



UNIVERSIDADE
FERNANDO
PESSOA

Narrativas Transmídia e a Representação Feminina em *Resident Evil*

Projeto de Graduação

Ivo Lopes Enes

Orientador:

Prof. Doutor. Rui Manuel Ferreira Leite Soutelo Torres

Julho 2026

Narrativas Transmídia e a Representação Feminina em *Resident Evil*

Projeto de Graduação

Ivo Lopes Enes

Orientador:

Prof. Doutor Rui Manuel Ferreira Leite Soutelo Torres

Julho 2026

Agradecimentos

Em primeiro lugar, expresso o meu sincero agradecimento ao meu orientador, Professor Doutor Rui Manuel Ferreira Leite Soutelo Torres, pelo apoio prestado ao longo do percurso académico que levaram à realização deste projeto.

Deixo também um agradecimento à minha família pelo apoio e compreensão demonstrados durante este percurso, que contribuíram, de diferentes formas, para a conclusão desta etapa da minha vida académica.

Por fim, agradeço aos meus amigos e colegas Lia Nascimento, Pedro Gramoso e Valerie Kucerova, pelo apoio constante e os momentos partilhados ao longo dos três anos de Licenciatura em Ciências da Comunicação. A vossa amizade tornou esta etapa muito mais significativa.

Resumo

O trabalho seguinte irá analisar a representação feminina na franquia *Resident Evil* através de uma perspectiva baseada nas narrativas transmídia e da cultura da convergência. A investigação procura compreender de que forma a expansão da série para diferentes meios mediáticos como: videojogos, *remakes*, filmes *live-action*, filmes de animação 3D e plataformas digitais influenciam a transformação das personagens femininas ao longo das últimas décadas. O estudo centra-se principalmente na personagem Jill Valentine, analisando também outros exemplos de protagonismo feminino e a evolução do seu papel narrativo, da sua representação visual e dos processos de sexualização presentes na franquia. Para além disso, o trabalho vai explorar a relação entre cultura participativa, *fandom* e objetificação visual das personagens femininas. Através da análise de memes, debates online e reações da comunidade de fãs, existe o objetivo de compreender de que modo as audiências também contribuem para a perpetuação de determinados padrões de beleza e representação feminina. O estudo aborda ainda casos mais recentes como Grace Ashcroft em *Resident Evil Requiem*, utilizando-os para discutir questões relacionadas com protagonismo feminino e agência narrativa dentro da franquia. Relativamente à metodologia utilizada, a investigação baseia-se numa análise textual e discursiva de videojogos, adaptações cinematográficas e conteúdos associados ao universo narrativo transmídia de *Resident Evil*. O objetivo principal consiste na apresentação que a expansão mediática da franquia não altera apenas a narrativa da série, mas também o modo como as personagens femininas são desenvolvidas como figuras narrativas, comerciais e simbólicas.

Palavras-chave: Narrativas transmídia; Cultura da convergência; *Fandom*; Cultura participativa; *Resident Evil*; Representação feminina; Objetificação; Sexualização;

Abstract

The following study analyses the representation of women in the *Resident Evil* franchise through a perspective based on transmedia narratives and convergence culture. The research seeks to understand how the expansion of the series into different media formats, such as video games, remakes, live-action films, 3D animated films, and digital platforms, has influenced the transformation of female characters over the past decades. The study focuses primarily on the character Jill Valentine, while also examining other examples of female protagonists and the evolution of their narrative roles, visual representations, and the processes of sexualisation present within the franchise. Furthermore, this work explores the relationship between participatory culture, fandom, and the visual objectification of female characters. Through the analysis of memes, online debates, and reactions from the fan community, the study aims to understand how audiences also contribute to the perpetuation of certain standards of beauty and female representation. The research additionally addresses more recent cases, such as Grace Ashcroft in *Resident Evil Requiem*, using them to discuss issues related to female protagonism and narrative agency within the franchise. Methodologically, the investigation is based on a textual and discursive analysis of video games, cinematic adaptations, and content associated with the transmedia narrative universe of *Resident Evil*. The main objective is to demonstrate that the media expansion of the franchise not only transforms the series' narrative but also reshapes the way female characters are developed as narrative, commercial, and symbolic figures.

Keywords: Transmedia narratives; Convergence culture; Fandom; Participatory culture; Resident Evil; Female representation; Objectification; Sexualisation.

Índice Geral

Introdução.....	1
Capítulo I.....	6
1.1 Cultura de Convergência.....	6
1.2 Narrativa Transmídia.....	8
1.3 Cultura Participativa e <i>Fandom</i>	10
1.4 Transtextualidade e Adaptação.....	12
1.5 Expansão Mediática.....	14
1.6 Estado da Arte.....	16
Capítulo II.....	18
2.1 Natureza da Investigação.....	18
2.2 Critérios de Seleção do Corpus.....	19
2.3 Técnicas de Análise.....	20
Capítulo III.....	22
3.1 Representação Feminina em <i>Resident Evil</i>	22
3.2 Sexualização nos Retratos de Personagens Femininas.....	26
3.3 Protagonismo Feminino.....	30
3.4 Cultura dos Fãs e Representação Feminina.....	34
3.5 Síntese de Resultados.....	38
Conclusão.....	40
Bibliografia.....	42

Índice de Figuras

Figura 1 - Mapa Conceptual.....	15
Figura 2.....	22
Figura 3.....	23
Figura 4.....	24
Figura 5.....	26
Figura 6.....	27
Figura 7.....	28
Figura 8.....	29
Figura 9.....	30
Figura 10.....	31
Figura 11.....	31
Figura 12.....	33
Figura 13.....	34
Figura 14.....	34
Figura 15.....	35
Figura 16.....	36
Figura 17.....	37

Introdução

A franquia *Resident Evil*, desenvolvida e publicada pela *Capcom*, é uma das séries mais influentes da indústria dos videogames contemporâneos. A série teve início em 1996 com o lançamento do primeiro *Resident Evil* para a *PlayStation* original, contendo uma narrativa que acompanha diferentes personagens confrontados com surtos biológicos provocados por experiências científicas ilegais da empresa farmacêutica *Umbrella*. O sucesso do primeiro jogo contribuiu significativamente para a popularização do gênero *survival horror*, caracterizado pela gestão limitada de recursos, exploração, tensão psicológica e vulnerabilidade do jogador.

Ao longo das diferentes gerações de consolas, *Resident Evil* sofreu várias transformações narrativas e estilísticas. Os primeiros títulos continham ambientes claustrofóbicos e foco no terror psicológico, sequelas posteriores aproximaram-se de uma abordagem mais centrada na ação e combate. Mesmo assim, a franquia manteve-se relevante devido à constante reformulação da sua identidade, das personagens e mecânicas de jogo. O crescimento comercial de *Resident Evil* permitiu também a sua expansão para diferentes meios mediáticos, consolidando a série como um exemplo relevante de narrativa transmédia contemporânea.

Neste contexto, o presente projeto centra-se na análise da representação das personagens femininas na franquia *Resident Evil*, procurando compreender de que forma a expansão transmédia é capaz de influenciar a construção narrativa, visual e simbólica destas personagens ao longo das diferentes adaptações da série.

Para além dos jogos principais, a franquia expandiu-se através de *remakes*, filmes *live-action*, filmes animados em 3D, banda desenhada, merchandising, plataformas digitais e até experiências interativas como *Escape Rooms*. Desta forma, a narrativa de *Resident Evil* deixou de estar limitada apenas aos videogames, passando a desenvolver-se através de múltiplos formatos complementares. Deste modo, as narrativas transmédia servem como um meio de estudo relevante para as diferentes formas de representação das personagens e das ideias.

Entre os vários elementos que sofreram alterações significativas destaca-se a representação das personagens femininas. Figuras como Jill Valentine assumem

diferentes funções narrativas conforme os contextos mediáticos em que aparecem. Enquanto algumas representações iniciais apresentavam características como vulnerabilidade emocional, competência e sobrevivência, adaptações posteriores passaram progressivamente a enfatizar aspetos relacionados com atratividade visual, sexualização e objetificação feminina.

Por outro lado, a cultura participativa e o *fandom* desempenham um papel importante na construção destas representações. Memes, discussões online, *cosplay*, fanart e debates relacionados com redesigns de personagens demonstram como os fãs também participam ativamente na preservação e transformação simbólica das figuras femininas da franquia. Assim, o estudo das personagens femininas da série não pode ser separado da análise das comunidades digitais e das dinâmicas culturais associadas ao consumo mediático contemporâneo.

A escolha desta franquia resulta não apenas do interesse pessoal do autor, desenvolvido ao longo de vários anos enquanto consumidor da série, mas também no interesse académico que suscita. *Resident Evil* constitui um dos exemplos mais consolidados de narrativa transmédia na indústria dos videojogos contemporânea, permitindo analisar fenómenos relacionados com adaptação, representação feminina, cultura participativa e convergência mediática que constituem temas centrais no domínio das Ciências da Comunicação.

Apesar da existência de estudos dedicados à franquia e às narrativas transmédia, verifica-se uma menor atenção à evolução da representação feminina considerando simultaneamente os videojogos principais, *remakes*, filmes *live-action*, animação e outras adaptações. Esta lacuna constitui o problema central da presente investigação.

Assim, o objetivo geral desta investigação consiste em compreender de que forma a expansão transmédia da franquia *Resident Evil* influenciou a representação das personagens femininas. Especificamente, pretende-se analisar a evolução de Jill Valentine e Grace Ashcroft, identificar os processos de sexualização presentes na série e avaliar o papel desempenhado pela cultura participativa e pelo *fandom* na construção dessas representações.

Para responder a estes objetivos, foram formuladas questões de investigação relacionadas com a influência da expansão transmédia na representação feminina, a

evolução narrativa das protagonistas, os processos de sexualização e o papel desempenhado pela cultura participativa e pelo *fandom* na construção destas representações.

A presente investigação procura responder às seguintes questões:

- De que modo a expansão transmédia da franquia *Resident Evil* influenciou a representação das suas personagens femininas?
- Como evoluiu a representação de Jill Valentine ao longo das sequelas e diferentes adaptações do conteúdo original da série?
- Em que contexto a sexualização das personagens femininas está ligada com as estratégias comerciais e narrativas dos videojogos da franquia?
- Qual o papel da cultura participativa e de *fandom* na construção e reforço das representações em análise?

A investigação adota uma abordagem qualitativa, recorrendo ao estudo de caso da franquia *Resident Evil* e à análise textual e narrativa dos videojogos, *remakes*, adaptações cinematográficas e restantes elementos que compõem o universo transmédia da franquia.

A análise realizada sugere que a expansão transmédia da franquia influenciou significativamente a representação das personagens femininas, verificando-se alterações no seu protagonismo, na sua representação visual e na forma como estas são apropriadas e reinterpretadas pelas comunidades de fãs.

Apesar de a franquia *Resident Evil* abranger um universo narrativo bastante amplo, esta investigação centra-se na análise das personagens Jill Valentine e Grace Ashcroft e de um conjunto específico de videojogos e adaptações consideradas mais relevantes para os objetivos do estudo. Consequentemente, não são analisadas todas as obras da franquia nem a totalidade das personagens femininas, como Ada Wong ou Claire Redfield. Ainda assim, considera-se que o corpus selecionado permite responder de forma adequada às questões de investigação e aos objetivos definidos.

Sendo assim, o presente trabalho encontra-se organizado em quatro capítulos. O primeiro apresenta a fundamentação teórica, abordando os principais conceitos relacionados com as narrativas transmédia, a cultura da convergência, a cultura

participativa e a transtextualidade. O segundo capítulo descreve a metodologia adotada, justificando a escolha do objeto de estudo e os critérios de seleção do corpus. O terceiro capítulo corresponde à análise da representação das personagens femininas na franquia *Resident Evil*, aplicando os conceitos teóricos anteriormente apresentados. Por fim, o quarto capítulo procede à discussão dos resultados obtidos, apresentando as conclusões, as limitações da investigação e possíveis perspectivas para estudos futuros.

Capítulo I

1.1 Cultura de Convergência

O presente capítulo apresenta o enquadramento teórico que sustenta a investigação. São abordados os principais conceitos relacionados com a cultura da convergência, as narrativas transmídia, a cultura participativa e a transtextualidade, constituindo a base conceptual utilizada na análise da representação das personagens femininas na franquia *Resident Evil*. Estes conceitos permitem compreender a expansão mediática da série e fundamentam a interpretação desenvolvida nos capítulos seguintes.

O conceito de cultura de convergência refere-se a um fundamento teórico de estudo para a análise de narrativas transmídia contemporâneas. Segundo Jenkins (2006), ele define esse conceito como “the flow of content across multiple media platforms, the cooperation between multiple media industries, and the migratory behavior of media audiences” (p.2). Ou seja, a convergência está envolvida nas transformações industriais, tecnológicas, culturais e de participação ativa das audiências com o próprio conteúdo mediático.

Carlos Scolari (2013) complementa a perspetiva de Henry Jenkins ao defender que a cultura da convergência favorece a criação de ecossistemas narrativos em constante expansão, nos quais diferentes meios de comunicação contribuem para o desenvolvimento do universo ficcional. Para o autor, cada plataforma acrescenta novos conteúdos e pontos de vista que enriquecem a experiência do público, evitando a simples repetição da mesma história em formatos diferentes. Deste modo, a expansão narrativa caracteriza-se pela complementaridade entre os diversos meios e pela construção progressiva de um universo ficcional mais amplo.

Neste contexto, o público começa a assumir uma posição menos passiva relativamente ao modo como consome conteúdos mediáticos. Jenkins (2006) defende que “convergence represents a cultural shift as consumers are encouraged to seek out new information and make connections among dispersed media content” (p. 3). Assim, a convergência não depende apenas dos avanços tecnológicos, mas também das práticas culturais desenvolvidas pelas audiências.

Esta cultura de convergência tornou-se cada vez mais relevante no contexto das franquias mediáticas contemporâneas, na qual diferentes meios de comunicação e representação estão interligados entre si. No caso da franquia *Resident Evil*, esta convergência manifesta-se através de diferentes meios, como videojogos, *remakes*, filmes *live-action*, filmes de animação 3D, *merchandising*, plataformas digitais e experiências interativas, como *Escape Rooms*. Deste modo, a narrativa deixa de estar limitada a um único suporte e expande-se através de diferentes formatos, que funcionam como elementos complementares na construção do universo ficcional.

1.2 Narrativa Transmídia

A narrativa transmídia surge como uma consequência direta da cultura da convergência e das transformações associadas à circulação de conteúdos entre múltiplas plataformas digitais. Segundo Henry Jenkins, uma narrativa transmídia é caracterizada pela sua expansão dentro de um universo ficcional. Meios diferentes contribuem de certa forma através da introdução de novos elementos relevantes para o desenvolvimento da narrativa global de uma franquia.

De acordo com Jenkins (2006), “a transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new text making a distinctive and valuable contribution to the whole” (p. 95-96). A definição do autor demonstra que a narrativa transmídia não é simplesmente uma repetição da mesma história em formatos diferentes, mas refere-se à construção progressiva de um universo narrativo. Esse mesmo universo é de certa modo influenciado por si próprio e adaptações e sequelas posteriores.

A partir disso é importante estabelecer uma distinção entre a adaptação de expansão transmídia. A adaptação procura normalmente reproduzir uma narrativa já existente num novo meio diferente do original e essa mesma narrativa transmídia acrescenta novas perspectivas, personagens ou acontecimentos ao universo ficcional. Jenkins (2006) destaca isso ao afirmar que adaptações tradicionais tendem a reproduzir conteúdos já conhecidos, enquanto as extensões transmídia utilizam o novo meio para expandir o seu mundo narrativo.

Para além disso, Jenkins (2006) associa as narrativas transmídia ao conceito de “*worldbuilding*” na qual dá-se a criação de universos ficcionais complexos que conseguem sustentar múltiplas histórias e plataformas mediáticas. A narrativa deixa de estar limitada simplesmente a uma só narrativa linear. Essa construção contribui para a evolução do universo numa narrativa proporcionando e mantendo a sua duração através de novas ideias.

Scolari (2013) refere igualmente que as narrativas transmídia pressupõem uma organização coerente entre os diferentes produtos mediáticos que compõem uma franquia. Embora cada obra possa ser compreendida de forma autónoma, todas contribuem para a construção de um universo narrativo mais amplo permitindo diferentes percursos de exploração por parte das audiências.

A série de jogos de terror de *Resident Evil* faz parte desse processo de expansão das narrativas. Para além dos videojogos principais, *remakes* e banda desenhada a série expandiu-se através de adaptações em *live-action* que fazem parte de um universo externo e original. Enquanto que filmes animados em 3D são utilizados para retratar histórias mais simplificadas e curtas que fazem parte do mesmo universo que os jogos de maneira a explorar personagens obscuras num novo contexto.

No entanto, a expansão transmédia também produz alterações significativas na representação das personagens e na construção das narrativas. À medida que uma série torna-se num produto comercialmente, as personagens começam a assumir um papel não apenas narrativo, mas também comercial e simbólico dentro da identidade visual da franquia. Esta dimensão é relevante relativamente na análise das personagens femininas da franquia, logo que a sua representação visual e narrativa sofreu alterações significativas ao longo da expansão transmédia da série.

1.3 Cultura Participativa e *Fandom*

Outro conceito central no estudo das narrativas transmídia é a cultura participativa e o papel desempenhado pelas comunidades de fãs na circulação, interpretação e expansão dos conteúdos mediáticos. Com o desenvolvimento das plataformas digitais, o público deixou de assumir exclusivamente uma posição de consumidor, passando também a produzir conteúdos, interpretar narrativas e participar ativamente na construção simbólica dos universos ficcionais.

Henry Jenkins (2006) descreve este fenómeno através do conceito de cultura participativa, defendendo que os consumidores deixam de ser meros recetores da informação para colaborarem na produção e circulação de conteúdos. Neste contexto, surge igualmente o conceito de inteligência coletiva, entendido como o conhecimento produzido colaborativamente pelas comunidades de fãs através da partilha de interpretações, teorias, informação e experiências relacionadas com uma determinada obra.

Por sua vez, Carlos Scolari (2013) analisa a participação dos públicos a partir da lógica dos ecossistemas transmídia. Para o autor, as narrativas contemporâneas desenvolvem-se num ambiente comunicacional onde diferentes plataformas e comunidades interagem continuamente. Neste processo, os fãs não desempenham apenas um papel de receção, mas tornam-se agentes ativos que prolongam a existência das narrativas através da criação de conteúdos derivados, da organização de comunidades online e da circulação permanente de informação entre diferentes meios. A expansão de uma narrativa deixa, assim, de depender exclusivamente dos produtores oficiais, passando também a ser influenciada pelas práticas desenvolvidas pelos próprios utilizadores.

Scolari (2013) destaca igualmente que estas comunidades produzem aquilo que designa como conteúdos gerados pelos utilizadores (*user-generated content*), abrangendo *fanart*, vídeos, teorias, *mods*, *cosplay*, páginas colaborativas, memes e outras formas de

participação digital. Estes conteúdos não substituem as obras oficiais, mas contribuem para ampliar o universo narrativo, mantendo o interesse do público entre novos lançamentos e reforçando a circulação da franquia nos ambientes digitais.

No caso da franquia, estas práticas são particularmente visíveis. A comunidade participa continuamente na produção de memes, *fanart*, vídeos de análise, *mods*, reconstruções cronológicas da narrativa e debates relacionados com alterações introduzidas nos *remakes* e adaptações cinematográficas. Paralelamente, plataformas colaborativas como as *wikis* da franquia organizam informação produzida coletivamente pelos fãs que facilita a compreensão de um universo narrativo que se expandiu ao longo de várias décadas e de diferentes meios de comunicação.

Contudo, a participação das comunidades não produz apenas efeitos positivos. As mesmas plataformas que favorecem a criatividade coletiva também podem contribuir para a reprodução de discursos de exclusão, campanhas de assédio e debates marcados por elevados níveis de polarização. Assim, o *fandom* constitui simultaneamente um espaço de colaboração e um espaço de disputa simbólica, onde diferentes interpretações e expectativas relativamente às personagens e às narrativas coexistem e entram frequentemente em conflito. Esta dimensão torna-se particularmente relevante na presente investigação, uma vez que muitas das discussões em torno da representação feminina em *Resident Evil* são desenvolvidas precisamente no interior destas comunidades digitais.

1.4 Transtextualidade e Adaptação

O conceito de transtextualidade desenvolvido por Gérard Genette constitui uma ferramenta importante para compreender a estrutura das franquias transmédia contemporâneas. Segundo Genette (1982), os textos estabelecem relações constantes com outros textos através de processos de referência, transformação e reinterpretação. Deste modo, a transtextualidade permite analisar como diferentes obras dialogam entre si, reinterpretando ou transformando conteúdos anteriormente produzidos.

No caso dos *remakes* ou das adaptações para realidade virtual (VR), estas relações constituem exemplos de hipertextualidade, na medida em que as novas obras reinterpretam narrativas anteriores através de alterações visuais, narrativas e estilísticas. Os *remakes* de *Resident Evil* inserem-se neste processo, visto que procuram introduzir elementos que não eram possíveis nas versões originais devido às limitações tecnológicas da época. Noutros casos, estas reinterpretações procuram também reconfigurar personagens e acontecimentos narrativos de forma a adaptá-los às expectativas de novos públicos.

Contudo, a abordagem de Genette (1982) centra-se sobretudo nas relações estabelecidas entre textos, não explorando de forma aprofundada as especificidades da adaptação entre diferentes meios de comunicação. Neste contexto, Linda Hutcheon (2006) propõe uma perspetiva complementar ao defender que a adaptação constitui simultaneamente um produto e um processo criativo. Para a autora, adaptar não significa reproduzir fielmente uma obra original, mas reinterpretá-la de acordo com as características do novo meio, do contexto cultural e das expectativas do público. Deste modo, cada adaptação desenvolve uma identidade própria, preservando simultaneamente uma relação reconhecível com a obra que lhe serve de origem.

A adaptação nem sempre corresponde a uma completa reprodução técnica de uma obra anterior clássica. As alterações efetuadas em *remakes* ou até em adaptações cinematográficas muitas vezes tentam também refletir certos parâmetros comportamentais relativos à cultura atual. Importa igualmente referir que algumas alterações podem ser realizadas com objetivos comerciais, como acontece em

determinados *remakes* ou adaptações que reinterpretam conteúdos anteriores através da introdução de DLC (*Downloadable Content*) ou de outras estratégias de monetização.

1.5 Expansão Mediática

A expansão das franquias contemporâneas podem também ser compreendidas através do conceito de ecossistema narrativo. De acordo Carlos Scolari (2013), as narrativas transmídia funcionam enquanto sistemas compostos por múltiplos textos, plataformas e formas de interação mediática. Deste modo, os novos produtos associados a uma determinada franquia contribuem para expansão do seu universo narrativo.

Scolari (2013), também argumenta que as narrativas transmídia são dependentes da articulação a partir de diferentes meios de comunicação e da participação ativa das audiências na construção de significado. Sendo assim, o consumo mediático deixa de ocorrer de maneira linear, já que implica um estudo e uma aprimoração através de diferentes plataformas narrativas. Isto existe em contextos na qual a existência de material complementar é capaz de reforçar a intenção de uma narrativa anterior numa franquia.

Em caso de *Resident Evil*, a intenção é que cada novo jogo contribui para a construção de uma narrativa forte. Um jogador pode começar com qualquer título, visto que a premissa é semelhante apesar de diferenças entre localizações. Mesmo assim, a continuidade da franquia é expandida através de um desenvolvimento de uma storyline que expande-se através de vários jogos.

O autor Robert Pratten (2011) adiciona que as narrativas transmídia devem ser concebidas no contexto de experiências coordenadas entre múltiplas plataformas diferentes, o que permite níveis de envolvimento diferente no seu público receptor. De acordo com o autor, uma narrativa transmídia eficaz deve ser capaz de proporcionar tanto experiências individuais, e também capaz de criar uma experiência mais aprofundada por parte dos fãs mais empenhados na série. Ou seja, as franquias contemporâneas não são dependentes exclusivamente de narrativas lineares, e funcionam antes como espaços narrativos interativos e contínuos.

Conforme se verifica na Figura 1, a expansão mediática da franquia *Resident Evil* desenvolveu-se através de diferentes meios de comunicação. Embora estas produções apresentem diferentes relações de continuidade com a narrativa principal, todas contribuem para o alargamento do universo ficcional da série e ilustram a lógica de expansão transmídia anteriormente discutida.

Resident Evil

Mapa Conceptual

Jogos Principais:



Filmes/Série CGI:

(Fazem parte da mesma continuidade que os jogos)



Filmes em Live Action:

(Adaptação original dos jogos)



Manga/Comics:

(Fazem parte da mesma continuidade que os jogos)



Figura 1: Mapa Conceptual que demonstra as diferentes vertentes mediáticas da franquia Resident Evil.

1.6 Estado da Arte

O estudo académico das narrativas transmédia expandiu-se significativamente nas últimas décadas, sobretudo graças aos trabalhos desenvolvidos por *Henry Jenkins* (2006) no que consta à cultura da convergência e participação dos fãs. Posteriormente, outros autores tais como *Scolari* (2013) aprofundaram esta perspetiva na análise de narrativas transmédia como sistemas complexos de comunicação que se desenvolvem através de múltiplas plataformas mediáticas.

Relativamente a um contexto específico da franquia *Resident Evil*, diversos investigadores exploraram diferentes aspetos da série. *Perron* (2018) analisou a forma como os videojogos de *survival horror* produzem medo através da interação do jogador e da gestão de recursos. Por sua vez, *Niedenthal* (2009) estudou a utilização da obscuridade, da iluminação e dos elementos góticos em *Resident Evil 4*, demonstrando a importância destes fatores na construção da atmosfera de terror. Mais recentemente, *Pallavicini et al.* (2018) concluíram que *Resident Evil 7* em realidade virtual intensifica a sensação de presença e aumenta as respostas emocionais dos jogadores associadas ao medo.

Outros estudos abordaram a expansão mediática da franquia. *Evans* (2021) analisou a relação entre videojogos, cinema e televisão no universo *Resident Evil*, enquanto *Mittermeier* (2020) investigou as dimensões de intertextualidade, intermedialidade e transmedialidade presentes na série.

Apesar destas contribuições, a maioria das investigações está centrada no terror, na própria narrativa ou a expansão transmédia da franquia. Existe pouca atenção dedicada à forma como a representação feminina evoluiu ao longo das diferentes adaptações mediáticas e a influência que a cultura participativa dos fãs exerce sobre essas representações. Deste modo, o presente trabalho procura contribuir para esta área através da análise da representação feminina em *Resident Evil* numa perspetiva transmédia.

Capítulo II

2.1 Natureza da Investigação

O presente capítulo apresenta a metodologia adotada na investigação. São justificadas a natureza qualitativa do estudo, a escolha da franquia *Resident Evil* como estudo de caso e os critérios utilizados na seleção do corpus. Estes elementos permitem compreender a abordagem metodológica utilizada para responder ao problema e aos objetivos definidos na introdução.

A presente investigação assume uma natureza qualitativa, recorrendo ao estudo de caso como estratégia metodológica. Segundo Jorge Pedro Sousa (2006), a investigação qualitativa procura compreender fenómenos comunicacionais através da interpretação dos seus significados, privilegiando a análise aprofundada dos objetos de estudo em detrimento da quantificação estatística. Neste contexto, o estudo de caso permite analisar de forma detalhada uma realidade específica, justificando a escolha da franquia como objeto principal desta investigação.

A investigação enquadra-se igualmente na metodologia de estudo de caso. A escolha de *Resident Evil* justifica-se pela dimensão da franquia como um exemplo de narrativa transmédia pela sua expansão através de múltiplos meios. Segundo Sousa (2006), o estudo de caso permite analisar de forma aprofundada um fenómeno específico dentro do seu contexto, possibilitando uma compreensão detalhada das relações existentes entre os diferentes elementos que compõem o objeto de investigação. Neste trabalho, a franquia *Resident Evil* constitui o caso de estudo selecionado por reunir características relevantes para a análise das narrativas transmédia e da representação feminina.

De forma a garantir o rigor científico da investigação, a familiaridade prévia com a franquia não condiciona de qualquer modo a análise realizada. Assim, o estudo assume uma perspetiva crítica e fundamentada na literatura científica e nos conceitos teóricos mobilizados ao longo do trabalho.

2.2 Critérios de Seleção do Corpus

Para responder às questões de investigação apresentadas, procedeu-se à seleção de um conjunto de obras da franquia *Resident Evil* que permitem analisar a evolução da representação das personagens femininas ao longo da expansão transmédia da série. O foco principal recai sobre Jill Valentine, uma das protagonistas presentes desde o primeiro jogo da franquia cuja evolução narrativa e visual sofreu alterações significativas ao longo dos diferentes videojogos, *remakes* e adaptações. Apesar da sua relevância para o universo ficcional, a personagem tem assumido uma presença menos consistente nas narrativas mais recentes, em comparação com outras figuras de maior protagonismo, como Leon S. Kennedy.

A análise inclui igualmente Grace Ashcroft, protagonista introduzida em *Resident Evil Requiem* (2026). A escolha desta personagem permite estabelecer uma comparação entre duas protagonistas pertencentes a momentos distintos da franquia para observar de que forma a representação feminina evoluiu ao longo do tempo e qual o papel atribuído às personagens femininas nas narrativas mais recentes.

Assim, o corpus é constituído por videojogos da série principal, *remakes* produzidos pela *Capcom*, filmes *live-action* e filmes de animação 3D pertencentes ao universo de *Resident Evil*. A seleção destes objetos procura analisar não apenas as alterações na caracterização das personagens, mas também as transformações resultantes da expansão transmédia da franquia e da adaptação das suas narrativas a diferentes plataformas mediáticas.

2.3 Técnicas de Análise

A presente investigação recorre a uma abordagem baseada na análise textual e narrativa das obras que integram o corpus selecionado. A análise centra-se na forma como as personagens femininas são representadas ao longo da franquia, considerando a sua caracterização, o papel desempenhado na narrativa, a evolução das suas personalidades e a respetiva representação visual nas diferentes plataformas mediáticas.

Para além da análise textual, o trabalho utiliza o estudo de caso enquanto estratégia metodológica, tendo a franquia *Resident Evil* como objeto principal de investigação. Esta abordagem permite observar de forma aprofundada a evolução das personagens Jill Valentine e Grace Ashcroft, estabelecendo comparações entre diferentes momentos da série e identificando alterações na sua representação ao longo da expansão transmédia da franquia.

A análise é igualmente sustentada pelos conceitos teóricos apresentados na fundamentação teórica, nomeadamente os desenvolvidos por Henry Jenkins relativamente às narrativas transmédia e por Gérard Genette no âmbito da transtextualidade. Estes conceitos funcionam como instrumentos de interpretação do corpus, permitindo relacionar a evolução das personagens femininas com os processos de adaptação, expansão narrativa e participação de *fandom*. Para efeitos de análise, foram consideradas as seguintes categorias: caracterização visual, agência narrativa, papel desempenhado na história, evolução ao longo da franquia e influência dos processos de adaptação e expansão transmédia.

Capítulo III

3.1 Representação Feminina em *Resident Evil*

O presente capítulo corresponde à análise do corpus selecionado. Com base no enquadramento teórico apresentado anteriormente, procede-se à análise da representação das personagens femininas na franquia *Resident Evil*, incidindo sobre aspetos relacionados com o protagonismo, a sexualização, a narrativa transmédia e a cultura participativa. Esta análise procura responder às questões de investigação formuladas e sustentar a discussão apresentada no capítulo seguinte.

O primeiro jogo de *Resident Evil*, lançado em 1996, dá ao jogador a opção de escolher entre duas personagens. Na Figura 2 está presente o nome das personagens: Chris Redfield e Jill Valentine, ambos membros de uma força especial *S.T.A.R.S.* que faz parte do departamento policial de *Raccoon City*, uma cidade fictícia localizada nos Estados Unidos. A narrativa acompanha os membros de *S.T.A.R.S.* numa investigação na qual uma série de assassinatos macabros ocorreram na região montanhosa de *Raccoon City*.



Figura 2: Menu de escolha de personagem.

Fonte: “*Resident Evil*” (1996) de Capcom

A personagem escolhida, em conjunto com alguns membros sobreviventes, encontram refúgio numa mansão e deparam-se com momentos de violência envolvendo até a morte de colegas de equipa. Nesse momento, destaca-se Jill Valentine como uma protagonista feminina que mantém a vulnerabilidade emocional face à situação atual em combinação das suas competências como agente especial. Isto diferenciava Jill de outras representações femininas dos anos 90, que mantinham o foco em retratos de vítimas ou de interesse romântico.

A sua caracterização é mais reforçada pela sua missão pessoal que é encontrar Chris Redfield, parceiro e colega profissional de Jill dentro da unidade especial. Essa relação retrata uma dinâmica cooperativa que não se encontra presa aos parâmetros estereotípicos entre personagens masculinos e femininos. Jill e Chris são uma equipa, e a missão de resgatar o parceiro acontece mesmo que o jogador escolha uma personagem diferente.

Jill aparece novamente em “*Resident Evil 3: Nemesis*”, lançado em 1999, desta vez assumindo o papel de protagonista principal desta narrativa. Nos eventos deste jogo, Jill enfrenta “*Nemesis*”, uma arma biológica criada especificamente para caçar e eliminar membros de *S.T.A.R.S.*, tendo também de sobreviver ao surto do “*T-Virus*” em *Raccoon City*. Comparativamente ao primeiro jogo, Jill mostra-se mais competente e capaz de manter a sua estabilidade emocional perante a situação atual. Na Figura 3, é possível verificar esse primeiro confronto entre as duas personagens.



Figura 3: Confronto entre Jill e Nemesis.

Fonte: “Resident Evil 3” (1999) de Capcom

Além disso, neste jogo Jill serve como um símbolo de sobrevivência apesar de todos os contratempos presentes. Durante a narrativa, Jill depara-se com o pessimismo de um mercenário, Carlos Oliveira, que acredita que escapar de *Raccoon City* é impossível face à destruição iminente da cidade. Jill reage de maneira emocional e reafirma o seu objetivo de lutar pela sua sobrevivência, mostrando o seu papel como figura central da narrativa.

Porém, a representação de Jill altera-se de maneira significativa com o lançamento de *Resident Evil 5* em 2009. No início da narrativa, é mencionado que Jill morreu antes dos acontecimentos deste jogo durante uma missão com Chris Redfield e o trauma da morte da sua parceira ainda atormenta Chris. É revelado que Jill sofreu manipulação mental por parte do antagonista principal desta sequência.

O reencontro entre Chris e Jill é emocional, logo que Jill não o reconhece e reage de forma hostil estando ainda como vítima de manipulação mental. Isto marca o momento em que Jill perde a sua independência como personagem, passando a ser um instrumento que serve para avançar a narrativa e o desenvolvimento emocional do protagonista. A Figura 4 representa uma cena do videojogo que remete para o modo como personagens femininas são utilizadas dentro das narrativas desta franquia.



Figura 4: Jill acorda nos braços de Chris.

Fonte: “Resident Evil 5” de Capcom.

Em 2020, *Capcom* publicou o *remake* de *Resident Evil 3*, que ficou marcado por várias alterações controversas em comparação com o original. De acordo com fãs, o jogo contém várias mudanças na personalidade e desenvolvimento emocional da protagonista. A nova versão de Jill tem uma postura mais agressiva e hostil face à sua situação atual, mas o seu desenvolvimento como personagem principal está ausente no *remake* do jogo de 1999.

O desenvolvimento de Jill foi transferido para Carlos Oliveira que, por sua vez, é uma versão significativamente distinta do original. Além disso, outros elementos como a compaixão e equilíbrio emocional tornam-se menos visíveis na nova adaptação de

Resident Evil 3. Isto é evidente, principalmente na própria atuação da atriz de voz da mesma que caracteriza-se por diálogo agressivo e desconectado.

3.2 Sexualização nos Retratos de Personagens Femininas

A representação das personagens femininas nos videojogos tem sido amplamente estudada devido à recorrência de processos de sexualização e objetificação visual. Segundo Dill e Thill (2007), as personagens femininas são frequentemente representadas através de padrões estéticos que enfatizam a atratividade física, o corpo e a disponibilidade visual, em detrimento de outras características relacionadas com a sua personalidade ou papel narrativo. As autoras defendem que estas representações contribuem para a normalização de estereótipos de género e influenciam a forma como os jogadores percebem o papel das mulheres nos meios digitais. Com base neste enquadramento teórico, a análise da representação de Jill Valentine procura compreender de que modo estas estratégias visuais se manifestam na franquia *Resident Evil* e de que forma evoluíram ao longo das diferentes adaptações da série.

A sexualização de personagens femininas é um aspeto muito recorrente na franquia de *Resident Evil*. Desde os primeiros jogos da série é evidente que existem elementos de sexualização do corpo feminino em roupas alternativas desbloqueáveis. Consequentemente, observa-se uma posição de objetificação de personagens femininas com cada sequência que está integrada na própria narrativa do jogo.

No terceiro jogo, Jill Valentine possui um design composto por um *top* azul, saia, botas que torna o corpo feminino parcialmente visível. Porém, esta representação permanece coerente, logo que a narrativa decorre durante um surto em *Raccoon City*, na qual Jill é obrigada a escapar o mais rápido possível. Deste modo, o vestuário retratado na Figura 5 que é utilizado pela protagonista transmite imprevisto e urgência de sobrevivência face ao estado em que ela se encontra.



Figura 5: Visual de Jill Valentine em *Resident Evil 3*.
Fonte: “*Resident Evil 3*” (1999) de Capcom.

O jogo utiliza isto para reforçar a ideia de que Jill é competente, mesmo não possuindo o equipamento necessário. Ao longo da narrativa, a personagem principal incorpora elementos táticos como coldres que remetem para a conservação de recursos escassos durante um surto viral. Para além disso, o intelecto da heroína é posto à prova porque a mesma necessita de reagir de forma rápida.

A representação visual de Jill altera-se significativamente em *Resident Evil 5*. Durante a expansão narrativa de DLC: “Lost In Nightmares”, que decorre antes dos acontecimentos do jogo, Jill está equipada com uma roupa tática adequada para investigação e combate. No entanto, durante a revelação na narrativa principal, Jill utiliza um bodysuit apertado que sobressaia características corporais femininas.

Esta alteração aproxima a representação da personagem dos processos de objetificação visual descritos por Dill e Thill (2007), nos quais a aparência física assume maior relevância do que a caracterização narrativa. Na Figura 6 pode-se verificar que o aparelho está colocado acima do peito de Jill e o mesmo é enfatizado a partir de ângulos e planos de enquadramento do jogo.



Figura 6: Os visuais diferentes de Jill em Resident Evil 5.

Fonte: “Resident Evil 5” de Capcom

Após Chris Redfield conseguir remover o aparelho de Jill, a mesma retorna ao estado de pura consciência. A remoção mostra que existem danos físicos em combinação com o trauma psicológico provenientes da sua manipulação mental. No entanto, outras sequelas posteriores mostram que não existem danos físicos significativos no corpo da personagem.

As adaptações para filme em *live-action* da franquia reproduzem a mesma lógica visual para Jill Valentine. Existem certas diferenças estéticas relativamente ao visual das personagens, mas os mesmos elementos associados à personagem permanecem. Os visuais de *Resident Evil 3* e do quinto jogo mantêm-se reveladores, enquanto que o próprio dispositivo referido anteriormente permanece exposto no corpo da heroína.

Isto leva o vestuário a perder cada vez mais o seu contexto original, servindo mais como um instrumento de sexualização do corpo feminino. É evidente que a escolha de posições com tons sedutores baseados no fator atrativo do corpo de Jill reforçam ainda mais esta ideia. Deste modo, as adaptações tornam os padrões visuais já presentes nos videojogos consistentes ao longo das diferentes representações mediáticas da franquia. Isso está implícito na Figura 7 que contém a representação de Jill Valentine retratada pela atriz Sienna Guillory nas adaptações *live-action* de *Resident Evil*.



Figura 7: Sienna Guillory representando o papel de Jill Valentine.

Fonte: Screen Gems e Sony Entertainment.

No filme *Resident Evil: Death Island* e a sua adaptação mangá, ambos de 2023, introduzem uma outra dimensão para esta problemática. Os acontecimentos deste filme ocorreram cronologicamente em 2015, ou seja, 17 anos após os eventos do terceiro jogo. Porém, a aparência de Jill é idêntica à sua aparência na versão da personagem em 1998.

Relativamente ao seu visual, os produtores do filme referiram que optaram por recriar o design de Jill do *remake* de *Resident Evil* por instrução de *Capcom*. Existe arte conceitual que contém roupas mais distintas ao seu design no jogo, mas no final foi

escolhido algo muito semelhante ao vestuário do *remake*. A explicação na narrativa refere que a preservação da juventude de Jill está ligada a efeitos secundários provenientes de experiências que tornaram o seu controlo mental no quinto jogo da franquia possível.

Esta decisão narrativa, estabelece um padrão específico de permanecer a atratividade feminina dentro da série de videojogos. Jill Valentine já não é apenas uma protagonista, mas faz parte da preservação da identidade comercial da mesma personagem dentro da série. Isto está implícito, quando um elemento permanente como a própria cicatriz do dispositivo estão completamente ausente desta representação mais recente da personagem. A Figura 8 contém uma comparação do seu visual entre essas duas narrativas.



Figura 8: Cicatriz de Jill em Resident Evil 5 e a sua aparência em Death Island.

Fontes: “Resident Evil 5” e “Resident Evil: Death Island” de Capcom.

A evolução da forma como Jill Valentine é representada na franquia de *Resident Evil* demonstra as estratégias narrativas e estéticas que têm como objetivo preservar o fator atraente das personagens femininas. A personagem permanece associada com as suas origens de ser um símbolo de sobrevivência e de vulnerabilidade. A crescente valorização da aparência física de Jill Valentine demonstra uma tendência para privilegiar a sua atratividade visual enquanto elemento de identidade comercial da franquia, isto é um fenómeno que vai ao encontro das observações de Dill e Thill (2007) sobre a representação feminina nos videojogos.

3.3 Protagonismo Feminino

Em Junho de 2025, a *Capcom* anunciou *Resident Evil Requiem* que estava destinado a ser lançado em 27 de Fevereiro de 2026. O jogo foi muito antecipado pelo público, nomeadamente pela introdução de uma nova protagonista feminina. Grace Ashcroft é filha de Alyssa Ashcroft, uma personagem relativamente obscura para fãs mais casuais do *spin-off*: *Resident Evil Outbreak*.



Figura 9: Grace e Alyssa Ashcroft.
Fonte: “Resident Evil Requiem” de Capcom

O público ficou cada vez mais ansioso quando foi revelado num trailer o retorno de Leon S. Kennedy, o protagonista de *Resident Evil 2* e de *Resident Evil 4*, o jogo mais icónico da franquia. O jogo visava incorporar elementos do *survival horror* clássico que a franquia retomou com *Resident Evil 7*, lançado em 2017. As secções de Grace Ashcroft seriam caracterizadas por exploração, resolução de puzzles e recursos limitados para criar tensão.

Por outro lado, os momentos centrados em Leon apresentam um foco maior no combate de armas biológicas que demonstram os anos de experiência desta personagem. Esta dualidade narrativa é capaz de providenciar dois estilos de jogabilidade para os jogadores. O jogo visa explorar a vulnerabilidade e também o alto domínio de situações de perigo através das duas personagens.

No entanto, no desenvolver da narrativa é possível observar uma mudança significativa relativamente ao protagonismo de Grace. Na segunda metade do jogo, o foco é totalmente em Leon, o que reduz o papel de Grace como uma das personagens jogáveis. Após o jogo centrar-se apenas em Leon, uma das figuras mais populares da série, Grace apenas possui mais uma secção jogável.



Figura 10: Leon S. Kennedy em Resident Evil Requiem.

Fonte: “Resident Evil Requiem” de Capcom

Resident Evil Requiem decide focar-se totalmente no desenvolvimento associado a Leon, que encontra-se numa versão em ruínas de *Raccoon City*. Vale referir que, Leon sofre de “*Raccoon City Syndrome*”, uma infeção biológica associada aos efeitos dormentes do *T-Virus*, que lentamente limita os movimentos do paciente até à morte. Esta escolha remete para uma estratégia nostálgica, centrada na reintrodução de um vírus fatal como em *Resident Evil 4*.

A narrativa também coloca Leon como a figura central de *Raccoon City*, e isso reduz a relevância de outras personagens como Claire Redfield e Jill Valentine que sofreram as consequências face ao surto viral na cidade. No clímax da história, o herói assume o papel decisivo na batalha final enquanto que Grace é tratada como uma personagem secundária. A falta de uma cooperação entre ambos remete para uma preferência relativamente ao protagonismo, na qual o agente principal da narrativa é a figura masculina.

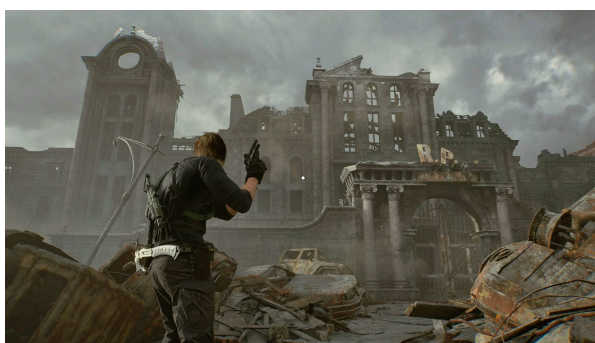


Figura 11: Leon nas ruínas de Raccoon City em Resident Evil Requiem.

Fonte: “Resident Evil Requiem” de Capcom

Esta escolha é interpretada como uma falta de confiança na capacidade das personagens femininas para o papel principal numa narrativa. Em comparação com o protagonista dos jogos anteriores, Ethan Winters de *Resident Evil 7* e *Resident Evil 8*. A heroína do nono jogo da franquia devia ser mais competente que Ethan, visto que Grace é uma agente do FBI.

O personagem Ethan Winters é caracterizado como uma pessoa comum, ele demonstra que nem todos necessitam de uma personalidade forte e charme para serem protagonistas. A série criou Ethan como alguém simples e básico devido ao foco anterior em momentos caracterizados por ação e a ausência do terror que marcou a franquia com o primeiro jogo. Deste modo, o protagonista assume o papel de uma figura que tem o objetivo de sobreviver acima de tudo.

A diferença entre ambos é que, apesar de nunca ter passado por um surto viral como em *Resident Evil Requiem*, Grace possui maior aptidão de sobrevivência do que Ethan. Ele é inexperiente, mas mesmo assim mantém a sua posição de protagonismo durante o decorrer do jogo, tendo apenas ajuda secundária de outros. Com isto, é possível verificar uma diferença significativa relativamente ao desenvolvimento de personagens masculinas e femininas dentro da franquia.

As figuras masculinas têm a tendência de permanecer fortes e capazes de sustentar a narrativa, enquanto que as personagens femininas tendem a ser progressivamente deslocadas para posições mais secundárias no desenvolvimento do enredo. Um dos detalhes que chamou o público para atenção de *Resident Evil Requiem* quando foi anunciada foi a introdução de uma nova protagonista feminina. A última protagonista feminina da série antes de Grace foi em 2015, um jogo que reintroduz Claire Redfield como uma das personagens principais.

Existem casos como a expansão de DLC de *Resident Evil 8* na qual Rose Winters, filha de Ethan, é o foco de uma narrativa que explora trauma, isolamento e bullying. Porém, o seu papel é de certa forma minimizado em relação aos eventos do enredo principal já que a mesma se encontra num cenário de sobrevivência fictício. Com a conclusão da história envolvendo um surgimento de uma representação espiritual de seu pai para a proteger do perigo.



Figura 12: Rose Winters.

Fonte: “Resident Evil 8’s Shadows of Rose Expantition” de Capcom

Deste modo, o caso de Grace Ashcroft propõe que o foco em personagens femininas seja utilizado para representar a vulnerabilidade em cenários de terror. Enquanto que, as figuras masculinas servem como os agentes de ação mais predominantes numa narrativa como esta. O que revela que o próprio desenrolar do jogo está completamente ligado à nostalgia que jogadores possuem por localizações, dinâmicas e personagens de títulos passados.

3.4 Cultura dos Fãs e Representação Feminina

A cultura participativa e a própria *fandom* de *Resident Evil* desempenham um papel importante no desenvolvimento da franquia. Por um lado, existem as decisões narrativas e visuais desenvolvidas pela *Capcom* e no outro o feedback pelos próprios fãs. Estes contribuem de certo modo para a própria perpetuação dos padrões de representação explorados relativamente às personagens femininas da série.

Começando por um dos exemplos mais conhecidos desta dinâmica encontra-se relacionado com o meme “Jill Sandwich”. No primeiro *Resident Evil*, existe um momento em que Jill cai numa armadilha e quase morre esmagada por uma armadilha, mas ela é salva por Barry Burton. Após esta experiência que poderia ter sido fatal, Barry decide dizer num tom humorístico “You were almost a Jill sandwich!”.

Esta frase de diálogo rapidamente tornou-se num dos momentos mais reconhecíveis da franquia. A popularidade desta frase foi tão significativa que a própria série fez referências posteriores ao meme, nomeadamente no *remake* de *Resident Evil 1* em que uma conquista chamada “*What A Great Guy*” é acessível após este momento na história. Outro momento foi em *Resident Evil Revelations 2*, onde Claire Redfield afirma “*Yeah, I was almost a Claire sandwich*” após uma situação semelhante.



Figuras 13 e 14 : Momento do meme original e variações criadas por fãs.

Fontes: “*Resident Evil*” (1996) de *Capcom* e *Know Your Meme*

No entanto, a circulação deste meme dentro das comunidades digitais ultrapassa os parâmetros humorísticos associados ao diálogo original. Em muitos casos, a expressão

“*Jill Sandwich*” começou a ser utilizada em conteúdos relacionados com a própria aparência física da personagem. Isto é algo muito comum em muitas fanbases de determinadas franquias.

Mas existem certos limites que certos grupos costumam ultrapassar reforçando a própria objetificação de Jill na franquia. Um exemplo seria as reações do público ao anúncio de *Resident Evil 3 Remake* que demonstraram a importância atribuída pelos fãs à própria aparência física das personagens. A revelação do redesign de Jill Valentine provocou várias discussões online relacionadas com a substituição da modelo facial utilizada como referência para a criação da personagem.



Figura 15: Sasha Zotova, a modelo de referência atual de Jill.

Fonte: Instagram de Sasha Zotova e “Resident Evil 3”(2020) de Capcom

Enquanto que versões anteriores da protagonista utilizavam a modelo Julia Voth como principal referência visual. O *remake* de 2020 adotou a modelo russa Sasha Zotova como nova referência principal para o design da personagem para a nova geração. Muitas das críticas iniciais focaram-se na alteração facial entre os dois designs, com muitos fãs demonstrando a sua preferência pela representação visual anterior visível na Figura 16.



Figura 16: Julia Voth em cosplay de Jill Valentine.

Fonte: Jill em “Resident Evil” (2002) de Capcom e Julia Voth

A reação também está ligada à forte conexão de Voth com os fãs da franquia. Existem várias fotos da modelo em *cosplay* da personagem, tanto que existe um vídeo da mesma a comer uma sandes em referência ao meme viral. A mudança de modelo para o público serviu como uma substituição desta figura que estava conectada com a própria comunidade construída pela fanbase da série de terror.

Estas reações são indícios de como determinadas expectativas relacionadas com beleza feminina são frequentemente reforçadas pelas próprias comunidades de fãs. Com o passar dos anos, este redesign foi aceito, mas a controvérsia demonstra a forte recepção das personagens femininas dentro das franquias transmédia contemporâneas.

Existe uma minoria de fãs que não são capazes de aceitar mudanças como estas, o que provoca uma toxicidade nas discussões online sobre a série. Contudo, existem membros da comunidade que servem como representantes e tentam sempre criar uma boa influência para os outros membros da mesma.

A *youtuber* “*The Sphere Hunter*” ou Suzi Hunter é um exemplo disso, ela é uma criadora de conteúdo conhecida pelos seus vídeos de deep-dive e de review da franquia de *Resident Evil*. Na figura 17 pode-se verificar a mesma em *cosplay* durante um evento de informação da *Capcom*.



*Figura 17: Suzi Hunter em cosplay durante um evento de informação da Capcom.
Fonte: Capcom Spotlight.*

A *youtuber* tornou-se então uma voz positiva e de inclusão, tanto que, realizou o seu sonho de trabalhar diretamente com a *Capcom*. Durante os períodos de alta crítica e controversa do *remake* de *Resident Evil 3*, a mesma mostrou-se positiva relativamente à aparência de Jill. Apesar de não se encontrar totalmente satisfeita com alguns momentos do jogo de 2020, a mesma utilizou a sua plataforma para disseminar o ódio dos fãs face às mudanças do *remake*.

3.5 Síntese de Resultados

A análise realizada permite concluir que embora personagens como Jill Valentine tenham sido inicialmente apresentadas como figuras competentes e emocionalmente complexas, as adaptações posteriores revelam uma crescente valorização da sua aparência física e do seu potencial comercial.

Observa-se igualmente uma tendência para reduzir o protagonismo feminino em determinadas narrativas, favorecendo personagens masculinas já estabelecidas junto do público. O caso de Grace Ashcroft demonstra que apesar da introdução de novas protagonistas, estas continuam a enfrentar limitações relativamente ao desenvolvimento narrativo e ao espaço de protagonismo atribuído.

Por outro lado, verifica-se que a cultura participativa e o *fandom* desempenham um papel relevante na construção destas representações, contribuindo simultaneamente para a preservação da memória das personagens e para o reforço de determinados padrões de representação feminina. O crescimento gradual de manifestações por parte da comunidade de fãs relativamente a um potencial regresso de Jill Valentine numa posição de protagonismo remete para o seu valor emocional com os jogadores. Demonstrando igualmente a importância simbólica da personagem e o modo como as audiências participam ativamente na construção e preservação do universo narrativo da franquia.

Deste modo, *Resident Evil* constitui um exemplo relevante para compreender a relação entre narrativas transmédia, representação de género e participação das audiências na cultura mediática contemporânea.

Conclusão

A análise da franquia *Resident Evil* demonstra como a expansão transmídia influencia diretamente a forma como as personagens femininas são representadas ao longo do tempo. Embora personagens como Jill Valentine inicialmente fossem construídas com maior equilíbrio entre vulnerabilidade, competência e protagonismo, adaptações mais recentes passaram a reforçar aspectos relacionados com a sexualização, a objetificação visual e a preservação de determinadas identidades comerciais.

A tendência recorrente de reduzir o protagonismo de algumas personagens femininas em favor de figuras masculinas já estabelecidas junto do público, demonstram como as estratégias narrativas e comerciais podem influenciar o próprio processo criativo de uma história em relação ao género do protagonista dentro da mesma.

Além disso, a cultura participativa e o *fandom* também possuem um papel importante neste processo. Memes, debates online e reações da comunidade mostram que os fãs contribuem não apenas para a popularidade da franquia, mas também para a forma como estas personagens são interpretadas e valorizadas. O interesse crescente da comunidade pelo regresso de Jill Valentine constitui igualmente um exemplo de como o público participa ativamente na construção simbólica das personagens e na sua permanência cultural.

Deste modo, *Resident Evil* revela como as narrativas transmídia não expandem apenas universos ficcionais, mas também transformam a representação das personagens dentro da cultura mediática contemporânea. Assim, este trabalho procura contribuir para a discussão sobre representação feminina, videojogos e cultura participativa no contexto das franquias modernas.

Bibliografia

Dill, K. E., & Thill, K. P. (2007). *Video game characters and the socialization of gender roles: Young people's perceptions mirror sexist media depictions*. *Sex Roles*, 57(11–12), 851–864. <https://doi.org/10.1007/s11199-007-9278-1>

Evans, J. (2021). Serializing accumulation: *Resident Evil* and the synchronization of Hollywood cinema and Japanese television. *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, 27(6), 1718–1733. <https://doi.org/10.1177/1354856520983753>

Genette, G. (1982). *Palimpsestes: La littérature au second degré*. Éditions du Seuil.

Hutcheon, L. (2006). *A theory of adaptation*. Routledge.

Jenkins, H. (2006). *Convergence culture: Where old and new media collide*. New York University Press.

Jenkins, H. (2009). *Revenge of the Origami Unicorn: Seven Principles of Transmedia Storytelling*. Henry Jenkins Official Website. http://henryjenkins.org/blog/2009/12/the_revenge_of_the_origami_uni.html

Niedenthal, S. (2009). Patterns of obscurity: Gothic setting and light in *Resident Evil 4* and *Silent Hill 2*. In B. Perron (Ed.), *Horror video games: Essays on the fusion of fear and play* (pp. 168–186). McFarland.

Pallavicini, F., Ferrari, A., Pepe, A., Garcea, G., Zancchi, A., Mantovani, F., & Castelnovo, G. (2018). Effectiveness of virtual reality survival horror games for the emotional elicitation: Preliminary insights using *Resident Evil 7: Biohazard*. In A. Brooks, E. Brooks, & N. Vidakis (Eds.), *Interactivity, game creation, design, learning, and innovation* (pp. 87–101). Springer. https://doi.org/10.1007/978-3-319-92052-8_8

Perron, B. (2018). *The world of scary video games: A study in videoludic horror*. Bloomsbury Academic.

Pratten, R. (2011). *Getting started in transmedia storytelling*. Transmedia Storyteller Ltd.

Resident Evil Fandom Wiki. (n.d.). *Resident Evil Wiki*. Fandom. https://residentevil.fandom.com/wiki/Resident_Evil_Wiki

Scolari, C. A. (2013). *Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan*. Deusto.

Sousa, J. P. (2006). *Elementos de teoria e pesquisa da comunicação e dos media*. Universidade Fernando Pessoa. <http://bocc.ufp.pt/pag/sousa-jorge-pedro-elementos-teoria-pequisa-comunicacao-media.pdf>

Universidade Fernando Pessoa. (2024). *Manual de elaboração de trabalhos científicos*. <https://www.ufp.pt/wp-content/uploads/2026/04/manual-de-elaboracao-de-trabalhos-cientificos.pdf>