Video Games of the Decade (2010-9). Metacritic, 2019. <https://www.metacritic.com/feature/best-videogames-of-the-decade-2010s>.
- Hall, S. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: Ed. PUC-RIO: Apicuri, 2016.
- Jaeger, A. e Goellner, S. O músculo estraga a mulher? A produção de feminilidades no fisiculturismo. *Estudos Feministas*, Florianópolis, 19(3): 392. Set - Dez, 2011.
- Messner, M. *Reflections on Communication and Sport: On Men and Masculinities*. Communication & Sport. 2012.
- Mulvey, L. *Visual Pleasure and Narrative Cinema*. *Film Theory and Criticism : Introductory Readings*. Eds. Leo Braudy and Marshall Cohen. New York: Oxford UP. 2006.
- Munglioli, A. P. *A Personagem Feminina nos Games do Século XXI: uma Análise dos 20 Jogos Mais Vendidos de 2011*. 9º Interprogramas de Mestrado em Comunicação da Faculdade Cásper Líbero. 2011.
- Rocha, I. L. A. e Fantini, L. M. C. A representação contemporânea da mulher nos jogos AAA: por que Abby causou incômodo? XIX SB Games. Recife, PE, Brasil. Nov 2020.
- Souza, O. L. P. *Representatividade Importa? Representação, imagens de controle e uma proposta de representatividade a partir das personagens mulheres negras em Malhação: Viva a diferença*. 2021. 168 f. Dissertação (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Minas Gerais, 2021.
- Sarkeesian, A. *All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games*. 2016. <https://feministfrequency.com/video/all-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games/>

⁶ [...] the absence of older playable female characters wrongly suggests that women's value is tied directly to their beauty and youth, and that when they're older, that value is all used up.