

# VELHAS, CRUÉIS E VINGATIVAS: Representações abjetas do envelhecimento feminino em *The Witcher III: Wild Hunt*

Fernanda M. Passos<sup>1</sup>

<sup>1</sup>Programa de Pós-Graduação em Comunicação Social – Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas – Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG)  
CEP 31270-901 – Belo Horizonte – MG – Brasil

fmpassos@ufmg.br

**Abstract.** *This paper proposes a critical look at the representations of female monstrosity and aging, through the figures known as the Crones (The Witcher III: Wild Hunt). Starting from the concepts of abjection, monstrous-feminine and gynaehorror, we explore the limitations and potential of the monstrous woman as an existence that transgresses the patriarchal symbolic order. We seek to address the complexities and ambiguities in the representations of the Crones and highlight the need to question hegemonic patterns in the construction of meaning in digital games.*

**Keywords—** *monstrosity, female aging, abjection*

**Resumo.** *O presente artigo propõe um olhar crítico para as representações da monstruosidade feminina e do envelhecimento, através das figuras conhecidas como as Moiras do Pântano (The Witcher III: Wild Hunt). Partindo dos conceitos de abjeção, feminino-monstruoso e gynaehorror, exploramos as limitações e potencialidades da mulher monstruosa enquanto existência transgressora da ordem simbólica patriarcal. Buscamos endereçar as complexidades e ambiguidades nas representações das Moiras e destacar a necessidade de questionar padrões hegemônicos na construção de sentido nos jogos digitais.*

**Palavras-chave—** *monstruosidade, envelhecimento feminino, abjeção*

## Introdução

Percorrendo caminhos entre o grotesco, o aterrorizante e o sensual, a figura da mulher monstruosa pode ser lida como um objeto de interesse para discussões relacionadas aos vieses de gênero presentes no imaginário de horror. A partir de uma perspectiva culturalmente contextualizada<sup>1</sup>, entendemos que estas representações femininas ultrapassam o domínio do ficcional, funcionando como indícios das dinâmicas de poder imbricadas nas sociedades produtoras de tais bens.

Enquanto tema de estudo, a monstruosidade feminina está presente em uma grande quantidade de materiais advindos dos campos da Arte, da Literatura e do Cinema, ao passo que nos jogos, o tema historicamente tem recebido menor atenção (STANG, 2019). Esta lacuna pode ser vista como problemática, sobretudo se levarmos

---

<sup>1</sup>Partimos aqui dos Estudos Culturais, tradição que enxerga produtos culturais como resultado dos entrecruzamentos entre os meios de produção e os sujeitos, sendo assim acompanhados de uma carga social complexa que envolve instituições e dinâmicas de poder distintas.

em conta o fato de que o jogador é muitas vezes convidado - ou obrigado - a participar de atos de violência contra seres desviantes, por intermédio de seu avatar.

Considerando este panorama, o presente projeto aciona os conceitos de abjeto, feminino-monstruoso e *gynaehorror* (KRISTEVA, 1982; CREED, 1986; HARRINGTON, 2018), para promover uma análise crítica acerca da forma como personagens femininas monstruosas são representadas em videogames, levando em conta os valores hegemônicos que circulam na cultura heteropatriarcal ocidental. Ademais, propomos um afunilamento voltado para a temática do envelhecimento feminino, adotando um olhar interseccional sobre os marcadores de gênero e idade em um contexto de abjeção. Para tal, tomamos como corpus as três personagens conhecidas como Moiras do Pântano, presentes no aclamado RPG<sup>2</sup> *The Witcher III: Wild Hunt* (2015).

Esta escolha levou em conta o fato de que, no universo dos videogames, grande parte das criaturas monstruosas é construída como inquestionavelmente abjeta, fornecendo pouca margem interpretativa para leituras ligadas à subversão de representações hegemônicas. As Moiras, figuras moralmente ambíguas e com um papel relevante tanto no mundo criado quanto nas missões apresentadas, trazem consigo a possibilidade de uma análise alternativa mais desafiadora, que aciona a monstruosidade feminina enquanto ferramenta de subversão, capaz de perturbar a ordem simbólica e tensionar determinados sentidos normativos (HARRINGTON, 2018).

### **Uma breve apresentação do universo de “The Witcher”**

*The Witcher III: Wild Hunt*, originalmente lançado em 2015 pela produtora CD Projekt Red, é classificado como um RPG de fantasia sombria, cuja história se passa em mundo medieval decadente, habitado por seres tanto humanos quanto sobrenaturais em uma complexa dinâmica de poder. Bem recebido pela crítica e pelo público, o título conquistou 251 prêmios nos anos de 2015 e 2016 e entrou para a lista de jogos mais vendidos de todos os tempos. Oito anos após seu lançamento, ele ainda permanece relevante enquanto objeto cultural e comercial, ganhando conteúdos adicionais e versões atualizadas para plataformas mais modernas, incluindo uma remasterização disponibilizada em dezembro de 2022.

Ao longo de mais de 50 horas, o jogador ou jogadora acompanha a trajetória de Geralt de Rivia, um bruxo treinado para caçar monstros em troca de recompensas, que segue em busca de sua protegida, Ciri. Ainda que não seja o foco da análise, é interessante destacar que o protagonista incorpora uma série de valores ligados à masculinidade hegemônica, tanto em sua construção visual quanto em suas ações. Sua aparência condiz com a do herói branco ocidental, com grande estatura e porte musculoso. Ademais, devido ao treinamento e a uma série de mutações à qual foi submetido, o personagem tem dificuldade em demonstrar emoções - fato compatível com o “endurecimento do corpo e dos afetos” experienciado por homens reais (WINDMÖLLER; ZANELLO, 2019). As próprias dinâmicas do jogo, inclusive, incentivam comportamentos sexualmente normativos, na medida em que o jogador é

---

<sup>2</sup>Role Playing Game, traduzido como Jogo de Interpretação de Papéis, é um gênero focado na imersão do jogador por meio da construção de um mundo bem definido.

recompensado com pontos de experiência ao levar Geralt a bordéis para se relacionar com cortesãs, além de obter acesso a cenas de sexo altamente focadas na exposição do corpo feminino.

No que diz respeito às personagens femininas monstruosas de *The Witcher III*, a maioria delas costuma ser genérica e desempenha unicamente a função de criar um ambiente hostil para o jogador durante suas explorações em mundo aberto. No entanto, as Moiras do Pântano se destacam ao assumirem um papel central na trama principal. Elas são um trio de bruxas anciãs de origem desconhecida, que oferecem ajuda aos habitantes da província decadente de Velen em troca de devoção e obediência. Ligadas à terra onde habitam, as irmãs têm a capacidade de trazer bênçãos ou maldições para o povo, influenciando o sucesso das colheitas e as ações de outras criaturas, além de manipularem os fios das vidas humanas<sup>3</sup>. Sua participação complexa nas dinâmicas sociais de Velen impede que sejam classificadas puramente como vilãs, e certamente não como heroínas.

### **Mulheres como monstros**

Em *Powers of Horror: An Essay on Abjection* (1982), Julia Kristeva aborda a abjeção na literatura de horror enquanto instrumento para a manutenção da ordem patriarcal. Sob esta ótica, o abjeto habita o local onde os significados colapsam, ao mesmo tempo em que, paradoxalmente, é essencial para a autodefinição do indivíduo (KRISTEVA, 1982). Associado ao primitivo, ao bestial e ao feminino, o abjeto perturba o domínio da ordem e do racional - ligado essencialmente à figura paterna - e provoca experiências permeadas simultaneamente por repugnância e prazer (p. 9).

Barbara Creed (1986), por sua vez, destaca que a monstruosidade enquanto existência abjeta assume a função de tensionar a ordem simbólica ao expor aquilo que ameaça a sua estabilidade. A fronteira que separa o que é considerado normal do inaceitável é mutável e depende da sociedade em questão, muitas vezes carregando consigo influências históricas e religiosas. Um exemplo mencionado pela autora, a partir da releitura do trabalho de Kristeva, é a relevância das religiões cristãs na construção do imaginário ocidental contemporâneo, uma vez que elementos considerados "abominações" religiosas seculares - como imoralidade sexual, modificação corporal, morte, sacrifício humano, assassinato, cadáveres, incesto e o próprio corpo feminino - têm eco nas definições atuais de monstruosidade.

Transpondo o conceito de abjeção para a análise de filmes de terror, Creed afirma que a maneira como figuras monstruosas femininas e masculinas provocam horror em seus espectadores não é a mesma, não sendo possível, assim, analisá-las apenas a partir de uma inversão de gênero. O termo *feminino-monstruoso*, então, é proposto por ela na tentativa de abarcar as particularidades das mulheres monstruosas, cuja construção diz mais sobre medos e desejos masculinos do que sobre a subjetividade feminina em si. Entre as especificidades do feminino-monstruoso, a autora observa que a fisicalidade destas personagens é essencial para a construção do sentimento de

---

<sup>3</sup>De forma semelhante às Moiras (gregas), Parcas (romanas) e Nornas (nórdicas), personificações mitológicas do destino profético.

abjeção, sobretudo ao evocar signos ligados à maternidade, à sexualidade feminina e à castração, como a ameaça metafórica da *vagina dentata*.

Ainda que as noções trazidas por Kristeva e Creed possam ser ricamente aproveitadas nos estudos de jogos digitais, é necessário considerar também uma nova camada de sentido trazida pelas possibilidades interativas e imersivas específicas da mídia em questão, na medida em que:

Tropos associados ao abjeto e ao feminino-monstruoso encontrados em filmes de terror são remediados em muitos videogames, embora, ao contrário do filme, os jogos forcem o jogador a incorporar o representante heróico da normalidade e matar o monstro com suas próprias mãos<sup>4</sup> (STANG, 2019, p. 236).

Como forma de reduzir os possíveis dilemas éticos advindos da co-participação do jogador em atos de violência, os personagens monstruosos normalmente passam por um processo de desumanização, intimamente ligado à abjeção. Nesse sentido, é comum a construção de um conjunto de inimigos genéricos, que não possuem características físicas próprias nem se diferenciam subjetivamente de outros da mesma espécie, sendo simplesmente replicados ao longo do jogo para serem executados pelo protagonista (LIMA; WALESIA, 2022) - como ocorre em *The Witcher III*.

## **O corpo estéril pós-menopausa**

Considerando as personagens escolhidas para análise, acreditamos ser necessária uma abordagem interseccional que articule as categorias de gênero e idade. Tal escolha implica em tratar estes marcadores como inter-relacionados, atuando em uma dinâmica de sobreposição e mútua afetação (COLLINS; BILGE, 2020). Assim, traremos a seguir uma revisão crítica acerca de como envelhecimento é percebido socialmente, considerando as opressões que se inter cruzam em vivências femininas.

Nos estudos contemporâneos sobre envelhecimento, privilegia-se a ideia de que a velhice diz não só de uma condição corporal, mas também de uma construção social, na medida em que os signos ligados ao “ser velho” mudam culturalmente e temporalmente (DEBERT, 2020). Ademais, o envelhecer é permeado por lógicas generificadoras e mercadológicas, que inscrevem expectativas distintas em corpos e vivências desviantes. Um exemplo de tais dinâmicas é o chamado “culto à jovem velhice”, que ganha espaço conforme a população idosa deixa de ser vista apenas sob a ótica da decrepitude e passa a ser entendida como um possível público-alvo, com recursos financeiros, tempo e disposição para o consumo de bens diversos (CAMPOS, 2023). Fortemente ancorado no neoliberalismo, este pensamento coloca a responsabilidade pela qualidade de seu envelhecimento exclusivamente no indivíduo, que agora conta com um leque de produtos supostamente capazes de amenizar as marcas do declínio corporal.

---

<sup>4</sup>Tradução livre do original: "Tropes associated with the abject and the monstrous-feminine found in horror film are remediated in many video games, though unlike film, games force the player to embody the heroic representative of normalcy and slay the monster themselves".

Fazendo um paralelo com os estudos de Kristeva (1982), podemos considerar que os idosos como um todo, mas principalmente os que não perseguem estes padrões de consumo e comportamento, são marcados como seres abjetos, uma vez que agem fora das expectativas hegemônicas e confrontam os sistemas de opressão vigentes. No caso da mulher, observa-se um duplo movimento de abjeção, pois a perda de sua juventude está diretamente ligada à redução de seu capital social: além da decadência das funções motoras e da proximidade da morte, ela se torna reprodutivamente inválida e sexualmente desinteressante (SIBILIA, 2012; HARRINGTON, 2018).

Tais estigmas também se fazem presentes nos produtos culturais que circulam socialmente - livros, filmes, jogos, etc. -, ao mesmo tempo em que estes artefatos são capazes de contribuir para a cristalização de determinados sentidos no imaginário coletivo. Em seus estudos sobre gênero e cinema, Erin Harrington propõe o conceito de *gynaehorror* como forma de designar um tipo específico de horror, ligado às fases da reprodução feminina. Na obra *Women, Monstrosity and Horror Film* (2018), a autora salienta que o cinema mostrou-se historicamente fascinado pelo ciclo reprodutivo feminino, explorando imagens abjetas atreladas sobretudo ao período menstrual, à gravidez e à maternidade. Entre o conjunto de signos fortemente presentes nestes filmes, destaca-se a relação entre o sangue menstrual e a impureza, sendo a menarca um ponto de inflexão que determina o fim da inocência infantil. A partir do primeiro sangramento, o corpo torna-se fecundo e, em teoria, apto para o ato sexual/reprodutivo.

Na outra ponta da cronologia reprodutiva feminina, a menopausa também aparece como um marco, na medida em que a mulher experimenta uma redução em seu potencial de procriação. Em uma sociedade que enxerga a maternidade como parte indissociável da subjetivação feminina, a perda da capacidade de gerar vida é tida como um ato indesejado e, de certa forma, transgressivo. Não à toa, a menopausa é patologizada por discursos da medicina ocidental tradicional, sendo tratada não como um processo natural, mas como uma doença atrelada à *deficiência* ovariana e ao *declínio* corporal. Observa-se neste ponto uma consonância com a já mencionada lógica neoliberal do culto à jovem velhice, uma vez que são oferecidos diversos produtos medicamentosos focados na contenção ou disfarce dos "estragos" causados pela menopausa.

Ao endereçar especificamente o impacto desta forma de abjeção no cinema, Harrington menciona uma série de tropos que mesclam a decrepitude corporal à decadência moral: a bruxa velha, a madrasta má, a mãe partenogenética, entre outras. Entretanto, ela chama atenção especificamente para o subgênero *hagsploitation*, centrado em mulheres de meia idade que, por algum rancor relacionado ao passado, tornam-se criminosas hediondas. Apesar do exagero caricato e da associação entre envelhecimento feminino, declínio e insanidade, a autora argumenta que estes títulos forneceram um espaço de destaque antes negado às mulheres mais velhas<sup>5</sup>, tanto como personagens quanto como atrizes. *O Que Terá Acontecido a Baby Jane?*, lançado em 1962, traz as estrelas Bette Davis e Joan Crawford em uma metacrítica aos preconceitos de Hollywood: "Baby" Jane Hudson (Davis), confinada em uma mansão decadente com

---

<sup>5</sup>A fim de evitar multiplicidades semânticas e delimitações numéricas, Harrington define o termo "velha" como aquela que é percebida como "não jovem" em determinada cultura (p. 243).

sua irmã (Crawford), entra em um espiral de loucura e violência ao tentar reviver seu sucesso enquanto atriz mirim.

A oposição entre as potencialidades da menarca e a deterioração engatilhada pela menopausa aparece de forma esdrúxula nas cenas em que Jane veste novamente as roupas que usava quando menor e começa a flertar com um pianista. O desconforto do rapaz deixa implícito que o comportamento sexual da atriz não seria visto como apropriado, sobretudo se direcionado a homens mais jovens. Neste caso, a abjeção se daria também por meio de uma comicidade regozijante, em que a mulher mais velha seria objeto de riso pela absurdez de suas ações. Não obstante, é possível fazer uma leitura subversiva do material, na medida em que os elementos apresentados “recusam as restrições das convenções sociais sobre o que corpos femininos mais velhos e pós-reprodutivos devem ou não fazer” (p. 249). Do corpo estéril pós-menopausa, então, emergem novas possibilidades de experienciação sexual, que não perpassam pela obrigação reprodutiva ou pela centralidade no prazer masculino. Ao exercer sua sexualidade livremente, a mulher mais velha encontra poder na duplicidade advinda de sua marcação enquanto abjeta, tensionando a fronteira da normalidade e recusando o apagamento infligido à sua existência.

Voltando nosso olhar para os jogos digitais, nota-se que muitos dos padrões cinematográficos também se fazem presentes, porém há uma camada adicional de complexidade devido à possibilidade de controlar certos personagens. Sarkeesian destaca que é possível encontrar uma amostra considerável de protagonistas masculinos mais velhos, algo que não ocorre entre as figuras femininas jogáveis:

[...] temos muitas representações de personagens masculinos que comunicam que os homens podem continuar sendo ativos, vigorosos e poderosos ao longo de suas vidas. Enquanto isso, 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 envelhecem, todo esse valor se esgota<sup>6</sup> (SARKEESIAN, 2016a).

Em se tratando especificamente de personagens monstruosas, sua participação tende a ser secundária (não jogável) e normalmente se limita às duas facetas do abjeto: a repulsa pelo grotesco e a atração pelo prazer proibido (SARKEESIAN, 2016b; STANG; TRAMMELL, 2020). Na primeira categoria, atributos do corpo feminino usualmente ligados à reprodução são combinados a elementos asqueroso e acentuados de forma desproporcional (seios caídos, quadris excessivamente largos, ventre flácido e protuberante, etc), com o objetivo de causar repulsa no jogador - não por acaso, é aqui que se encontra uma boa parte das representações de mulheres mais velhas nos jogos. O segundo grupo de monstruosidades, por sua vez, é capaz de exercer poder sobre os homens graças à sua aparência sedutora. Desonestas e manipuladoras, elas fazem uso de sua sexualidade para atrair e enganar outros seres, sobretudo os do sexo masculino. Observa-se também que ambas as imagens podem coexistir em uma mesma

---

<sup>6</sup>Tradução livre do original: “[...] we have plenty of representations of male characters who communicate that men can continue to be active, vital and powerful over the course of their lives. Meanwhile, 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”.

personagem, capaz de se metamorfosear e transitar magicamente entre os limites da abjeção para satisfazer seus desejos nefastos (STANG; TRAMMELL, 2020, p. 740).

### **Formas de aproximação do objeto**

Para dar conta da complexidade própria dos jogos digitais enquanto objeto de estudo, Lima (2017) propõe uma abordagem configurativa, pautada em três esferas dinamicamente superpostas: a do *media*, a do *momento do jogar* e a da *cultura*. A primeira tem como foco apreender as potencialidades e limitações do hardware e do software, analisando as regras de interação inscritas no algoritmo e de que maneira o dispositivo midiático se relaciona com o jogador. Já o momento do jogar diz da conexão humano-máquina, levando em conta tanto o período ativo de jogo, quanto as experiências que o antecedem. A última esfera, por sua vez, trata da maneira como os videogames dialogam com o contexto sociocultural no qual estão inseridos.

É justamente a partir deste terceiro ponto que propomos uma aproximação entre os Estudos de Jogos e os Estudos Culturais, a fim de tratar o objeto sob uma perspectiva de disputa entre hegemonia e contra-hegemonia no campo da construção de sentidos (WILLIAMS, 2007 [1983]). Buscamos compreender quais representações<sup>7</sup> ligadas à monstrosidade e ao envelhecimento femininos se fazem presentes no jogo, considerando também suas influências e efeitos na cultura e sociedade em que estão inseridas, bem como possíveis interpretações e ressignificações.

Após o contato com o jogo completo, jogamos novamente as missões principais "Ladies of the Wood" e "Bald Mountain", nas quais as Moiras do Pântano têm maior destaque. Nesta parte do processo, nos atentamos especialmente às suas características físicas, comportamentos e costumes, impacto e ações no universo do jogo, e interações com os protagonistas. Além disso, buscamos recursos informacionais disponibilizados dentro do próprio jogo, como o bestiário (que fornece dados sobre as criaturas) e os diários adquiridos por Geralt. Em seguida, para melhor compreensão das escolhas disponíveis e suas consequências, utilizamos um material de apoio que descreve todos os possíveis desdobramentos narrativos. Por último, revisitamos vídeos do gameplay diversas vezes, para observar detalhadamente elementos formais relevantes.

### **Analisando as Moiras do Pântano**

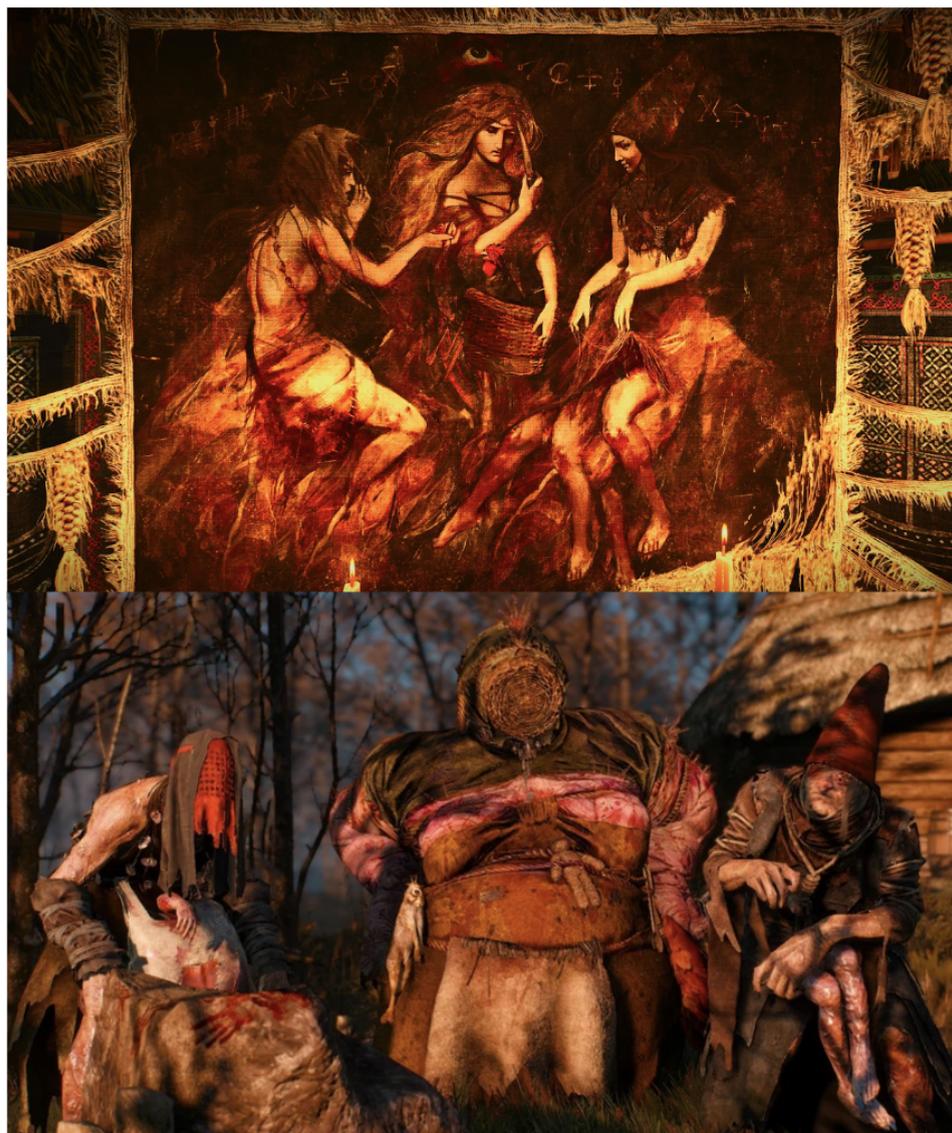
Por meio de uma abordagem transdisciplinar, conduzimos uma análise extensiva de aspectos formais e contextuais presentes no jogo *The Witcher III*, a fim de compreender como se dão as representações da monstrosidade feminina e do envelhecimento, com foco nas chamadas Moiras do Pântano. Na consolidação dos resultados, optamos por alocar esforços nas características que vão além daquelas já claramente marcadas como abjetas, tais como seus atos de canibalismo, a exigência de sacrifícios humanos e o suposto assassinato de sua própria mãe. Em vez disso, nosso compilado final aborda elementos que possibilitaram uma interpretação mais complexa dessas personagens, explorando sua participação nas dinâmicas sociais de Velen, sua autoridade e poder; bem como as interações com os protagonistas, visando compreender melhor como essas

---

<sup>7</sup>Aqui o conceito refere-se aos “sistemas simbólicos, como os textos e imagens envolvidos na produção de um artefato cultural” (MORAES, 2016, p. 34).

representações se relacionam com os valores hegemônicos da cultura heteropatriarcal ocidental.

O primeiro contato do jogador com as Moiras ocorre no arco narrativo de Velen, enquanto Geralt segue os rastros de sua protegida, Ciri. Inicialmente, o protagonista vê uma tapeçaria que retrata as três irmãs como belas jovens envolvidas em algum tipo de ritual. No entanto, em seu encontro cara-a-cara, as bruxas se apresentam com uma aparência totalmente distinta.



**Figura 1. Comparação entre a tapeçaria e o encontro com as Moiras do Pântano**

Sua construção visual incorpora diversos elementos ligados ao corpo abjeto, como as pústulas, as verrugas e as feridas abertas; além de representações específicas do envelhecimento decadente, como a pele envelhecida, as rugas e os membros retorcidos. Este último conjunto de características físicas reforça a visão da mulher mais velha como repugnante e indesejável. Ademais, em seu design encontramos referências a

formas como mulheres reais eram mortas durante os períodos de caça às bruxas - a corda no pescoço simbolizando os enforcamentos, a máscara com correntes usada em afogamentos e as queimaduras pelas fogueiras -, dialogando diretamente com as abominações cristãs que permeiam a noção ocidental de abjeção.

Ao vê-las nesta forma, Geralt ressalta como estão diferentes em comparação ao retrato na tapeçaria, em um movimento que pode ser lido como uma tentativa de marcá-las como abjetas. No entanto, as irmãs tomam controle da situação ao dizerem que se arrumaram especialmente para este encontro, reconhecendo e assumindo sua própria abjeção. Em seguida, o trio profere uma série de insinuações sexuais, para a surpresa e incômodo do protagonista. Ainda que o flerte possa colocá-las como objeto de riso e/ou repulsa, como ocorre com Baby Jane, tal comportamento demonstra uma recusa em seguir as normas patriarcais da sociedade medieval, que limitam o exercício da sexualidade feminina à função reprodutiva e à juventude.

A análise torna-se mais intrigante ao observarmos os contrastes entre as Moiras do Pântano e sua serva, Ana, esposa do Barão Sanguinário. Em “Ladies of the Wood”, o jogador descobre que ela, também uma mulher mais velha, é forçada a oferecer sua obediência às bruxas como uma alternativa desesperada para escapar de seu marido violento e de uma gravidez indesejada, sendo relegada a um papel de submissão e dependência. Enquanto ela personifica a figura da mulher oprimida pelas lógicas de poder medievais, as irmãs abraçam as potencialidades da monstrosidade enquanto ferramenta de subversão. Sua natureza, tida como monstruosa, lhes confere liberdade e autonomia, permitindo-lhes exercer poder e influência sobre a região e suas criaturas. Tal dicotomia entre a subserviência de Ana e a soberania das Moiras fornece uma leitura interessante acerca do feminino-monstruoso e do envelhecimento como ferramentas de resistência.

Não obstante, em “Bald Mountain” observamos que o jogo não quebra totalmente com a forma tradicional de lidar com a monstrosidade: as bruxas, independentemente de sua agência e subjetividade, ainda representam o outro abominável e, portanto, devem ser eliminadas. Mesmo com os múltiplos finais possíveis, no mínimo duas das três irmãs acabam sendo mortas pelas mãos de Geralt e Ciri, ato que promove a neutralização da ameaça e o restabelecimento da ordem patriarcal simbólica. Ademais, o jogo não faz um esforço para instigar o jogador a questionar o assassinato das Moiras como algo problemático. Pelo contrário, a narrativa busca justificar a necessidade de matá-las, enfatizando sua crueldade e deixando tanto os jogadores quanto seus avatares com uma sensação de dever cumprido após fazê-lo. Essa abordagem dialoga com uma visão simplista e reafirmadora das estruturas de poder dominantes, desconsiderando questionamentos éticos e morais mais profundos em torno da violência exercida contra essas personagens femininas desviantes.

### **Considerações finais**

Ao analisarmos as representações do feminino-monstruoso e do envelhecimento na figura das Moiras do Pântano, identificamos o uso extensivo de signos ligados à abjeção, comuns também na literatura e no cinema de horror. Seu comportamento altamente impróprio e imoral, aliado à visualidade grotesca, as qualifica inquestionavelmente como criaturas abjetas. Entretanto, o jogo proporciona um interessante contraste ao

colocá-las lado a lado com a personagem de Ana, esposa do Barão Sanguinário. Ao compararmos as histórias dessas quatro mulheres, é possível observar distintas abordagens em relação ao envelhecimento feminino e ao domínio patriarcal. Enquanto Ana incorpora a submissão, seja nas mãos de seu marido violento ou como servente das Moiras, estas são retratadas como um símbolo de poder, temidas e respeitadas. As irmãs rompem com a subserviência imposta às mulheres no contexto medieval e exercem livremente sua autoridade e vontades, inclusive no âmbito sexual.

Cabe ressaltar que, apesar dessa diferenciação, o jogo não problematiza adequadamente a dinâmica de poder entre as Moiras e os protagonistas normativos. A eliminação das bruxas sem uma reflexão crítica sobre os atos de violência cometidos contra as figuras monstruosas femininas funciona como um reforço da ordem patriarcal. Esta perspectiva acrítica pode contribuir para a cristalização de visões hegemônicas acerca da monstruosidade feminina, sustentando representações e normas sociais que limitam o papel das mulheres mais velhas na sociedade.

Como próximos passos, seria relevante que trabalhos futuros explorassem também o processo de decodificação por parte dos jogadores, investigando como as figuras monstruosas são percebidas e interpretadas pelo público. Compreender como homens e mulheres reais constroem significados e relações simbólicas em torno desses seres pode fornecer insights valiosos sobre a recepção e a percepção dos temas abordados. Além disso, seria interessante ampliar o escopo de estudo para incluir jogos com menos impacto ou investimento mercadológico, a fim de investigar se os padrões hegemônicos em relação à monstruosidade feminina se repetem em diferentes contextos e produções.

Em síntese, compreender a monstruosidade feminina em videogames, especialmente quando associada ao envelhecimento, é um tema relevante para análises culturais e de gênero. O estudo das Moiras do Pântano em *The Witcher III: Wild Hunt*, ainda que em um estágio inicial, nos leva a concluir que a abjeção pode de fato funcionar como uma ferramenta de subversão das dinâmicas de poder atuantes nas narrativas digitais e em sua própria sociedade produtora. No entanto, observamos empiricamente a necessidade de uma abordagem mais crítica e sensível, que questione as simplificações reducionistas e promova representações inclusivas de mulheres mais velhas no meio dos jogos eletrônicos.

## Referências

- Campos, L. (2023) “O envelhecimento feminino e suas representações no Instagram”. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Programa de Pós-graduação em Comunicação Social, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais. Belo Horizonte, p. 66.
- Ceráfica, A. (2022) “Witcher 3: The Lore Behind the Crones of Crookback Bog”. Disponível em: <<https://gamerant.com/witcher-3-lore-backstory-crones-of-crookback-bog-explained>>. Acesso em: 30 jun. 2023.
- Collins, P. H.; Bilge, S. (2020) "Interseccionalidade". 1. ed. São Paulo: Boitempo.

- Creed, B. (1986) "Horror and the Monstrous-Feminine: An Imaginary Abjection". *Screen*, Volume 27, Issue 1, January/February 1986, p. 44–71.
- Debert, G. (2020) "A reinvenção da velhice: socialização e processos de reprivatização do envelhecimento". 1. ed, 3. reimpr. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo.
- Gasi, F. (2016) "Mapas do imaginário compartilhado na experiência do jogar: o videogame como agenciador de devaneios poéticos". 2016. 310 f. Tese (Doutorado em Comunicação e Semiótica) - Programa de Estudos Pós-Graduados em Comunicação e Semiótica, Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo.
- Harrington, E. (2018) "Women, Monstrosity and Horror Film". [s.l.] Routledge.
- Kristeva, J. (1982) "Powers of horror: An essay on abjection" (L. S. Roudiez, Trans.). New York, NY: Columbia University Press.
- Lennon, M. (2021) "The Witcher 3: 14 Things You Didn't Know About The Crones". Disponível em: <<https://www.thegamer.com/the-witcher-crones-facts-trivia>>. Acesso em: 30 jun. 2023.
- Lima, L. (2016) "O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade". *Fronteiras - estudos midiáticos*. 19. 10.4013/fem.2017.191.12.
- Lima, L.; Walesa, D. (2022) "The dark play of monstrosity in NieR: Automata". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v. 14, n. 2, p. 225–240, 1 jul.
- Moraes, A. L. (2016) "A análise cultural: um método de procedimentos em pesquisas". *Questões Transversais – Revista de Epistemologias da Comunicação*. Vol. 4, nº 7, janeiro-junho.
- Penilhas, B. (2016) "The Witcher 3: Wild Hunt é o jogo mais premiado de todos os tempos". Disponível em: <<https://br.ign.com/the-witcher-3/19288/news/the-witcher-3-wild-hunt-e-o-jogo-mais-premiado-de-todos-os-tempos>>. Acesso em 01/06/2023.
- Sarkeesian, A. (2016a) "All the Slender Ladies: Body Diversity in Video Games". *Feminist Frequency*. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/all-the-slender-ladies-body-diversity-in-video-games/>>. Acesso em: 21/06/2023.
- Sarkeesian, A. (2016b) "Sinister Seductress". *Feminist Frequency*. Disponível em: <<https://feministfrequency.com/video/sinister-seductress/>>. Acesso em: 21/06/2023.
- Sibilia, P. (2012) "O corpo velho como uma imagem com falhas: a moral da pele lisa e a censura midiática da velhice". *Comunicação, mídia e consumo*, São Paulo, v. 9, n. 26, p. 83-114.
- Stang, S. (2019) "The Broodmother As Monstrous-Feminine: Abject Maternity in Video Games". *Nordlit*, no. 42 (Nov): 233–256.
- Stang, S.; Trammell, A. (2020) "The Ludic Bestiary: Misogynistic Tropes of Female Monstrosity in Dungeons & Dragons". *Games and Culture*, v. 15, n. 6, p. 730–747.

Williams, R. (2007 [1983]). “Palavras-chave: um vocabulário de cultura e sociedade”. São Paulo, Boitempo.

Windmöller, N; Zanello, V. (2019) “Depressão em homens: uma leitura a partir das masculinidades”, in J. F. Araújo e M. M. F. Zago (orgs.), Pluralidade Masculina: contribuições para pesquisa em saúde do homem, CRV.