UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E TECNOLOGIAS – DCHT - XVI
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ESTUDOS AFRICANOS, POVOS INDÍGENAS E CULTURAS NEGRAS - PPGEAFIN

KADIDJA DE QUEIRÓS MEIRELES SILVA

A (IN)VISIBILIDADE DAS MULHERES NEGRAS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE SURVIVAL HORROR

SALVADOR
2023

KADIJDA DE QUEIRÓS MEIRELES SILVA

A (IN)VISIBILIDADE DAS MULHERES NEGRAS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE SURVIVAL HORROR

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras da Universidade do Estado da Bahia, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre.

Orientador: Prof. Dr. Joabson Lima Figueiredo.

SALVADOR
2023

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha Catalográfica Elaborada pelo Bibliotecário:

João Paulo Santos de Sousa

CRB-5/1463

Silva, Kadidja de Queirós Meireles.

S586i A (in)visibilidade das mulheres negras em jogos eletrônicos de *Survival Horror*/ Kadidja de Queirós Meireles Silva.

Salvador – BA

162 f.

Dissertação (conclusão do curso de pós-graduação Strictu Senso / Programa de Pós-graduação em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras da Universidade do Estado da Bahia). Universidade do Estado da Bahia, 2023.

Orientadora: Prof. Dr. Joabson Lima Figueiredo.

1. Mulheres Negras. 2. Jogos Eletrônicos. 3. Corpos Femininos Negros. I. Joabson Lima Figueiredo. II. Universidade do Estado da Bahia. Departamento de Educação / Campus I. III. Título

CDD – 305.4

FOLHA DE APROVAÇÃO

A (IN)VISIBILIDADE DAS MULHERES NEGRAS EM JOGOS ELETRÔNICOS DE SURVIVAL HORROR

KADIDJA DE QUEIRÓS MEIRELES SILVA

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras – PPGEAFIN, em 17 de julho de 2023, como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras pela Universidade do Estado da Bahia, conforme avaliação da Banca Examinadora:

BANCA EXAMINADORA

Documento assinado digitalmente
gov.br JOABSON LIMA FIGUEIREDO
Data: 26/10/2023 16:31:12-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

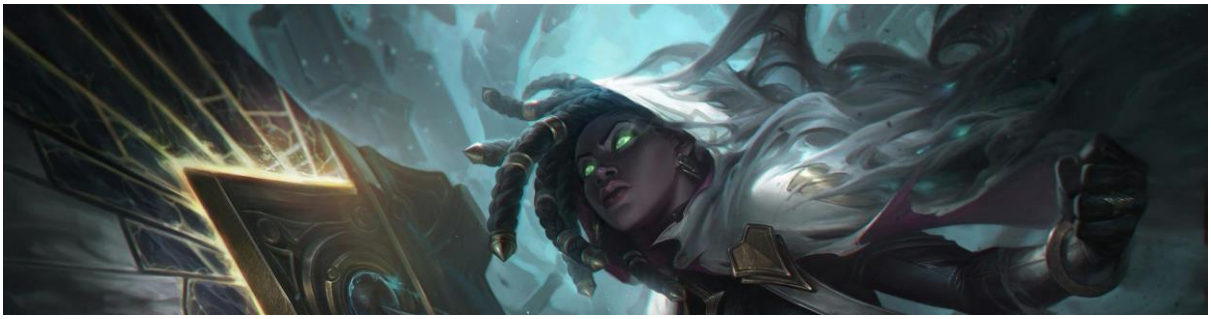
Orientador: Prof. Dr. Joabson Lima Figueiredo
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof. Dra. Suiane Costa Ferreira
Universidade do Estado da Bahia – UNEB

Prof. Dra. Sará Rogéria Santos Barbosa
Universidade Tiradentes – UNIT

Documento assinado digitalmente
gov.br JULIANA BARRETO FARIAS
Data: 20/10/2023 17:03:50-0300
Verifique em https://validar.iti.gov.br

Prof. Dra. Juliana Barreto Farias
Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira – UNILAB



Difícil demais, ferida demais, mudada demais. Se ninguém não vê exageros em você, não está sendo você o suficiente.

(Senna do jogo “League of Legends”)

AGRADECIMENTOS

Terminar essa pesquisa tira de mim – e leva para o mundo – uma vontade enorme em pesquisar academicamente algo que é minha vivência e paixão. Acima de tudo, esta pesquisa vai para todas as “gamers” negras que foram invisíveis por muito tempo, assim como eu.

Primeiramente, agradeço à CAPES pela concessão da bolsa de estudos. À UNEB por ser minha segunda casa. Ao meu orientador, Dr. Joabson Lima Figueiredo por entender toda a minha inquietação quanto à temática, pelas conversas e pela paciência.

À minha mãe, Higina, minha primeira referência de mulher negra gamer. Pelas incontáveis noites jogando Crash Bandicoot ou Yu-Gi-Oh Forbidden Memories.

Ao meu pai, José Carlos, pela motivação constante em estudar e pesquisar. De ser derrotado várias vezes no Mortal Kombat e por me apresentar meus primeiros jogos digitais.

Às mulheres maravilhosas da minha vida que impactaram diretamente no que sou hoje e, em momento nenhum, me julgaram por não atender às expectativas de feminilidade da sociedade: Tia Andreia e Renata, duas mulheres negras incríveis.

Às minhas avós: Hermengarda e Elvira (in memoriam). As primeiras que quebraram o estereótipo de "videogames são para meninos" no ciclo familiar.

Aos meus irmãos: Caio, Izadora e Maria Elvira. Meus objetos de estudo, companheiros no salvamento de princesas e planejadores das minhas cidades em construção e principalmente, influências dessa pesquisa.

Às famílias Queirós e Araújo por compreenderem minha ausência e "estranheza".

Ao meu noivo, Rafael, que acompanha desde a inquietação até o momento o qual se tornou pesquisa. Meu melhor amigo, companhia na maioria dos jogos e na vida real.

Aos amigos durante a graduação: Larissa, Matheus, Alessandro, Clara, Pedro, Gustavo, Izabela e tantos outros que cansaram de me ouvir durante meses falando sobre a mesma coisa lá em 2019. Assim como os colegas de Mestrado do PPGEAFIN de 2021 por passarmos essa loucura da pandemia juntos, contribuindo um com a pesquisa do outro.

Aos amigos da escola que me acompanham desde sempre para quase tudo: Aline e Andrey, que me ajudaram tanto em momentos sensíveis. Foram e ainda são os amigos de “vício” em videogames. Irmãos de outras mães.

Aos amigos virtuais que logo se tornaram “reais”. Pessoal do “Kombão” e as intensas horas de jogatina uns gritando os outros. Pessoal da “CAV” que constantemente despertavam inquietações enquanto conversamos sobre algum jogo ou alguma notícia relacionada aos jogos. Os colegas que se perderam com o fim do Orkut e queda do SKYPE, dentre tantos outros.

Por fim, agradeço a todos aqueles que mesmo não citados aqui, foram de extrema importância no incentivo à escrita desta pesquisa.

SILVA, Kadidja de Queirós Meireles. A (In)visibilidade das Mulheres Negras em Jogos Eletrônicos de Survival Horror. 2023. 164 p. Dissertação (Mestrado em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras) – Departamento de Educação, Universidade do Estado da Bahia, Campus I. Salvador, 2023.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo analisar as representações femininas negras da indústria gráfica dos jogos eletrônicos de Survival Horror mais recentes, abrangendo os anos 2000 a 2020. Inicialmente, propõe-se expor as principais referências bibliográficas referentes à tecnologia e jogos eletrônicos como Caillois (2017) e Huizinga (2019), dialogando, posteriormente, em como a tecnologia engessa, mas também tem a funcionalidade de subverter, as imagens estereotipadas dos corpos femininos negros. A partir das referências acerca da tecnologia e dos jogos eletrônicos, intenciono investigar as transformações narrativas e ilustrativas destas mulheres negras como representações em jogos eletrônicos de grandes desenvolvedoras. A partir dessas transformações, examino as “novas” representações femininas negras: mulheres estas que ainda refletem alguns estereótipos, mas com caracterizações negativas mais acentuadas, propiciando um debate da evolução da construção das mulheres negras em jogos eletrônicos. O gênero Survival Horror, gênero que consiste em jogos com o intuito de sobreviver a situações amedrontadoras, foi escolhido por conta de o gênero não ser desenvolvido para atender ao público feminino de jogadores – por ser um gênero que perpetua, principalmente, a masculinidade tóxica -, dessa forma, possui um design hegemonicamente masculino com a utilização exacerbada de violência, sexualização, diálogos e situações que reforçam e consentem atitudes machistas e, em alguns casos, específicos à identidade racial, o racismo. O objetivo principal deste trabalho consiste em analisar o design e narrativa de algumas personagens femininas negras, identificar os estereótipos presentes e as modificações significativas nas “novas” representações.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos; Representatividade Negras; Survival Horror; Mulheres Negras.

SILVA, Kadidja de Queirós Meireles. The (In)visibility of Black Women in Survival Horror Electronic Games. 2023. 164 pages. Dissertation (Master's in African Studies, Indigenous Peoples and Black Cultures) – Department of Education, State University of Bahia, Campus I. Salvador, 2023.

ABSTRACT

This work aims to analyze the black female representations of the graphic industry of the most recent Survival Horror electronic games, covering the years 2000 to 2020. Initially, it is proposed to expose the main bibliographical references referring to technology and electronic games, such as Caillois (2017) and Huizinga (2019), subsequently dialoguing on how technology immobilizes, but also has the functionality of subverting, the stereotyped images of black female bodies. Based on references about technology and electronic games, I intend to investigate the narrative and illustrative transformations of these black women as representations in electronic games by major developers. From these transformations, I examine the "new" black female representations: women who still reflect some stereotypes, but with more pronounced negative characterizations, providing a debate on the evolution of the construction of black women in electronic games. The Survival Horror genre, a genre that consists of games with the aim of surviving frightening situations, was chosen because the genre was not developed to cater to the female audience of players - as it is a genre that mainly perpetuates toxic masculinity -, therefore, has a hegemonically masculine design with the exacerbated use of violence, sexualization, dialogues and situations that reinforce and consent to sexist attitudes and, in some cases, specific to racial identity, racism. The main objective of this work is to analyze the design and narrative of some black female characters, identify the stereotypes present and the significant changes in the "new" representations.

Keywords: Electronic Games; Black Representation; Survival Horror; Black Women.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

FIGURAS

Figura 1 – Evolução dos Computadores **27**

Figura 2 – *Spacewar* no Museu da História do Computador **27**

Figura 3 – *Mancala*: o jogo de semeadura **28**

Figura 4 – *Senet*, o jogo de tabuleiro do Antigo Egito para se comunicar com os mortos **28**

Figura 5 – Exemplos de consoles por geração **29**

Figura 6 – X-Men: The Arcade Game (1992) **35**

Figura 7 – Evolução gráfica do *Mario* de 1981 a 2008 **39**

Figura 8 – Crash Bandicoot (1996) **42**

Figura 9 – Jogos “Barbie: Horse Adventures” e “Prince of Persia” **42**

Figura 10 – Universo *Runeterra* e Transmídia **48**

Figura 11 – Catedral de Notre-Dame no jogo *Assassin’s Creed: Unity* **56**

Figura 12 – D. Pedro II em *Civilization VI* **57**

Figura 13 – Arthur Morgan de *Red Dead Redemption 2* **59**

Figura 14 – Jim Crow **67**

Figura 15 – Cenas racistas em desenhos animados **67**

Figura 16 – Algumas cenas nos filmes da Disney com alerta **68**

Figura 17 – Conceito atualizado do Ligeirinho **69**

Figura 18 – Domésticas negras nas mídias de massa **72**

Figura 19 – Meena e Johnny do filme *Sing* **76**

Figura 20 – Monstruosidades, segundo desenvolvedores de *League of Legends* **77**

Figura 21 – Personagens antropomórficos em *League of Legends* **78**

Figura 22 – Personagens negras, marrons e afro-latinas em *League of Legends* **80**

Figura 23 – Personagens de *League of Legends* conforme componentes de sexualização **81**

Figura 24 – Scott e Max de *Street Fighter* (1991) **84**

Figura 25 – Androides de *Detroit: Became Human:* respectivamente, Connor, Markus e Kara **86**

Figura 26 – Passeata dos Androides em Capitol Park **87**

Figura 27 – Kara à esquerda e Rose à direita **86**

Figura 28 – Lee Everett e Clementine de *The Walking Dead: A Telltale Game* **89**

Figura 29 – Miles Morales de *Spider-man: Miles Morales* **90**

Figura 30 – Ororo e T'Challa **91**

Figura 31 – Afrofuturismo em Pantera Negra **90**

Figura 32 – Tela do jogo *Nostromo* (1981) **92**

Figura 33 – Tela do jogo *Haunted House* (1982) **93**

Figura 34 – Tela do jogo *Alone in the Dark* (1992) **94**

Figura 35 – Tela do jogo *Left 4 Dead 2* (2009) **98**

Figura 36 – Tela do jogo *The Sims 2* (2004) **100**

Figura 37 – Caracterização de personagens em jogos de *Survival Horror* **101**

Figura 38 – Rochelle de *Left 4 Dead 2* **115**

Figura 39 – *Skin Swag Rochelle* na STEAM **116**

Figura 40 – *Skin Coach* Gaúcho na STEAM **116**

Figura 41 – Sheva Alomar de *Resident Evil 5* **117**

Figura 42 – Vista aérea de Kijuju **120**

Figura 43 – Favelas de Kijuju **121**

Figura 44 – Chris Redfield, Josh Stone e Sheva Alomar **122**

Figura 45 – Vestimentas desbloqueáveis de Sheva Alomar **123**

Figura 46 – Página no Facebook que consiste em postar personagens as quais as pessoas "pegariam" **124**

Figura 47 – Arte completa de *Tribal* Sheva **124**

Figura 48 – Riley Abel de *The Last of Us: Left Behind* **128**

Figura 49 – Riley Abel de *The Last of Us*, adaptação da HBO em 2023 **130**

Figura 50 – Michonne, à esquerda nos quadrinhos e à direita no jogo **131**

Figura 51 – Encontro de Michonne e Elodie nos quadrinhos **132**

Figura 52 – Exemplo de diálogo entre Michonne e Pete **133**

Figura 53 – Clementine entre as temporadas da franquia *The Walking Dead: A Telltale Series* **134**

Figura 54 – Lee e Clementine saem juntos da casa da menina **135**

Figura 55 – Última cena entre Clementine e Lee **135**

Figura 56 – Clementine e seu novo grupo na segunda temporada **136**

Figura 57 – Clementine e Javier **138**

Figura 58 – Clementine e AJ (Alvin Junior) em *A New Frontier* **138**

Figura 59 – Clementine e Alvin Junior em *The Final Season* **140**

Figura 60 – Alterações de Lily da 1ª Temporada (à direita) a 4ª Temporada (à esquerda) **141**

Figura 61 – Clementine e AJ em Ericson **141**

Figura 62 – Rebecca, mãe de AJ. Presente na 2ª temporada **142**

Figura 63 – Alterações na tonalidade de pele de Clementine **145**

QUADROS

Quadro 1 – Gerações e Consoles **37**

Quadro 2 – Classificação dos Jogos Eletrônicos **40**

Quadro 3 – Triagem de pesquisas no Brasil **52**

Quadro 4 – Imagens de Controle **71**

Quadro 5 – Exemplos de personagens negros em jogos digitais **85**

Quadro 6 – Jogos de *Survival Horror*: Realidade e Fantasia **103**

Quadro 7 – Informações quanto aos jogos utilizados na pesquisa **110**

Quadro 8 – Classificação conforme Ferreira (2021) **112**

Quadro 9 – Classificação conforme Silva (2023) **112**

Quadro 10 – Personagens negras em *Survival Horrors* **112**

Quadro 11 – Síntese das personagens negras analisadas **142**

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO **18**

1.1. OBJETIVOS **23**

1.2. METODOLOGIA **24**

2. VIDEOGAMES: HISTÓRICO E HISTÓRIA **26**

2.1. Os jogos eletrônicos: Reflexões teóricos-metodológicas **26**

2.2. Jogos como fontes históricas **51**

3. MÍDIAS DE MASSA: REPRESENTAÇÃO DE RAÇA E GÊNERO **62**

3.1. Estereótipos, tropos, racismo e representação midiática das minorias sociais **62**

3.2. A Raça na Jogabilidade **81**

4. OS JOGOS DE SURVIVAL HORROR: ANÁLISE DE REPRESENTAÇÕES FEMININAS NEGRAS **92**

4.1. Do Medo Cinematográfico à Jogabilidade: A Ascensão dos Jogos de *Survival Horror* **92**

4.2. As mulheres racializadas dos *Survival Horror* **100**

4.3. Metodologia de análise das personagens **109**

4.3.1. Amostragem de mulheres negras **112**

A. Rochelle **115**

B. Sheva Alomar **117**

C. Riley **128**

D. Michonne **130**

E. Clementine **134**

4.3.2. Personagens negras de *Survival Horror* e a discussão das imagens de controle **143**

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS **147**

6. REFERÊNCIAS **151**

PREFÁCIO

Meu primeiro contato com os videogames foi através de uma Nintendo 64, que meu irmão trazia aos finais de semana. Eu tinha por volta dos cinco anos de idade e como o console pertencia a ele, eu só podia jogar sob a supervisão dele ou do nosso pai. Apesar da infinidade de jogos que meu irmão tinha, Donkey Kong sempre teve um espaço especial em meu coração.

Como se tratava de irmão apenas por parte de pai e ele morava com a mãe, eu só tinha acesso ao Nintendo aos finais de semana, por isso, o computador foi evidentemente meu contato frequente com os jogos. Aos sete anos, ganhei meu primeiro console, um PlayStation 1, de Natal dos meus pais e avó paterna. Até aquele momento, não sabia que não teria acesso aos mesmos jogos do Nintendo 64 e os simuladores de avião e os jogos de estratégia do computador, com isso, descobri outros jogos: Yu-Gi-Oh: Forbidden Memories, Spyro the Dragon, Mortal Kombat, Crash Bandicoot, dentre outros.

Em nenhum momento durante minha infância, seja jogando no console do meu irmão, jogando no computador com meu pai ou jogando Crash Team Racing com minha mãe no Playstation, minha identidade de gênero e raça eram negadas. Meu pai, negro e igualmente criado em bairro periférico, sempre gostou de videogames assim como eu, mas demorou para que minha avó ou até ele próprio tivesse um console. Por outro lado, como eu, minha mãe também tinha sido uma criança negra de bairro periférico com acesso aos videogames, outra criança negra que tinha videogames dentro de casa e não era vista como uma mulher até esse ponto, sendo assim, não era oprimida. Quando eu era criança, minha classe era a identidade que mais se destacava: não importava se eu era mulher e negra, eu era uma das poucas na rua que tinha condições financeiras o suficiente para ter um console e um computador em casa.

Como as outras crianças da rua com quem eu brincava não possuíam consoles por questões financeiras, normalmente eu quem as convidava durante o final de semana para jogar algumas horas em meu PlayStation. Fora de casa, longe dos jogos digitais, eu ainda jogava futebol e andava de bicicleta com os amigos. Se por um lado meus parentes e amigos de brincadeira nunca julgavam meu comportamento como

“masculino”, os outros, em sua maioria adultos desconhecidos em volta se referiam a mim como “menina-macho”. Neste momento, a minha identidade de gênero era a que se destacava – e parecia ser duvidosa para os outros e eles acreditavam que deveriam questioná-la constantemente.

Só a partir dos dez anos de idade que comecei a notar que a quantidade de meninas da minha idade que jogavam videogames ou tinham interesse era ínfima. Com a adolescência, eu me tornei mais introvertida, afinal, eu era vista como uma menina pouco atraente e masculinizada porque jogava videogames, não gostava de usar tanta maquiagem e normalmente usava camisetas longas – além de ser “a negra”. Neste momento, minhas identidades de gênero e raça tornaram-se significativas para participar de qualquer outro grupo social. Não era vista completamente como mulher porque não era feminina o suficiente, mas era vista completamente como negra por, além do fenótipo, ter um comportamento vinculado às crianças negras – mesmo que estereotipado –: entre amigos, era bastante ativa e inquieta, sendo vista por estranhos como travessa – mesmo que fosse uma das poucas crianças que nunca procurava ou estava envolvida em confusões.

Na escola do fundamental, entre as meninas brancas, eu não fazia parte do “mundo” delas e entre as meninas negras, eu também não fazia parte do outro “mundo”. Durante a infância, tive majoritariamente amigos do gênero masculino que também jogavam videogames. As amigas eram apenas para as brincadeiras engendradas como femininas: bonecas, escolinha e fazer comida. Ao todo, por me interessar mais por jogos, sempre tive mais amigos homens, persistindo até à atualidade.

Toda a minha história soaria comum para uma menina qualquer ou até um filme que, com o tempo, a menina se transforma em uma bela e feminina mulher. Entretanto, incluo no contexto, sob a visão interseccional que eu me trato de uma mulher negra de periferia e estudante de escolas particulares, sendo assim, eu era mais uma negra desinteressante. Se por um lado, no colégio eu era uma das poucas negras e não tinha tantos assuntos em comuns com as outras meninas brancas ou negras, no meu bairro, eu era a “menina que tinha jogos de console e computador”, vivendo em dois mundos completamente opostos.

Mais à frente na adolescência, por volta dos quatorze, quinze anos, quando as meninas passam a namorar, a sair para festas e outras coisas, eu estava mais contida em casa em meus videogames. Nesse período, eu já tinha um PlayStation 2, porém passava mais tempo jogando no computador alguns jogos como: The Sims 2 e 3, SimCity 3000 e outros jogos, a maioria deles sem que eu precisasse ter contato com outros jogadores. Já compreendendo que eu não fazia parte de nenhum dos dois mundos: jogadores e/ou mulheres negras, eu preferia não ter contato com quase ninguém.

Os jogos tinham narrativas completamente diferentes da minha vida, então além de entretenimento, também eram uma espécie de fuga. Nessa idade, início da adolescência, eu não ligava de ser um homem ou um mutante em quase todos os jogos, mas isso mudou ao completar dezessete anos. Era o último ano do Ensino Médio e eu tinha começado a namorar um rapaz que era da área de Tecnologia e também gostava bastante de jogos. Em alguns momentos, conversamos sobre representações femininas nos jogos, os bustos avantajados, os estereótipos, a sexualização, mais como fatores que me afastavam dos jogos do que aproximavam.

Só me dei conta da aproximação entre jogos digitais e as ciências humanas prestes a entrar na Universidade. Meu pai, historiador, era apaixonado por “Where in the World is Carmen Sandiego?” e eu, por vezes, durante à noite acompanhava suas jogatinas. O jogo em si tinha a função de ensinar geografia e história para crianças com a minha faixa etária da época, cerca de cinco anos de idade e, apesar de analistas e jogadores comentarem negativamente sobre essa função do jogo – de não ser divertido e de não ensinar –, eu consegui aprender e me aproximar muito tanto da geografia quanto da história, refletindo nos meus interesses de pesquisa.

O questionamento mais importante principiou quando iniciei a graduação em Geografia na Universidade Federal da Bahia (UFBA) em 2014: As mulheres já são escassas nos jogos digitais e, ainda assim, por que elas são ou brancas ou asiáticas?

Durante a graduação, outras meninas negras também jogavam videogames e compartilhavam suas narrativas comigo. Esse foi o único momento que conheci mais mulheres como eu. Eu nunca tinha pesquisado a fundo sobre essa área dos jogos, deixando apenas como uma inquietação minha como jogadora. Larissa Oliveira, uma amiga do curso de graduação, era uma dessas mulheres jogadoras. Larissa é negra,

mãe, bissexual e jogadora; na minha perspectiva, Larissa era mais uma jogadora como eu, com tatuagens remetendo a Legends of Zelda.

Naquele espaço, dentro da Universidade, com outras como nós, não tínhamos nossas identidades negadas, éramos apenas estudantes universitárias que, por ventura, também jogavam videogames.

Essa inquietação se tornou pesquisa quando Free Fire virou uma febre entre os alunos da escola na qual eu atuava como professora-bolsista. Ali pude ver meninas interessadas e querendo ser reconhecidas pelos meninos como também jogadoras. Como se tratava de um colégio estadual de bairro popular, a maioria dos alunos eram negros e, mesmo eu sendo estudante de escola particular, pude enxergar um pouco da minha época de estudante de Ensino Médio enquanto dava aula para eles. Aquele espaço foi onde começou o meu desejo de estudar videogames sob a perspectiva sociocultural.

Como apresentado anteriormente, os jogos digitais sempre fizeram parte da minha vida, porém só ao entrar na Universidade, consegui observar aqueles jogos sob uma ótica mais social. Jogos são elementos da cultura estando intrinsecamente inseridos em nosso cotidiano, amplamente estudados, entretanto, pouco explorados interseccionalmente principalmente pelos Estudos Culturais decoloniais. Os jogos digitais foram os responsáveis em me inserir em outras narrativas semelhantes ou opostas às minhas, além de ter sido também a razão da minha aproximação com a Academia e a pesquisa.

A pesquisa científica relacionando a Cultura, Sociedade e Jogos Digitais ainda é insipiente na América Latina, sendo extremamente mais presente na América do Norte, principalmente nos Estados Unidos da América. No país, há pesquisadores que analisam perspectivas de identidade de gênero, idade, orientação sexual, raça, dentre outros, nos jogos digitais, a exemplo Kishonna L. Gray, Adrienne Shaw, Anita Sarkeesian, Lisa Nakamura e tantas outras autoras. Por conta disso, busco analisar os jogos digitais e as comunidades virtuais a partir dos entendimentos pós-colonial e decolonial, aproximando-me mais do segundo por ser afro-latina.

Por pós-colonialidade, Hall e Bhabha (2013) compreendem como uma descentralização hegemônica dos acontecimentos históricos, buscando revisar os discursos ideológicos modernos entre o Primeiro e Terceiro Mundo. Quanto à

decolonialidade, compreende-se à negação às ideologias hegemônicas, desconstruindo padrões impostos aos povos subalternizados. Quanto a afro-latinidades, afro-latinos são pessoas nascidas na América Latina que possuem ascendência africana. Gonzaléz (2020) não compreende afro-latinidade apenas na questão geográfica, mas também a partir da expansão cultural e ideológica pan-africanista. Os Estudos de Jogos, por sua vez, pouco ou em nenhum momento, apoiam-se aos estudos pós-coloniais e/ou decoloniais assim como raramente utilizam-se de bibliografias ou autores afro-latinos. Dessa forma, é árduo o processo de construção de um Estudo de Jogos voltado para e construído por afro-latinos a partir de bibliografias pós-coloniais e decoloniais.

Nesses últimos anos, jogo como uma mulher negra. Além de mulher, gênero já marginalizado entre os jogadores, sou negra, raça igualmente marginalizada, excluída e/ou invisibilizada dentro da comunidade de jogadores. Jogo compreendendo a intersecção das minhas identidades e as opressões reais e virtuais que sofro. Jogo compreendendo que, apesar daquele ambiente virtual não ter sido elaborado para mim, eu devo ocupá-lo e subvertê-lo. Jogo observando as reproduções negativas do meu gênero e raça e escrevo sobre, empregando as minhas leituras de autores negros e marrons, africanos, latinos, do Oriente Médio, dentre outras identidades subalternas. Jogo analisando constantemente que nossas representações não devem ser ilustradas como meramente estereótipos vinculados ao período de escravidão: somos plurais e devemos ser respeitadas.

O que apresento aqui é uma análise das representações negras dentro dos jogos digitais de grandes desenvolvedoras sob o meu prisma de jogadora negra afro-latina, vivendo diversas opressões dentro e fora dos jogos digitais.

1. INTRODUÇÃO

A pesquisa aqui apresentada pretende compreender de que forma as mulheres negras são representadas em jogos eletrônicos de Survival Horror e como elas estão sempre inseridas em determinados estereótipos. Segundo a teórica feminista Wajcman (2000), gênero e tecnociência são mutuamente constitutivos.

> *A tecnologia é a unificação entre a engenharia, a construção, a ciência e a obtenção de dados e, dessa forma, é constantemente separada dos aspectos culturais, ou seja, pouco é analisado do social e cultural no ambiente tecnológico. Nesta pesquisa, a tecnologia e, consequentemente, os jogos eletrônicos são analisados como produtos sociotécnicos, atravessando aspectos culturais, econômicos, políticos, entre outros.*

Em um primeiro momento, cabe ressaltar que os jogos são considerados atividades coletivas e culturais que podem ser estudadas como instrumentos educacionais, tecnológicos, entre outras tantas formas. Por se tratarem de atividades que necessitam ser realizadas em grupos e de uma mesma forma – já que para ser considerado um jogo, é necessário que haja um manual de regras e uma plataforma de uso, podendo ser física ou virtual –, os jogos tanto físicos quanto eletrônicos também funcionam como objetos de análise de relações sociais, seja de gênero, raça, classe, faixa etária, sexualidade, entre outras identidades.

Provenientes da Indústria Cultural, as mídias de massa, categoria a qual os jogos eletrônicos estão contidos, são produzidos a partir de linguagens e signos, gerando discursos que, subsequentemente, criam e recriam narrativas sociais, além de reforçar preconceitos, representações estereotipadas, dentre outros. Melo e Januário (2017) reforçam que:

> *As artes e as mídias também realizam a função da pedagogização das diferenças de gênero ao refletir hierarquias culturalmente herdadas. Seu consumo, de acordo com Louro (2008), faz com que papeis sociais sejam aprendidos. Além disso, o homem, no âmbito de uma sociedade androcêntrica, e sua retratação de superioridade e dominação, detém poder*

> *inclusive na produção midiática (BARRETO JANUÁRIO, 2016, p. 79-81). Essas mídias, logo, têm um conteúdo de acordo com uma visão hierárquica masculina que alimenta no imaginário relações e padrões desejados pelos homens. A mulher, muitas vezes silenciada, percebe estar cercada de narrativas em que comportamentos e posturas estão tão presentes que estranho seria não segui-los (MELO & JANUÁRIO, 2017, p. 4).*

Compreendemos aqui como representação social o conjunto de imagens, conhecimentos, opiniões e características resultantes da interação social, individual e coletiva, que são atribuídos a um dado acontecimento, pessoa ou objeto (Moscovici, 1978). As representações são intrínsecas à nossa cultura, estando presentes em todas as nossas ações e visões cotidianas e, muitas vezes, são “inconscientes” porque são formadas a partir do contato do homem com o mundo. Por outro lado, essas representações não são engessadas, são repensadas, sempre que necessário, majoritariamente, pelos grupos hegemônicos, e interpretadas por outros. Os discursos são levados e reproduzidos por anos, demonstrando como o passado ainda interfere na construção social e representativa do presente: a ideia da mulher negra como objeto sexual é um exemplo de como esses discursos concretizam-se no imaginário social e permanecem sendo repassadas por gerações e, por fim, ditas como verdadeiras.

Os produtos culturais, por sua vez, reproduzem, refletem e/ou problematizam os comportamentos e acontecimentos cotidianos. Assim como os produtos culturais influenciam o público, o próprio público também influencia o processo de produção cultural. Os jogos eletrônicos entram nesses aspectos: eles surgem para refletir o imaginário social, mas também para questionar conhecimentos e opiniões desse imaginário. Por se tratar de objetos da Indústria Cultural, não é possível excluir os jogos do contexto capitalista, afinal eles produzem diferenças, hierarquias, identidades e tensões (Rodrigues, 2017).

Especificamente, os jogos eletrônicos permitem analisar a exclusão de determinados grupos da sua comunidade de jogadores devido a inúmeros aspectos, seja renda, obsolescência das configurações das plataformas obtidas pelos usuários – que não suportam as novas tecnologias –, acesso aos próprios consoles e outros.

> *Os processos de desenvolvimento de jogos "de ponta" com cada vez mais camadas de gráficos elaborados e que requerem processamentos mais caros e potentes, estimula um apelo determinista e fetichista da tecnologia nos jogos, promovendo sempre uma busca infundada por "gráficos melhores" e "máquinas mais potentes" como sendo sinônimo de "avanço tecnológico" e representando também no processo hierarquias de poder. (RODRIGUES, 2017, p. 38)*

Também é possível analisar a exclusão de grupos devido ao seu gênero, sexualidade e etnia. A maioria das representações de personagens nos jogos remetem à representação patriarcal da sociedade: homens que detém o poder de tudo. Os videogames, como qualquer outra mídia cultural, possuem como uma de suas diversas intencionalidades o papel de transmitir narrativas do imaginário social. Como qualquer mídia, a exemplo os filmes, os indivíduos procuram representações as quais consigam se auto identificar.

Predominantemente, os jogos eletrônicos são desenvolvidos por, para e com personagens masculinos padronizados (caucasianos, heterossexuais e cisgêneros), afinal, estes jogos visam atender principalmente a esse segmento da sociedade. As representações femininas não ficam muito distantes do modelo patriarcal: são mulheres igualmente padronizadas (caucasianas, heterossexuais e cisgêneras), sexualizadas, com protagonismo e poder inferior ao masculino e que, muitas vezes, são "donzelas em perigo", funcionando como "prêmio" ou fonte de prazer masculino. Dessa forma, os indivíduos pertencentes a outras identidades de gênero, sexual e étnica, além de personalidades e comportamentos diferentes, são raramente representados, seja como protagonistas ou coadjuvantes.

Louro (2014) argumenta referente à construção de gênero que:

> *[...] admite-se que as diferentes instituições e práticas sociais são constituídas pelos gêneros e são, também, constituintes dos gêneros. Estas práticas e instituições "fabricam" os sujeitos. Busca-se compreender que a justiça, a Igreja, as práticas educativas ou de governo, a política, etc. são atravessadas pelos gêneros: essas instâncias, práticas ou espaços sociais são "generificados" – produzem-se, ou "engendram-se", a partir das relações de gênero (mas não apenas a partir dessas relações, e sim, também, das relações de classe, étnicas, etc.) (LOURO, 2014, p. 29).*

Os jogos digitais também podem ser incluídos como objetos “generificados” e “generificadores”. A comunidade de jogadores também é um espaço que produz e engessa as divergências de gênero, não só pela relação binária homem-mulher em si, mas porque também carrega os antagonismos de classe, raça, sexualidade, dentre outros, perpetuando comportamentos e estereótipos que são ilustrados nos próprios jogos. Ainda conforme Louro, ela comenta que “os gêneros se produzem, portanto, nas e pelas relações de poder” (2014, p. 45), e pode-se visualizar a produção e representação desses gêneros dentro das ilustrações digitais como personagens[1] e avatares[2] dos jogos digitais. O homem branco (ou caucasiano), visto como detentor do poder, é uma ilustração já engessada como protagonista dentro dos jogos eletrônicos, enquanto as mulheres negras, por exemplo, surgem como secundárias, muito menos importantes.

Ainda sobre as relações de poder, a historiadora De Lauretis (1987) disserta que mídias são tecnologias de gênero, pois reforçam os estereótipos de gênero, as características socialmente impostas masculinas e femininas que devem estar em homens e mulheres, respectivamente. Os jogos não são diferentes disso. Como mídias, eles também atuam na reprodução e manutenção das características “determinantes” de gênero, raça e classe, funcionando como objetos que segregam e marginalizam determinados indivíduos.

Segundo Rodrigues (2017, p. 44):

> *[...] as discriminações que ocorrem nos jogos digitais e nas comunidades subjacentes são subproduto de normatizações de gênero que visam regular os 12 corpos e práticas dos sujeitos definindo o que é considerado “aceitável”, “inteligível” ou “normal”, constituindo esse campo do excluído nesse mesmo processo.*

Entretanto, analisando sob a perspectiva interseccional, as mulheres negras não estão sujeitas apenas às imposições midiáticas do que deve ser o feminino. As

[1] O termo “personagem” em jogos eletrônicos fazem referência a representações que não podem ser alteradas, ou seja, já possuem design e narrativa própria.

[2] O termo “avatar” em jogos eletrônicos fazem referência a representações que são criadas livremente pelo jogador.

identidades femininas negras possuem o fator racial como “nova” forma de serem marginalizadas, segregadas e/ou subrepresentadas, coincidindo diretamente com sua identidade de gênero, afetando a forma como são representadas nas mídias. Conforme Gonzalez (1980) expõe, as representações atuais ainda são papeis sociais construídos para as pessoas negras com base no que foi imposto a elas nos anos de escravidão. Nas novelas e nos filmes, a mulher negra é constantemente representada como “mãe-preta”, “mulata” ou “serviçal”.

Autores como Rodrigues (2017), Fortim (2017) e Nardi & Goulart (2017) abordam brevemente acerca da representação negra nos jogos digitais, contudo, analisam com mais reforço o gênero como categoria que a faz ser discriminada, mas entende-se que a mulher negra sofre com a ausência de representatividade e por mais outros conjuntos de fatores, como a própria negação ao espaço socioeconômico e político, pela trajetória histórica, de serem desconsideradas até mesmo como mulheres, entre outros.

Duas premissas principais foram levantadas para a elaboração da pesquisa. A primeira premissa é a de que os jogos eletrônicos possuem um campo teórico incipiente, pouco estudado e muito mais voltado às áreas de Tecnologia (programação, por exemplo) e Educacional. A segunda premissa é a de que os personagens digitais pertencem à cultura visual, campo que analisa as imagens como formas de entendimento de mundo e da realidade. Através das representações, e das imagens, é possível entender determinados hábitos e costumes de um povo, sociedade, identidade, entre outros, e a partir daí, entra a importância da História em atribuir aos jogos eletrônicos a função de objetos históricos.

Considerando as observações realizadas, tenho por objetivo realizar uma análise dando visibilidade a um grupo, no caso, as mulheres negras, dentro das pesquisas acadêmicas que dissertam sobre minorias e jogos eletrônicos. Busco investigar a construção de design e narrativa das mulheres como representações nos jogos eletrônicos, sendo estas mesmas mulheres, fora do ambiente virtual, submetidas às opressões interseccionais, perpassando toda a negação aos espaços por simplesmente serem mulheres e negras. O gênero feminino, por si só, já é excluído dentro e fora da comunidade de jogadores, entretanto, ao inserir as categorias “raça” e “classe”, estas mulheres são ainda mais diminutas. Estas mulheres

são constantemente excluídas, assediadas, estereotipadas, agredidas e sexualizadas dentro dos jogos eletrônicos, assim como as próprias jogadoras fora do espaço digital.

> *Os jogos digitais são tecnologias de gênero, por meio dos quais são reproduzidos discursos que reforçam a ideia de binarismo homem/mulher e determinismos biológicos, assim como a naturalização de conceitos de masculino e feminino. A maneira como esses discursos de gênero são empregados nos jogos serve para segregar e legitimar a violência e opressão de determinados sujeitos, assim como manter e reforçar hierarquias sociais vigentes (RODRIGUES, 2017, p. 51).*

1.1. OBJETIVOS

O objetivo geral definido para a pesquisa consiste em explorar como as mulheres negras são representadas em jogos do gênero Survival Horror entre os anos 2000 e 2020, jogos estes elaborados por grandes desenvolvedoras de jogos eletrônicos da atualidade.

Por grandes desenvolvedoras de jogos eletrônicos, compreende-se como produtoras especializadas em desenvolver – e em alguns casos, também publicar – jogos eletrônicos. O termo “grandes” evidencia o destaque financeiro e publicitário destas desenvolvedoras dentro da comunidade de jogadores. A maioria das grandes desenvolvedoras estão na América do Norte e Ásia, principalmente, Japão; e entre elas, estão a Sony Computer Entertainment (1993), Microsoft (1975) e Nintendo (1889).

A elaboração dessas representações femininas negras parte da perspectiva do dominador, ou seja, de homens brancos, de classe média, reforçando constantes caracterizações negativas às mulheres negras. Mediante a análise em relação aos jogos com protagonistas femininas negras em Survival Horror, surgiram perguntas norteadoras que intensificaram o interesse em prosseguir com a pesquisa:

Quais são os estereótipos e imagens de controle que mais aparecem entre essas personagens?

Qual a narrativa destas personagens?

Como o corpo delas é exposto nos jogos?

Entretanto, para a construção da pesquisa, os objetivos propostos são:

Selecionar jogos de Survival Horror que possuem representatividade negra para a análise: gênero este escolhido por haver uma quantidade significativa de mulheres negras sendo representadas;

Analisar as personagens dos jogos escolhidos a partir da construção narrativa e física, observando como são ilustradas e como se comportam dentro do jogo;

Investigar quais estereótipos e imagens de controle aparecem entre essas personagens, conforme Collins (2019) e Ferreira (2021).

1.2. METODOLOGIA

A metodologia para a elaboração do trabalho inicia-se, primeiramente, pela apresentação dos conteúdos teóricos acerca de Tecnologia, Jogos Eletrônicos e Estudos Culturais. Nesta etapa, em específico, serão reunidos autores e autoras que dissertação em áreas de conhecimento centrais para o desenvolvimento da pesquisa, como Interseccionalidade[3], Etnia e Raça, Racismo, Representatividade[4], Estudos de Gênero, Estudos Culturais e Literatura sobre Jogos Eletrônicos.

No próximo capítulo, apresento o que são os jogos e, em especial, os jogos eletrônicos, fazendo uma breve ambientação acerca do histórico de surgimento e desenvolvimento dos consoles e jogos. Ressalto também as diversas categorias as quais os jogos foram sendo encaixados até a configuração mais atual – jogos eletrônicos classificados com base na produção, gráficos e estilo. Por fim, evidencio o jogo eletrônico como objeto histórico, salientando-os como fontes históricas, pois também são representações, mesmo que imagéticas e digitais, de um determinado período histórico.

[3] A pesquisadora Carla Akotirene (2019) compreende quanto interseccionalidade a interação entre vários marcadores sociais (gênero, raça, classe, entre outros) que formam a identidade de um indivíduo ou grupo e, como esses marcadores convergem no processo de opressão que determinado indivíduo ou grupo.

[4] A representatividade é entendida como a necessidade das minorias em serem ouvidas e representadas em diversos espaços. Compreende-se pela participação ativa dessas minorias, se inserindo, ocupando e subvertendo espaços.

No capítulo 3, discuto sobre o que são estereótipos, tropos e imagens de controle. Para introduzi-los, destaco a noção de raça e a construção do negro como o “Outro”. A partir destes quatro conceitos, abordo sobre a representação de minorias sociais nas mídias culturais de massa, como desenhos, filmes animados e os próprios jogos eletrônicos.

Ao decorrer da explanação da pesquisa, aprofundo os conceitos que foram anteriormente citados, pontuando suas respectivas importâncias para o desenvolvimento do texto. Após a exposição dos principais conceitos e outros norteadores para entendimento da pesquisa, serão apresentadas as personagens negras dos jogos eletrônicos de Survival Horror escolhidas para análise da presente pesquisa.

2. VIDEOGAMES: HISTÓRICO E HISTÓRIA

Neste capítulo, dialogo quanto ao surgimento dos jogos e seu ineditismo aos espaços das Mídias Culturais de Massa. Exploro quanto ao desenvolvimento de Jogos Eletrônicos e como tornaram-se principal atividade cultural rentável do século XXI, além da ampla utilização, alcançando não apenas a funcionalidade recreativa, mas também se tornou espaço de propaganda e reprodução de uma imaginação coletiva (conforme Castoriadis, 2008), refletindo e subvertendo determinados episódios da realidade.

Ao encerrar do capítulo, exploro sua aproximação com a história e como, atualmente, são considerados também artefatos históricos. Os Jogos Eletrônicos alçam-se ao mercado, mas também à Academia, sendo objetos de estudo e análise em diferentes áreas de estudo – nesta pesquisa, em especial, na ciência histórica.

2.1. OS JOGOS ELETRÔNICOS: REFLEXÕES TEÓRICO-METODOLÓGICAS

Em 1958, o inventor Willy Higinbotham desenvolveu um protótipo de jogo de tênis (Tennis for Two), entretanto, não o patenteou. Para o jogo[5], eram necessários uma estante com diversos equipamentos eletrônicos e uma pequena tela. Os engenheiros notaram que os equipamentos demandavam muito espaço para fazer com que o computador funcionasse e, a partir dessa inquietação, iniciou-se o processo de compressão dos sistemas, estruturas e equipamentos computacionais. Neste período, os computadores e seus equipamentos que necessitavam de várias salas e andares para funcionar passaram a diminuir de tamanho até chegar às nanotecnologias atuais (fig. 1).

[5] A maioria dos autores utilizam jogos digitais, jogos eletrônicos e videogames como sinônimos. O mesmo ocorre na presente pesquisa.

Figura 1 – Evolução dos Computadores[6]

Em 1960, o informático Ivan Sutherland defende sua tese de doutorado no Instituto de Tecnologia de Massachusetts (MIT) que apresentava um desenho que poderia ser considerado o arquétipo de um sistema interativo em tempo real de criação de gráficos para computadores. Em 1962, Steve Russell criou o primeiro jogo informático: Spacewar (fig. 2).

Figura 2 – *Spacewar* no Museu da História do Computador[7]

De acordo com os desenvolvedores do jogo, Spacewar não foi desenvolvido com o intuito de ser comercializado já que a maioria das residências não possuía computadores na época. O jogo foi basicamente elaborado para funcionar nos computadores PDP-1 da MIT, atendendo às necessidades dos estudantes do Instituto.

[6] Fonte: DIANA (2019), disponível em https://www.todamateria.com.br/historia-e-evolucao-dos-computadores/

[7] Fonte: ITO (2007)

Após o início do desenvolvimento de outros projetos envolvendo a informática e a progressão dos computadores para as residências, surgiram os primeiros jogos inteiramente destinados à comercialização e entretenimento de crianças e adultos.

Todavia, é importante evidenciar os jogos como lugar preto. Mancala (fig. 3), por exemplo, é um conjunto de jogos de tabuleiro desenvolvidos em sociedades africanas e do Oriente Médio, assim como o Senet, outro jogo de tabuleiro desenvolvido durante o Antigo Egito (fig. 4). Antes mesmo de surgir o xadrez, damas e outros jogos de tabuleiro, na África, no Oriente Médio e na Ásia, já haviam diversos jogos de tabuleiros com um conjunto de regras similares ao que hoje vemos em outros jogos de tabuleiros ocidentais. Igualmente importante enfatizar que a construção e compartilhamento do conhecimento são bastante eurocêntricos, sendo assim, outros países, em especial, os que foram colonizados pela Europa, dificilmente possuem suas narrativas e, neste caso, seus jogos, amplamente propagadas.

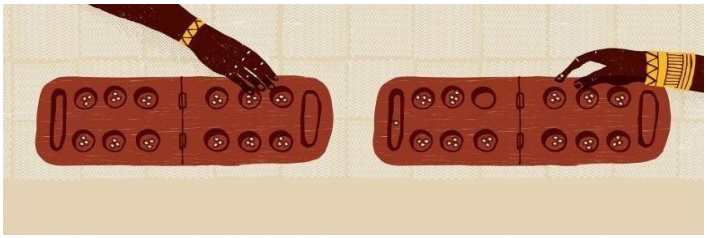


Figura 3 – Mancala: o jogo de semeadura

Figura 4 – Senet, o jogo de tabuleiro do Antigo Egito para se comunicar com os mortos

O primeiro console inteiramente residencial e comercial, Magnavox Odyssey, foi apresentado pela primeira vez em setembro de 1972 pela fabricante Magnavox.

Pong, por outro lado, desenvolvido pela fabricante Atari em novembro de 1972, foi o primeiro videogame[8], sendo uma máquina com apenas um jogo, hoje conhecido comumente como fliperama (Wolf, 2012; Winter, [s. d.]). Desde o surgimento do Magnavox, nasceram vários consoles, como é apresentado na Figura 5.

Figura 5 – Exemplos de consoles por geração[9]

Os jogos são considerados objetos culturais, fato mencionado por diversos autores, como o historiador Huizinga (2019) e o sociólogo Caillois (2017). Como mencionado anteriormente, a disseminação de conhecimento e produções acadêmicas são eurocentrizadas, entretanto, na questão dos jogos eletrônicos, o protagonismo está nos Estados Unidos. Dessa forma, muita das produções acadêmicas largamente divulgadas partem ainda do discurso do dominador.

[8] Apesar de muitas vezes videogames e consoles serem utilizados como sinônimos na língua portuguesa, autores argumentam que *consoles* referem-se aos aparelhos, enquanto os *videogames* são os jogos eletrônicos, remetendo a sua tradução para o português: jogo em vídeo.

[9] Fonte: IGN BRASIL (2017), disponível em <https://m.facebook.com/ignbrasil/photos/a.155160748175852 6/2045112832407986/?type=3&wtsid=rdr_0kL7SMsWqhPFT1AUP>, acesso em Abril de 2023.

Para Huizinga, os jogos são atividades universais anteriores à própria cultura, interferindo, por um lado, nas relações sociais reais dos homens. Entretanto, como referido anteriormente, por conta da produção de conhecimento e a perspectiva do que é civilização, civilidade e cultura serem eurocêntricas, a cultura, entendida por Huizinga, anula a existência de outras culturas que não as europeias, assim como também não visualiza o jogo como a própria reprodução cultural não exclusivamente da Europa.

Por outra perspectiva, Caillois compreende que os jogos não interferem nem trazem grandes consequências para vida real. Para Caillois (2017), alguns jogos possuem sim interesse material, ou seja, são desenvolvidos com o intuito de receber algo em troca. Por outro lado, tanto Caillois quanto Huizinga dialogam que o jogo, apesar de ser uma atividade espontânea, tem um fim em si mesmo, ou seja, não cria nada e não há uma função dada ao jogo do que sua própria existência e o ato de jogar (Oliveira, p. 29, 2020).

Referenciando a perspectiva do dominado (Spivak, 2010), é possível o colonizado falar por si usando as ferramentas do colonizador? A perspectiva de Caillois, assim como a de Huizinga, ignora jogos como Mancala e Senet como objetos culturais e, consequentemente, propriamente jogos, e também ignora jogos de azar (Bingo, por exemplo), como um tipo de jogo, por não serem ou expressarem uma cultura europeia.

Sendo assim, Caillois (1990) disserta que:

> *O jogo não prepara para uma profissão definida; introduz-se no conjunto da vida aumentando toda a capacidade de superar os obstáculos ou de enfrentar as dificuldades. É absurdo, e nada acrescenta na realidade, lançar o mais longe possível um martelo ou um disco de metal, ou recuperar e relançar incessantemente uma bola com uma raquete. Mas é vantajoso ter músculos potentes e reflexos rápidos (CAILLOIS, 1990, n.p).*

Apesar de dissertar que os jogos possuem fim em si mesmos, Caillois não nega o desenvolvimento físico ou cognitivo adquirido pelo jogador durante o ato de jogar, em partes, se contradizendo. Se para o autor, os jogos possuem fim em si mesmos e

possuem unicamente a função de entreter, como estes também possibilitam o desenvolvimento de habilidades por parte do jogador?

Em compensação, com o debruçar de pesquisadores de Estudos dos Jogos, passou-se a compreender que os jogos sim impactam diretamente no desenvolvimento físico e/ou cognitivo do jogador; o próprio Mancala, as partidas de xadrez, assim como os simuladores automobilísticos são exemplos de jogos que beneficiam os esportistas e jogadores que as utilizam. Além do mais, os jogos estão diretamente conectados à reprodução de comportamentos e atividades sociais, culturais, dentre outros, dessa forma, impactando diretamente e constantemente na vida individual e coletiva do ser humano.

Jogos são atividades comunitárias e são sempre compostos por regras. São formas de reprodução da realidade ou ilustram um mundo fantástico, sendo desde uma partida esportiva, um jogo de xadrez, o brincar de “escolinha”, até simuladores militares ou a exploração de novos mundos.

Segundo Julia (1996): “Todo ser que joga está buscando prazer, está buscando algo além do que simplesmente sobreviver.” [...] (Julia, 1996, p. 1).

O designer de videogames Crawford (2000) analisa que os jogos são fundamentais para a existência humana. O autor evidencia quatro elementos fundamentais presentes em todos os jogos:

Representação: consiste em uma representação simplificada e subjetiva da realidade, tendo um conjunto de regras pré-estabelecidas. Essa representação simplificada da realidade fornece ao jogador um ambiente completo e autossuficiente, não sendo necessárias referências do mundo externo ao jogo.

Interação: é a capacidade da representação em ser dinâmica, ou seja, a mudança de aspecto da representação torna com que o jogo seja mais realista se comparado a realidade, também permitindo com que o jogador consiga modificar a realidade apresentada.

Conflito: é algo que surge naturalmente durante o jogo e é o motivo pelo qual o jogador precisa resolver algumas dificuldades, dessa forma, existem obstáculos que impedem com que o jogador alcance o objetivo.

Segurança: o conflito implica na existência do perigo, dessa forma, surge uma situação de risco físico. O jogo é um artifício que provém uma experiência psicológica de conflito e perigo enquanto impede com que isso ocorra fisicamente.

Apoiando-se nos elementos fundamentais de um jogo conforme Crawford, atualmente é possível analisar que no quesito Representação, os ambientes e pessoas representadas não estão sujeitas mais às simplificações. No quesito Interação, o próprio autor afirma que quanto mais dinâmico o jogo, mais realista ele é. Sendo assim, igualmente, quanto mais realista ele é, referente às suas representações, mais dinâmico ele é. O jogo pode ser completamente ambientado em um espaço fantástico, mas dispõe de elementos reconhecíveis do mundo externo. Entretanto, é perceptível que o conceito de Representação, conforme Crawford, não é devotamente empregado, já que, ao analisar as representações eletrônicas femininas negras, é explícito que elas não são majoritariamente desenvolvidas de formas realistas.

Consoante à representação de ambientes em jogos digitais, a concepção dos personagens também segue a necessidade de serem mais pertinentes e integrados à ambientação. Santos e Soares (2021) dissertam que: “[...] os jogos eletrônicos têm impressões digitais de um contexto que lhe é contemporâneo e que pode ser lido e interpretado pelas pessoas no tempo”. (Santos & Soares, 2021, p. 96).

Ainda segundo Crawford, os seres humanos jogam para adquirir conhecimentos e experiências essenciais, além disso, jogam para fugir da realidade cotidiana, pela necessidade de aprender e conhecer outros ambientes e outras pessoas. Porém, novamente ressalto que, apesar da intenção da elaboração do jogo ser a fuga da realidade, com o avanço tecnológico, cada vez mais os jogos têm se aproximado da reprodução da realidade, retratando representações, interações e conflitos reais, porém, como são desenvolvidos sob a perspectiva do dominador, a realidade representada no virtual está sob a ótica hegemônica, ilustrando o mundo “ideal” masculino branco europeu.

Atento que, através do aprofundamento ao Estudo dos Jogos[10], os jogos, como já mencionado, são considerados atividades coletivas e culturais que, por sua vez, são estudados como instrumentos educacionais, tecnológicos, entre outras tantas formas. Por se tratarem de atividades que necessitam ser realizadas em grupos e de

[10] É utilizado com maior frequência o termo original, *em inglês: Games Studies. Games Studies*, ou Estudos de Jogos, podendo também ser encontrado como Ludologia, é uma área científica que utiliza os jogos, tanto físicos quanto eletrônicos, como objetos de estudo. É considerado um campo dos Estudos Culturais principalmente pela sua carga multidisciplinar. (ALVES, 2011; MURIEL & CRAWFORD, 2019; SHAW, 2016.

uma mesma forma – já que para ser considerado um jogo, necessita de um manual de regras e uma plataforma de uso (Huizinga, 2019) –, os jogos tanto físicos quanto eletrônicos também funcionam como objetos de análise de relações sociais, seja de gênero, raça ou classe e, para isso, surge a categoria de Estudos de Jogos.

Os Estudos de Jogos são compreendidos a partir de três eixos: (1) o jogo como elemento componente da infância, (2) o jogo como ferramenta educativa e por fim, (3) o jogo como elemento acadêmico. Este último considera ainda duas vertentes: (A) a vertente sociológica, antropológica e comunicativa do jogo e do ato de jogar, destacando-se principalmente Homo Ludens de Huizinga (1938, 1ed.); (B) e a interpretação matemática referida como Teoria dos Jogos, abrindo às vertentes quantitativas e o alto teor matemático dos jogos (Fragoso e Amaro, 2018).

Apesar dessas perspectivas, a presente pesquisa centra-se no terceiro eixo: o jogo como elemento acadêmico e, ainda, na vertente sociológica, antropológica e comunicativa do jogo. Isto posto, analiso jogos eletrônicos sob a visão acadêmica, à sombra da História e dos Estudos Culturais, averiguando sua capacidade antropológica e seu impacto cultural na sociedade. No mais, apesar da carga eurocêntrica na construção bibliográfica de Estudos de Jogos, é proposto analisar às diferentes retóricas da elaboração dos jogos eletrônicos na atualidade.

Por conta da transdisciplinaridade do Estudos dos Jogos, para compreender as diversas retóricas, o pesquisador de jogos Sutton-Smith (2001, apud Fragoso e Amaro, 2018) sugere as diferentes compreensões do jogo a partir das áreas de conhecimento dos pesquisadores:

> *[...] enquanto teóricos da Comunicação definem o jogar como uma forma de metacomunicação anterior à linguagem, acadêmicos de Arte e Literatura se focam no jogar como um impulso criativo, e o campo das Ciências Biológicas vê o jogo como um exercício de progressão voltado à adaptação das espécies no mundo natural (Fragoso e Amaro, 2018, p. 30).*

O designer de jogos Juul (2001) baseado nos estudos de Sutton-Smith (2001) identifica a “terceira onda dos Estudos de Jogos” a partir do surgimento de novos tipos de jogos, que estão conectados aos meios digitais, relacionando-se às narrativas transmidiáticas, termo explorado mais a seguir. A partir dessa terceira onda, os

Estudos de Jogos voltam-se para jogos como produtos narrativos e a experiência do jogo e do jogar. Ainda conforme as pesquisadoras Fragoso e Amaro (2018), os Estudos de Jogos são definidos em três ondas: a primeira volta-se às especificações lógico-matemáticas (Teoria dos Jogos), a segunda refere-se às questões psicológicas (visto em Gadamer, 1999) ou sociais (visto em Huizinga, 2019) e, por fim, a terceira compreende os jogos como elementos midiáticos socioculturais.

Juul (2003) propõe que seis aspectos devem ser considerados na conceituação de jogos digitais:

> *"a presença de regras, o resultado variável e quantificável, a valorização do resultado, o esforço empreendido pelo jogador, o tipo de vínculo estabelecido entre o jogador e o resultado, e as consequências de suas escolhas" (Oliveira, p. 33, 2020).*

Além dessas inovações tecnológicas, durante a classificação de jogos, Juul (2003) cita sobre outra característica dos jogos eletrônicos: a presença do conteúdo narrativo; os jogos eletrônicos como elementos midiáticos e socioculturais, de forma lúdica, passam a transmitir informações e a reproduzir cenas cotidianas por conta da presença desses conteúdos narrativos. Oliveira (p. 33, 2020), apoiando-se em Juul (2003) aponta que:

> *Para o autor em questão, apesar de necessariamente não fazerem parte do mesmo universo, os games e a narrativa, em muitas situações estabelecem relações de complemento um ao outro, o que torna difícil descrever os jogos como elementos não narrativos. Na concepção do autor, o tempo todo, recorremos a narrativas, para processar as informações diárias as quais nos deparamos. Dessa forma, a maneira como descrevemos os eventos ocorridos em uma partida ou mesmo como captamos essas informações, nos faz desenvolver diferentes modos de narrar os eventos acontecidos (Oliveira p. 33, 2020).*

Os pesquisadores Lucchese e Ribeiro (2015) apontam que o ato de representar algo, presente na ambientação do jogo e a interface interativa, é a principal modificação entre jogos digitais e não-digitais. Ainda há um espaço, um conjunto de

regras e os jogadores, entretanto, os jogos digitais são modificados para funcionarem em tecnologias contemporâneas e extremamente modernizadas, como computadores, celulares e consoles. Além de serem desenvolvidos sob novas narrativas, com participação da comunidade de jogadores, retratando a diversidade identitária e cultural do mundo, representando acontecimentos antigos e atuais com diversas perspectivas.

A partir da compreensão dos jogos digitais como também fontes de novas narrativas e destaque de outros grupos, aparecem, mesmo que em pouca quantidade, algumas representações que não-padronizadas e enredos interativos que não-eurocêntricos. X-Men: The Arcade Game (Konami, 1992) (fig. 6) é um exemplo breve de jogo eletrônico com outras narrativas que não apenas a do dominador: baseado na Era de Bronze dos Quadrinhos (1969), as questões de gênero e raciais tornaram-se presentes em alguns jogos de grandes desenvolvedoras. Ororo Munroe, a Tempestade, apesar de não ser a protagonista dos quadrinhos ou do jogo em si, possui enorme relevância nos ambientes de jogos: o discurso da mulher negra e africana.

Figura 6 – X-Men: The Arcade Game (1992)

No caso específico de X-Men: The Arcade Game, como se tratava de um jogo de arcade – aparelho de jogo eletrônico que é instalado em estabelecimentos de entretenimento –, o ambiente o qual o jogo era exposto concentrava homens brancos

e de classe média, dessa forma, Tempestade não tinha função representativa[11] neste espaço, demorando um pouco para que ela, como representação negra em jogos eletrônicos, alcançasse às mulheres negras da comunidade de jogadores muitos anos depois de seu lançamento, principalmente quando os consoles passaram a ser tornar domésticos e o jogo foi relançado para estes tipos de consoles.

Referente a produção dos consoles, para acompanhar a realidade e o realismo da ambientação nos jogos digitais, os consoles foram agrupados em gerações a depender dos avanços tecnológicos de cada um deles. Enquanto os consoles da primeira geração tinham a função de testar as capacidades de hardware[12] e software[13] dos computadores da época, os consoles da segunda geração tornaram-se caseiros, com uma maior variedade de jogos, comerciais, interativos e com o intuito de serem uma atividade familiar (e não mais um protótipo tecnológico). No Quadro 1, além da quantidade de consoles por geração, apresentam-se os fabricantes relevantes entre os jogadores, selecionados a partir dos fatores: continuidade no desenvolvimento de consoles e jogos, rentabilidade e inovação tecnológica.

[11] Compreende-se quanto Representatividade, conforme Bobbio (1998), a expressão dos interesses de um grupo na figura do representante. É aquele que “fala” em nome de um coletivo.

[12] São as peças físicas do computador, a exemplo: memória RAM, processador, HD, mouse, teclado, dentre outros.

[13] É a parte lógica do computador, a exemplo: aplicativos, navegadores, sistemas operacionais, dentre outros.

Quadro 1 - Gerações e Consoles

GERAÇÃO (ANO)	QUANTIDADE DE CONSOLES (PRINCIPAIS FABRICANTES)	GERAÇÃO (ANO)	QUANTIDADE DE CONSOLES (PRINCIPAIS FABRICANTES)
1ª GERAÇÃO (1972 - 1978)	7 consoles (Atari, Magnavox, Nintendo e Philco/Ford)	**5ª GERAÇÃO (1993 – 1999)**	20 consoles (Atari, Bandai, Nintendo, Sega, Sony e SNK)
2ª GERAÇÃO (1976 - 1983)	21 consoles (Atari, Mattel, Nintendo e Sega)	**6ª GERAÇÃO (1998 – 2004)**	16 consoles (Atari, Bandai, Microsoft, Nintendo, Sega, SNK e Sony)
3ª GERAÇÃO (1983 – 1990)	10 consoles (Atari, Dynacom, Microsoft Japan, Nintendo e Sega)	**7ª GERAÇÃO (2004 - 2009)**	16 consoles (Microsoft, Nintendo e Sony)
4ª GERAÇÃO (1987 – 1995)	15 consoles (Atari, Nintendo, Philips/Sony, Sega e SNK)	**8ª GERAÇÃO (2011 - 2019)**	9 consoles (Nintendo, Sony, SNK e Microsoft)
Fonte: Wikipedia Elaboração: Autoria própria (2023)		**9ª GERAÇÃO (2019 - ????)**	11 consoles – até o momento (Google, Microsoft, Sony e Atari)

Com o crescimento do mercado de desenvolvimento de jogos eletrônicos, passaram a surgir também as grandes desenvolvedoras. Elas são produtoras de software especializadas em jogos. Normalmente, essas desenvolvedoras especializam-se em determinadas plataformas – os consoles – e em certos gêneros de jogos. Algumas das maiores desenvolvedoras de jogos eletrônicos são Nintendo, Microsoft, SONY e Electronic Arts.

Atualmente, a maioria das desenvolvedoras de videogames (consoles) e de jogos eletrônicos estão concentradas nos Estados Unidos e Japão. Esta concentração impacta o desenvolvimento de jogos e as representações dentro da comunidade de jogadores de várias formas: os indivíduos, em sua maioria, são representados com base na concepção hegemônica americana; os jogos são ambientados sob a

perspectiva americana, mesmo quando desenvolvidos no Japão; os jogos são lançados em inglês e japonês e, posteriormente, recebem traduções e legendas para outros idiomas (às vezes, elaboradas pela própria comunidade, pois a desenvolvedora se recusa a traduzir – como é o caso de alguns jogos da Nintendo no Brasil[14]); flutuação do preço dos consoles, porque nem todas as desenvolvedoras possuem filiais pelo mundo, entre outras questões.

A partir da terceira geração de consoles, com o lançamento do NES/Famicom (Nintendo, 1983), Master System (Sega, 1987), Dynavision[15] (Dynacom, 1989), Game Boy (Nintendo, 1989) e Game Gear (Sega, 1990), os consoles passaram por grandes avanços tecnológicos: os jogos passaram a ser coloridos, os consoles tornaram-se compactos e fáceis de transportar, a ter suporte para acessórios (como o controle-pistola do Dynavision), aumento da variedade de jogos – além do surgimento de fabricantes que desenvolvem unicamente jogos para determinados consoles –, dentre outros fatores. Com essa inovação, o mercado de desenvolvimento de jogos eletrônicos e consoles não parou de crescer.

> *O século XXI vai marcar o delineamento do que podemos denominar de sétima geração de consoles que iniciou em novembro de 2005, com a criação do console XBOX 360, da Microsoft, sendo seguido pelo PlayStation 3, desenvolvido pela Sony e o Wii da Nintendo em 2006. Esta geração de consoles é marcada pela capacidade de armazenamento, diversidade de acessórios que acompanham estas tecnologias, processamentos gráficos, resolução, entre outros aspectos que favorecem a criação e desenvolvimento de jogos cada vez mais realísticos, com potenciais significativos de imersão,*

[14] A *Nintendo Company* é uma das maiores desenvolvedoras de jogos do Japão, sendo responsável por jogos como *Mario*, *Pokémon* e *Legends of Zelda*. A maioria dos jogos da *Nintendo* não são traduzidos para o português ou espanhol, apesar da América Latina ser a terceira maior consumidora de jogos eletrônicos no mundo. A *Nintendo*, em 2015, deixou de distribuir jogos e consoles no Brasil por conta dos altos impostos cobrados no setor de jogos eletrônicos no país. Em 2020, a *Nintendo* retornou ao país apenas fornecendo os consoles e vendendo os jogos através da loja virtual ou vendedores licenciados. Entretanto, os jogos permaneceram não tendo tradução oficial para o português.

[15] O Dynavision foi um console produzido no Brasil. Ele não se trata de um console original, na realidade, a Dynacom, empresa responsável pela produção da série de consoles Dynavision, inicialmente clonou os consoles Atari 2600 (da Atari) e SNES (da Nintendo). A série Dynavision se tornou extremamente popular no Brasil por conta de ser acessível e ter jogos tanto do Atari quanto do SNES em um único console. O último console produzido e distribuído sem problemas judiciais pela Dynacom foi o MegaVision, um clone do Mega Drive (da Sega), em 1994 – porém, foi rapidamente retirado do mercado pois a TecToy era a representante oficial da Sega no território brasileiro.

> *navegabilidade, jogabilidade, com narrativas cada vez mais complexas e graus diferenciados de interconectividade. (ALVES, 2011, p. 228).*

É possível investigar a evolução tecnológica dos videogames a partir da observação da melhoria gráfica do protagonista Mario (fig. 5), presente na franquia de jogos “Mario” da Nintendo (1985). A fabricante japonesa foi uma das primeiras a desenvolver consoles comercializáveis, com o primeiro lançado em 1977, o Color TV-Game. A Nintendo foi a empresa inauguradora do mercado asiático na corrida de desenvolvimento de videogames e, até o presente momento, é a referência em produção de consoles e jogos no mercado global.

Mario (fig. 7) nem sempre foi o protagonista e símbolo da Nintendo, sendo no início, um personagem coadjuvante no primeiro Donkey Kong da Atari. Até aquele momento, Mario era conhecido como “Jumpman” e o seu objetivo era subir e descer andaimes, desviando dos barris jogados pelo gorila Kong, até chegar ao topo e conseguir salvar a princesa. Por conta do sucesso dos dois personagens, anos depois, ambos passaram a protagonizar seus próprios jogos.

Figura 7 - Evolução gráfica do *Mario* de 1981 a 2008[16]

Os jogos eletrônicos a partir da 3ª geração classificam-se de acordo com a produção, gráfico, estilo e jogabilidade, como apresentado no Quadro 2.

[16] Fonte: JOGORAMA (2007), disponível em <https://jogorama.com.br/noticias/653/evolucao-dos-graficos-do-super-mario/>, acesso em Abril de 2023.

Quadro 2 - Classificação dos Jogos Eletrônicos

Classificação	Características	Subcategorias (Exemplo de jogo, ano)
Produção	Baseia-se no tipo de desenvolvedora a qual produziu o jogo e qual o intuito deste no mercado de jogos	● Jogo Indie (Minecraft, 2011); ● Arcade (Duck Hunt, 1984); ● Advergames (Pepsi Invaders, 1983); ● Educacional (Where in the World is Carmen Sandiego?, 1985); ● Jogo Social (IMVU, 2004); ● Jogo de Produção Comercial (FarCry, 2004).
Gráficos	Baseia-se nos gráficos utilizados no desenvolvimento do jogo	● Texto (The Dreamhold, 2003); ● Vetoriais (Starglider, 1986); ● 2D (Pac-Man, 1980); ● 2.5D (Mario Kart, 1992); ● 3D (God of War, 2005).
Estilo	Baseia-se nos elementos principais da narrativa e as habilidades utilizadas durante o jogo	● Ação (Metroid, 1986); ● Aventura (Grim Fandango, 1998); ● Estratégia (Warcraft, 1994); ● RPG (Final Fantasy, 1987); ● Esporte (FIFA, 1993); ● Corrida (Gran Turismo, 1997); ● On-line (Lineage, 1998); ● Simulação (SimCity, 1989); ● Tabuleiro (Yu-Gi-Oh, 2002); ● Casual (Candy Crush, 2012); ● Cartas (UNO, 1971); ● Ritmo (Dance Dance Revolution, 2005); ● Plataforma (Contra, 1987);

		● Quebra-Cabeças (Campo Minado, 1989); ● Battle Royale (Free Fire, 2017).

Vale analisar que os jogos eletrônicos podem pertencer a múltiplos estilos (ou gêneros), mas quanto às outras classificações – produção e gráfico –, eles estão incluídos, em sua maioria, em apenas uma subcategoria.

Para caso de análise do Quadro 2, será utilizado como exemplo o jogo Crash Bandicoot. Nos quesitos produção e gráfico, respectivamente, o jogo está nas subclassificações de produção comercial e 2.5D, afinal foi desenvolvido por uma grande empresa (Naughty Dog) em 1996 com o intuito de ser comercializado por uma ampla comunidade de jogadores, independentemente da idade e gênero, em uma plataforma gráfica utilizando elementos pseudo-3D, ou seja, fenômenos visuais aparentemente tridimensionais, mas não utilizam completamente de elementos tridimensionais. No caso do jogo Crash Bandicoot, o personagem principal foi desenvolvido em 3D, mas a maior parte do ambiente foi desenvolvido em 2.5D, sendo assim, gráficos em 2D que são organizados de forma a simular visualmente gráficos 3D.

Em quesito de estilo, Crash Bandicoot está inserido nos gêneros de ação, aventura, casual e plataforma. Na questão narrativa, a história de Crash Bandicoot centra-se no herói Crash (fig. 8) que foi criado pelos Doutores Neo Cortex e Nitrus Brio, que são os dois antagonistas do jogo. Crash tem como missão parar os cientistas em tentar dominar o mundo, revertendo a poluição criada por eles no arquipélago que habita e salvar sua amiga Tawna.

Figura 8 - Crash Bandicoot (1996)

A partir dos personagens humanizados, como o personagem Mario, por exemplo, alguns autores também passaram a analisar a presença de características raciais, fenotípicas, étnicas e culturais, conectando o personagem digital a uma representação social real.

Com o aquecimento do mercado de desenvolvimento de jogos, eles passaram a ser designados em jogos para meninos ou meninas, consequentemente, as representações, comportamentos e narrativas contidos nestes jogos tendem a reproduzir características generalizadoras do masculino ou feminino. Por exemplo, jogos com violência destacam homens heroicos e majoritariamente brancos em suas capas, pois estes jogos foram elaborados para atender à comunidade masculina. Enquanto que, por outro lado, os jogos desenvolvidos para um público infantil e até unicamente feminino, destaca cenas mais domésticas, casuais e/ou cartuniza ou antropomorfiza os personagens principais do jogo (fig. 9).

Figura 9 - Jogos "Barbie: Horse Adventures" e "Prince of Persia"

Retornando à análise dos jogos na sociedade, sob a perspectiva dos Estudos de Jogo, para alguns autores, o jogo é reconhecido como artefato sociotécnico, ou seja, são artefatos que permitem a interação entre parâmetros sociais e técnicos de uma determinada sociedade, reconhecendo a constante interação homem-tecnologia. Os jogos eletrônicos também são considerados artefatos culturais, assim como os filmes e revistas em quadrinhos, inserindo-se no que o antropólogo, sociólogo e filósofo Morin (1975) classificou como Mass Media, ou Mídia de Massa ou Cultura de Massa. Neste sentido, os jogos diferenciam-se de outros artefatos culturais a partir da possibilidade de alterar os rumos da narrativa do jogo e pela existência de regras que estabelecem objetivos e definem as estratégias para conseguir alcançá-los (Fragoso e Amaro, 2018). Com o cruzamento dos elementos culturais, a globalização e a ininterrupta midiatização, essas culturas de massa passaram a integrar uma categoria à parte dos Estudos Culturais: A Cultura das Mídias (Santaella, 2003).

A Cultura da Mídia trata-se de uma cultura da imagem, explorando a audição e a visão dos telespectadores. A mídia fornece signos e significados que ajudam a modelar a visão de mundo e os valores sociais: o que é bom e o que é mau, moral e imoral. Além disso, a mídia delimita quem são “eles” e “nós”, mesmo tendo o diálogo de construir e manter uma cultura comum para a maioria dos telespectadores espalhados pelo globo. Nos jogos eletrônicos, em específicos, “nós” refere-se ao grupo hegemônico, dominador, segmento o qual os jogos foram desenvolvimentos e quem deve os consumir, enquanto “eles” refere-se a todos os outros indivíduos, dessa forma, a mulher negra é inserida como “eles”.

Nesta midiatização dos jogos eletrônicos, a maioria dos jogadores preferem não se classificar como “eles”, afinal, se inseridos como os “outros” os quais estão “invadindo” um espaço que por primazia não deveriam ocupar, não devem ser considerados quanto possíveis representações ou até em espaços de discussão. Posto de outra forma, a mulher negra, inserida pelo “nós” como “eles”, possui consciência que por estar como “eles” não é importante e não merece destaque.

Com os novos veículos de comunicação, a Cultura da Mídia é organizada a partir da produção de massa, fazendo da cultura um produto mercadológico que abastece empresas privadas gigantescas. (Kellner, 2001). Atrelando-se à Cultura da

Mídia, os Estudos Culturais nascem a partir da inauguração da Escola de Frankfurt[17] e os principais críticos de comunicação e cultura de massa, atribuindo esses novos meios aos estudos das sociedades contemporâneas. Estes estudos combinam Teoria Social, Análise Cultural, História, Filosofia e intervenções políticas (Kellner, 2001).

Os intelectuais da Escola de Frankfurt compreendiam a cultura e as comunicações de massa como indústrias culturais, pois, assim como os outros produtos industriais, as culturas de massa eram transformadas em mercadoria, padronizadas e massificadas; assim sendo:

> *"os produtos das indústrias culturais tinham a função específica, porém, de legitimar ideologicamente as sociedades capitalistas existentes e de integrar os indivíduos nos quadros da cultura de massa e da sociedade" (Kellner, 2001, p. 44; Felin, 2009).*

Se, por um lado, as mídias de Cultura de Massa são mercadorias vinculadas às grandes empresas com o intuito de obter lucro a partir da veiculação em massa de signos e significados capitalistas diversos, essas mesmas mídias também representam a história do passado, presente e futuro com intervenções sociais, atribuindo características da realidade, mesmo que distorcidas, ao universo fantástico de forma lúdica, sendo também objetos de subversão ao capitalismo.

A incorporação dos Estudos Culturais e as Mídias de Massa compreendem "a sociedade como um terreno de dominação e resistência, fazendo uma crítica da dominação e dos modos como a cultura veiculada pela mídia se empenha em reiterar as relações de dominação e opressão" (Kellner, 2001, p. 12) e, por outro lado, os jogos como mídias são "[...] codificados com posições ideológicas como qualquer outro

[17] A Escola de Frankfurt foi uma escola de análise e pensamento filosófico e sociológico que surgiu na Universidade de Frankfurt, na Alemanha, em meados do século XX. Os estudiosos da Escola de Frankfurt compreenderam que havia uma nova configuração social após a Primeira Guerra Mundial devido à grande mudança tecnológica. Devido a diversidade de pensadores e gerações, não há características homogêneas entre eles, entretanto, eles concordam com a construção de teorias críticas ao capitalismo e a compreensão de que após a Segunda Guerra Mundial, as bases da sociedade capitalista se solidificaram por conta da disseminação de uma cultura que a favorecia e fortificava, por exemplo, a intensa utilização das mídias e da propaganda.

meio” (Shaw, 2010, p. 413, tradução livre)[18]. Dessa forma, é impossível desassociar a relação entre os homens e a Cultura da Mídia.

Referente à relação humano-mídia, Alves (2011) discorre:

> *[...] os sujeitos que interagem com diferentes mídias vivenciam experiências em múltiplos contextos, podendo compreender complexos contextos sem perderem a conexão entre as ideias abstratas e os problemas reais que eles podem resolver (Alves, 2011, p. 239).*

Em outras palavras, durante o ato de jogar, há uma parceria jogo-jogador. É quase impossível desagregar a interferência dos jogos na vida real. O jogo ganha corporeidade a partir da relação jogo-jogador e, apesar de ser um espaço incumbido de ideologias e significados, o jogador ainda consegue manipular o ambiente, inserindo suas próprias críticas (Lammes & De Smale, 2018; Carneiro & Dias, 2020).

Sendo os jogos pertencentes às mídias culturais de massa como um artefato cultural, não possuem unicamente a finalidade de entretenimento. Alves (2014) cita a Geração X, expressão utilizada pelo romancista Coupland (1991), referindo-se ao grupo de sujeitos que interagem diretamente com artefatos, produções e espaços culturais, conectados principalmente às redes midiáticas. Como analisado anteriormente, os jogadores estão em constante relação com o jogo e a ambientação deste. Os sujeitos da primeira e segunda gerações podem ser considerados como Geração X por estarem inseridos em um momento de transição para um mundo tecnológico. Esta geração consiste em um grupo nascido entre as décadas de 1960 a 1979, estando em ascensão nas discussões sociais e presença no mercado de trabalho. Todavia, destacava-se na mídia apenas os homens brancos da classe trabalhadora, coincidentemente, a “estampa” da comunidade de jogadores.

Por outro lado, o ambiente de jogos mudou drasticamente a partir da Geração Y (ou Millenials), grupo nascido do início da década de 1980 até a primeira metade da década de 1990. Este grupo nasceu já inserido no mundo tecnológico e, a partir desta

[18] “[...] encoded with ideological positions just as any other medium.”

geração, iniciam-se os ativismos cibernéticos[19], destacando neste momento e, dando seguimento com a Geração Z (1990 – 2010), às discussões identitárias dentro dos jogos eletrônicos.

Alusivo à sociedade, o consumo e os jogos eletrônicos, os pesquisadores de novas mídias José van Dijck e Martijn de Waal (2018) descrevem o fenômeno "plataformização da sociedade" que corresponde à convergência entre os elementos: organizações sociais, mídias e o capitalismo. A partir do crescente poder de mediação das plataformas digitais – enquanto agentes do capital -, os fenômenos sociais, políticas, econômicos e culturais coordenam-se em seu interior: as plataformas digitais (canais de streaming[20], redes sociais e os próprios jogos eletrônicos) são organizadoras dos modelos de produção e consumo, propondo desapropriar e colonizar aspectos da vida social que antes eram intocados pelas mídias digitais.

Se por um lado, os jogos eletrônicos, por exemplo, são responsáveis por subverter representações estereotipadas de mulheres negras com a intencionalidade de propor reflexão e exteriorizar concepções negras, comercializando jogos com este propósito (como Dandara, inspirada em Dandara dos Palmares, protagonista do jogo de mesmo nome (2018)), por outro, os jogos eletrônicos também intencionam manter a representação estereotipada de corpos femininos negros como objetos de prazer ao jogador branco (como Zarina de The King of Fighters (2016)).

Esses embates gerados a partir do contato com conceitos e ideias produzidas em diferentes mídias e com diferentes perspectivas são caracterizados como transmidiáticos. A Narrativa Transmidiática, defendida pelo pesquisador Henry Jenkins (2009), baseia-se na conexão de diferentes redes a partir de um mesmo universo. O autor, ao introduzir o conceito Transmídia, retrata que:

> *Comunidades de conhecimento formam-se em torno de interesses mútuos; seus membros trabalham juntos para forjar novos conhecimentos, muitas vezes em domínios em que não há especialistas tradicionais; a busca e a avaliação de conhecimento são relações ao mesmo tempo solidárias e antagônicas. Investigar como essas comunidades de conhecimento funcionam pode nos ajudar a compreender melhor a natureza do consumo*

[19] Consiste na utilização das redes sociais para criar, operar e gerenciar qualquer tipo de ativismo.

[20] Canais de transmissão de dados em áudio ou vídeo em tempo real, a exemplo: Netflix, Twitch e Prime Video.

> *contemporâneo da mídia. Essas comunidades podem nos revelar como o conhecimento se torna poder na era da convergência das mídias (Jenkins, 2009, p. 46).*

O próprio autor utilizou a obra cinematográfica Matrix (Warner Bros., 1999) como exemplo de narrativa transmidiática. Segundo Jenkins, o universo Matrix abriu possibilidades, devido a sua rentabilidade nos cinemas e verossimilhança com o mundo real tecnológico, para que o universo em si seja explorado por outras mídias que não só a cinematográfica. O universo de Harry Potter da autora J.K. Rowling é um outro exemplo de narrativa transmidiática, sendo explorado tanto em filmes quanto em livros e jogos. Em relação aos jogos digitais em si, o universo de League of Legends (Riot Games, 2009) é um dos exemplos mais atuais para se analisar o conceito transmidiático, como observou Barbosa (2020) (fig. 10).

Figura 10 - Universo Runeterra e Transmídia[21]

Estas narrativas transmidiáticas, além de serem veiculadas de maneiras diversas, também carregam diversos signos e significados.

O universo de League of Legends ocorre no fictício planeta Runeterra, tendo diversos países. Runeterra remete a alguns elementos do planeta Terra, como a exemplo, Ionia, que é onde concentram-se os personagens com traços orientais, remetendo ao continente asiático no mundo real.

Em League, Runeterra divide-se entre os Reinos Físico e Espiritual; enquanto que o Reino Físico é o equivalente aos territórios, governos, guerras armadas e demais atividades sociais humanas que ocorrem também no mundo externo, o Reino Espiritual é pouco conhecido, coberto por lendas e magia, equivalente ao Paraíso e Inferno da religião cristã.

A existência desse universo complexo deu a liberdade à Riot Games em produzir mídias de massa que exploram um mesmo universo: enquanto na série “Arcane” é retratada a vida e acontecimentos dos moradores de Zaun (na série, apontada como "Subferia") e Piltover, abordando temáticas como subdesenvolvimento, violência e corrupção, a história em quadrinhos “Lux” ilustra a história de uma garota de uma das famílias monarcas de Demacia e seu contato proibido com magia, abordando algumas temáticas também vistas em Arcane, mas acrescentando outras, como xenofobia, nepotismo e outros.

Neves et al. (2010) levanta alguns fatores que contribuem para o sucesso dos jogos digitais sendo a utilização das narrativas transmidiáticas um desses fatores.

[21] Fonte: Riot Games (2009). Elaboração: Autoria própria (2021)

Essa aproximação com as indústrias cinematográfica, de história em quadrinhos e desenhos animados permite com que sejam lançados, simultaneamente, novos jogos, desenhos e livros inspirados no universo do jogo em curto intervalo de tempo, sendo para algumas empresas, extremamente rentável.

Os fabricantes desses artefatos culturais de grande circulação têm investido bastante na transmidiação, afinal, um mesmo produto é explorado por outras empresas, em sinergia. Não só há a importância mercadológica, como também, por meio da transmidiação, há a possibilidade de reestruturar personagens e narrativas que antes foram construídas de maneiras negativas e/ou inacabadas. As alterações da Tempestade de X-Men e do Pantera Negra, tanto nas Histórias em Quadrinhos[22] quanto nos jogos eletrônicos, sustentam a função da transmidiação em reescrever a história perante ótica de indivíduos racializados que compreendem e/ou estão inseridos em um discurso similar ao dos personagens.

Há assim, uma integração entre as mídias, expandindo a comercialização deste produto. Ainda conforme Jenkins (2019), estamos no período da Cultura da Convergência, a qual:

> *A circulação de conteúdos - por meio de diferentes sistemas de mídia, sistemas administrativos de mídias concorrentes e fronteiras nacionais - depende fortemente da participação ativa dos consumidores. [...] a convergência representa uma transformação cultural, à medida que consumidores são incentivados a procurar novas informações e fazer conexões em meio a conteúdos de mídia dispersos (Jenkins, 2019, p. 26).*

Por fim, a Convergência nada mais é que um mecanismo de permanecer circulando determinados artefatos culturais pelas diversas redes midiáticas, sejam as mais modernas até as que estão entrando em desuso, mas também reformular discursos nestas mídias. A Convergência, para Jenkins, é composta por três conceitos básicos: Convergência Midiática, Inteligência Coletiva e Cultura Participativa (Barbosa, 2020):

[22] A reescrita da narrativa de Tempestade, principalmente destacando o discurso afrofuturista, ficou responsável ao roteirista Reginald Hudlin. A maioria dos roteiristas que passaram pelos processos de reestruturação dos personagens negros da Marvel são também negros, mas quase que exclusivamente do sexo masculino.

Convergência Midiática: baseia-se no “fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam” (Jenkins, 2019, p. 25);

Inteligência Coletiva: defendida por Lévy (1998), é entendida como “uma forma alternativa de poder midiático”, segundo Jenkins (2019, p. 26). Seria um grupo de pessoas que, com suas bagagens culturais, compartilham suas ideias a respeito de algo a partir de suas interpretações subjetivas;

Cultura Participativa: é o comportamento participativo dos consumidores, seguindo um sistema complexo de regras. A exemplo, existem os fóruns de determinados jogos que são abertos para os jogadores discutirem sobre diferentes assuntos referentes ao jogo.

2.2. JOGOS COMO FONTES HISTÓRICAS

A presente pesquisa centra-se em duas questões abordadas por Bello e Vasconcelos: (1) O Videogame na História, ou seja, o videogame como fonte de investigação historiográfica na indústria do entretenimento, mas também como instrumento de análise da História sobre relações com o todo social, seus impactos sociais, culturais e econômicos e; (2) A História no Videogame, ou seja, como os jogos eletrônicos representaram e simularam o passado, mas não apenas isso, como os jogos eletrônicos representam acontecimentos históricos de qualquer período, inclusive, questões atuais.

Ainda há um ambiente raso de Games Studies no mundo e, a maioria das pesquisas produzidas estão concentradas na América do Norte e Europa. Por se tratarem de grandes inovações tecnológicas, a maior parte dos estudos acadêmicos envolvendo os jogos como objeto estão restritos às áreas igualmente tecnológicas, a exemplo, Engenharia da Computação, Ciência da Computação e, atualmente, os cursos de Desenvolvimento de Jogos Digitais.

No Brasil, diversos pesquisadores investigaram o crescimento das produções acadêmicas referente aos jogos digitais. Alves (2013), utilizando como base de dados o Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES e a Biblioteca Digital Brasileira de Teses, aponta que desde 1994 já haviam pesquisas utilizando os jogos digitais como objeto de estudo em variadas áreas de conhecimento. A partir dos anos 2000, houve um aumento dessas pesquisas, refletindo também a expansão de áreas e disciplinas acadêmicas que estudam jogos. Pimentel et. al. (2021) investigaram o desenvolvimento de pesquisas sobre jogos digitais entre os anos 2010 a 2018, como se observa no Quadro 3.

Quadro 3 - Triagem de pesquisas no Brasil[23]

TRIAGEM DE DOCUMENTOS	Plataforma	Plataforma
Termos de busca	CAPES	BDTD
Games	4282	9774
Jogos digitais	15696	601
Jogos eletrônicos	10822	440
Videogame	279	291
Videojogos	6	8
Entretenimento digital	27755	547
Total de Trabalhos	58840	11661

Quadro 1- Quantitativo de trabalhos para triagem

A interdisciplinaridade, a dificuldade em encontrar algumas produções além do obstáculo dessas produções estarem, majoritariamente, escritas em inglês, podem ser algumas das dificuldades de haver uma variedade maior de pesquisas sobre jogos no Brasil que não estejam voltadas exclusivamente às áreas de Tecnologia e Educação. Enquanto nos Estados Unidos, a relação entre jogos, sociedade, cultura, interseccionalidade e estudos pós-coloniais e/ou decoloniais, tendo Gray (2012a; 2012b; 2014; 2020) e Nakamura (1995; 2000; 2002) como algumas pesquisadoras do ramo, têm começado a fincar raízes, no Brasil. Ainda estamos no processo de conhecimento superficial dessa área.

Devido a algumas dessas barreiras, supõe-se que não é objetivo da História estudar os jogos digitais e até utilizá-los como documentos. Por outro lado, De Paula (2017) analisa que:

> Não é difícil imaginar o objeto “jogo” como uma lacuna de sugestões não apenas voltadas às verossimilhanças da História, mas de todo o contexto fictício que outrora fora dedicadamente assimilado exclusivamente aos documentos historiográficos ou mesmo à literatura (DE PAULA, p. 17, 2017).

A ciência histórica passou a se interessar pelos jogos a partir de sua associação com a Educação. O termo *Edutainment* surgiu na década de 90 para se referir aos jogos educativos de determinadas áreas de conhecimento, como o nome aponta, em tradução em português, envolve educação e entretenimento e engloba jogos como:

[23] Fonte: Pimentel et. al (2021)

“Where in the World is Carmen Sandiego?”, jogo digital desenvolvido em 1985 para ensinar Geografia e História aos alunos dos primeiros anos escolares (Molina, 2013). Sendo assim, a História Cultural sob a perspectiva de Peter Bürke: [...] ainda, deixa claro que a história cultural não mais atende apenas às noções de arte ou ciência, mas que também se aplica às práticas - conversar, ler, jogar. (BÜRKE, 2008, p. 43 apud DE PAULA, 2017, p. 10).

Nem sempre os jogos foram tidos como documentos históricos. A História[24] sempre foi mais centrada nos documentos escritos do que nas narrativas. Chartier (1990) apoiando-se na História Cultural, compreende que a construção da História também está associada à produção de sentido das palavras, imagens e símbolos, pois eles também reconstroem, conservam e transformam práticas culturais. Chapman (2017) relaciona os videogames e a História Cultural, introduzindo sua obra a partir da preocupação de como vemos a História:

> *[...] Preocupamo-nos com o estado da educação de História, que poucos estudam-na e que o público em geral é desinteressado e tem pouco conhecimento do passado. Embora esses argumentos, sem dúvida, às vezes tenham validade, geralmente apoiam-se na noção de que História é algo definido apenas como sinônimo de conhecimentos, formas e práticas oficiais, educacionais, institucionalizados e profissionais. Isso significa que tanto o significado das histórias populares encontradas na mídia convencional e a natureza da História como um processo ativo de lembrança realizado pelo público, bem como por historiadores profissionais, muitas vezes passam despercebidas. Essas perspectivas geralmente ignoram o papel do cotidiano, local, do não-oficial, do familiar e do popular (CHAPMAN, 2017, p. 17, tradução livre).*

Fundamentado na História Cultural e a importância dos signos e narrativas na construção da ciência histórica:

> *“Se é verdade que a palavra pode fazer muitas coisas que as imagens não podem, que tal o inverso - as imagens não carregam ideias e informações*

[24] A História, em maiúscula, é utilizada comumente para se designar à ciência, enquanto a história, em minúsculo, é utilizada como sinônimo de narrativa. Alguns autores ainda diferenciam História e estória.

> *que não podem ser manipuladas pela palavra?" (Rosenstone, 1995, p.5, tradução livre)[25].*

A História, mesmo com advento da Escola de Annales[26], ainda está extremamente engessada na utilização da documentação escrita, fazendo com que as imagens e narrativas sejam histórias não contadas. Schama (2006) aponta que essa ignorância está associada com as imagens serem apenas expressões da Cultura e não é objeto do historiador analisar essas imagens. No entanto, Chapman (2017) compreende que a História é quase sempre narrativa. Antes de ter sido escrita, ela foi narrada por alguém, mas essa narrativa não necessariamente precisa detalhar exatamente a sequência dos eventos para que seja compreendido que estava no passado e é histórico e que as narrativas históricas, sejam as populares ou acadêmicas, comumente resumem, generalizam, simbolizam e conceitualizam os acontecimentos narrados.

Ainda que, com o advento da Escola dos Annales, surgisse uma nova História Cultural, os jogos digitais, até aquele momento, não eram vistos e entendidos como elementos culturais e documentos historiográficos. Tony Mott, ex-diretor-chefe da Edge, enfatiza ainda mais o preconceito dos pesquisadores em utilizar os jogos digitais como objetos de estudo.

> *Comparado à televisão, à literatura ou à música, o desprezado videogame não é compreendido por muita gente. Talvez não devêssemos esperar que fosse diferente. Os livros são produzidos há centenas de anos, enquanto os filmes tiveram sua origem no fim do século XIX. Em termos comparativos, no que diz respeito à sua evolução, os videogames já aprenderam a andar, mas só agora estão começando a se alimentar sozinhos sem a ajuda de ninguém. E assim como crianças, que costumam ser frequentemente menosprezadas ou censuradas pelos adultos repressores, os games tendem a ser*

[25] *If it is true that the word can do many things that images cannot, what about the reverse – don't images carry ideas and information that cannot be handled by the word?*

[26] A Escola dos Annales foi um movimento historiográfico originado na França na primeira metade do século XX. Este movimento passou a questionar a historiografia tradicional, dando maior importância a interdisciplinaridade, que deveria haver uma associação entre a História e as outras ciências sociais, além de não deixar a História como algo exclusivamente escrito.

> *marginalizados,surgindo em geral na pauta dos comentaristas sociais apenas quando está na hora de mais uma rodada de condenação (Mott, 2013, p. 22).*

Entretanto, por que os jogos digitais em particular devem ser analisados também como documentos históricos? Acerca da utilização dos jogos como fontes históricas, diversos autores opinam a importância desses artefatos culturais como (re)produções históricas.

> *Os problemas teóricos entre os jogos eletrônicos e a História podem ser sintetizados em três grandes questões: 1) O Videogame na História, como fonte de investigação historiográfica, em sua inserção na indústria do entretenimento, as relações com o todo social, incluindo seus impactos sociais, culturais e econômicos; 2) A História do Videogame, que seria o desenvolvimento de seus "avanços técnicos", das condições de produção e recepção, dos jogos criados e da elaboração dos gêneros e suas linguagens; e um último tópico [...], 3) A História no Videogame, isso é, como os jogos eletrônicos representaram e simularam o passado, interpretando-o e impondo uma forma específica ao seu conteúdo discursivo (Bello e Vasconcelos, 2017, p. 7).*

Ressalto nesta pesquisa que os jogos eletrônicos são sim objetos históricos já que reproduzem acontecimentos do passado e presente de diversas sociedades. Parto do pressuposto de onde há corpo humano, há História. Assim como as imagens também possuem como função a retratação de acontecimentos, o mesmo acontece com os jogos eletrônicos, apenas com a questão de que essa representação eletrônica altera com base em quem desenvolve o jogo. A caso de exemplo da importância do jogo como objeto histórico, após o incêndio de Notre-Dame (fig. 11), a Ubisoft disponibilizou o jogo Assassin's Creed: Unity[27] aos jogadores de forma gratuita por um breve período de tempo para que estes tivessem acesso a conhecer a igreja histórica de Notre-Dame antes do incêndio, além do próprio jogo ter sido utilizado para auxiliar na reconstrução da Catedral.

[27] Assassin 's Creed: Unity é um jogo desenvolvido pela Ubisoft Montreal, localizada no Canadá no ano de 2014. O jogo ocorre durante a Revolução Francesa no final do século XVIII; Arno Victor Dorian e seus companheiros assassinos perseguem as pessoas que estão por trás das grandes ações da Revolução.

Figura 11 - Catedral de Notre-Dame no jogo *Assassin's Creed: Unity*

Com a aceleração do tempo-histórico (Bello e Vasconcelos, 2017), os lares domésticos foram inundados com artefatos culturais de massa através da televisão, do rádio e, posteriormente, dos computadores e consoles. As imagens reproduzidas nesses objetos transmitem e contribuem com a dispersão de signos e significados ideológicos da época, associando-se à era industrial. Oliveira (2020, p. 15) disserta que essas produções digitais, a exemplo dos próprios jogos eletrônicos, com sua capacidade de imersão, em particular os jogos com temática histórica, "são trabalhadas imagens, paisagens sonoras, iconografias, memórias narrativas [...]" que possibilitam uma conexão com o período histórico o qual pretendem reproduzir.

Há uma vastidão de gênero de jogos eletrônicos, dentre eles, os jogos históricos. Sid Meier's Civilization (MICROPROSE, 1991) é um exemplo de jogo histórico. De forma lúdica, o jogo está centrado em comandar um grande império desde os tempos antigos até o futuro, ganhando dos outros impérios a partir da guerra, dominação religiosa, científica ou cultural. As civilizações existentes no jogo são reais, a exemplo do Brasil (com D. Pedro II no Civilization VI, lançado em 2016); muitas das características utilizadas por D. Pedro II durante o jogo remetem aos feitos reais durante o seu império, como por exemplo, a sua habilidade especial: Patrono das Artes (fig. 12).

Figura 12 - D. Pedro II em *Civilization VI*

Dentro dessa categoria de jogos históricos, ainda há duas vertentes: Jogos de Performance, que são jogos os quais o usuário controla um ou mais avatares que estão imersos em uma narrativa quase sempre vinculado a algum acontecimento histórico real ou um mito famoso passado de geração em geração de uma sociedade, como acontece com as séries Assassin's Creed, God of War e Red Dead Redemption; a outra vertente refere-se aos Jogos de Gerenciamento, que são jogos que permitem ao jogador construir, planejar e administrar as estruturas e relações sociais, criando e levando ao progresso cidades e civilizações, como as séries Sid Meier's Civilization e Age of Empires (Bello e Vasconcelos, 2017).

Chapman (2017) disserta que:

> *Muitos desses jogos são históricos. Eles podem não ser comprados como histórias, mas sim porque oferecem uma boa jogabilidade ou fazem parte de uma franquia familiar, mas em certo sentido isso realmente não importa. Os jogadores são expostos às ofertas de envolvimento com a História e representações históricas que esses jogos envolvem e contêm, no entanto (Chapman, 2017, p. 27; tradução livre)*[28]

O autor em pesquisa anterior (2013), reflete que é importante compreender os jogos eletrônicos como históricos devido a capacidade desses jogos transmitirem os

[28] *Many of these games are historical. They might not be bought as histories, purchased instead because they offer good gameplay or are part of a familiar franchise, but in a sense this doesn't really matter. Players are exposed to the offers of engagement with history and historical representations that these games entail and contain nonetheless.*

acontecimentos históricos reais de forma mais popular e compreensível. Dessa forma, crianças, por exemplo, interessadas em videogames, podem captar com maior facilidade determinados conteúdos de História que também são vistos nas instituições escolares. Ainda referente à análise de outras mídias, inclusive, os jogos digitais, como documentos históricos, o historiador Robert A. Rosenstone (2010) aborda que estas mídias são capazes de fazer com que o sujeito observe um acontecimento histórico de outra forma, criando uma mudança de como contamos e vemos o passado.

Portanto, De Groot (2013, p. 392) compreende que a variedade de produtos culturais é extremamente importante para apreciação e educação em História.

> *Para o historiador Jacques Le Goff, as representações, como qualquer documento histórico, possuem "intencionalidades, inconscientes". Isso é, transmite visões de mundos, representações e imaginários que ultrapassam a dimensão intencional, expondo valores do momento de sua produção e permitindo-se ler através do que não diz explicitamente. Isso caracterizaria para o pesquisador um "monumento" dos que "venceram" e podem falar sobre o passado (Bello e Vasconcelos, 2017, p. 17 apud Le Goff, 1990).*

Conforme Le Goff (1990), as representações possuem intencionalidades e, como os documentos históricos, majoritariamente, são difundidos pela ótica e escrita do dominador, as representações as quais temos acesso foram elaboradas igualmente sob a ótica dominadora. O professor e comunicador Richard Santos (2020) introduz a categoria "Maiorias Minorizadas", propiciando a visibilidade das produções negras dentro e fora da academia. Quanto "maioria minorizada", compreende-se quanto grupo social e racial composto por pessoas negras (brasileiras) que, apesar de demograficamente serem maiores, no quesito de cidadania e representatividade, são minorias. Esta categoria é perceptível tanto na produção e difusão de conhecimentos acerca de jogos eletrônicos e História, quanto na elaboração de jogos eletrônicos em si, assim como na representação do ideário gamer.

Jogos como Red Dead Redemption 2 (fig. 13), por exemplo, permitem com que o jogador corporifique um fora-da-lei, em terceira pessoa, do Oeste Norte-Americano em 1910. O enredo do jogo centra-se em Arthur Morgan que faz parte de uma gangue que marcha contra o avanço da modernidade no Oeste. Há elementos históricos

presentes no jogo: a presença do faroeste, a mortalidade da tuberculose e o avanço da modernidade nos Estados Unidos no início dos anos 1900. O jogo foi elaborado por uma desenvolvedora norte-americana, e ilustra um grupo periférico dos Estados Unidos, porém estes indivíduos virtuais seguem o ideário hegemônico gamer: brancos e americanos, neste quesito.

Figura 13 - Arthur Morgan de Red Dead Redemption 2

Entre os negros, apesar de maioria demográfica e segmento em ascensão entre os consumidores de jogos no Brasil, pouco se vê de representação, produção acadêmica e produção nos próprios jogos eletrônicos, não por este segmento não produzir, mas como são “minorias minorizadas”, suas produções, escritas e representações que pouco interessam ao poder hegemônico, mas por outro, muito complementam a discussão de Estudos Culturais, História e Jogos Eletrônicos.

Reforço, por fim, a utilização de jogos eletrônicos como fontes históricas, pois, apesar de superficialmente não haver uma intenção ideológica por trás da elaboração dos jogos, tudo que é produzido pelo ser humano é História e tem intencionalidade. Os jogos eletrônicos, mesmo os publicados por desenvolvedoras menores e/ou independentes, expõe interpretações, concepções e representações de minorias, construindo panoramas do passado, presente e futuro fora dos ângulos dominadores.

Apenas a partir de 2010 que os Estudos de Jogos associados a esses artefatos como documentos históricos passaram a penetrar a Academia. Em 2014, na University of Gothenburg, como iniciativa da Doctoral School in Educational Science (DSES), foi possível o surgimento de um curso voltado às representações históricas em jogos eletrônicos, unindo dezenove pós-doutores europeus e norte-americanos

interessados no tópico, assim como também tornaram-se mais comuns artigos, teses e dissertações relacionando a História e os jogos eletrônicos; a exemplo do crescimento da intersecção História-Jogos, há um grupo de pesquisadores e membros-associados que mantém pesquisas no site *Historical Games Studies Network*[29] (Chapman, 2017).

No Brasil, Neves et. al. (2010) levantam informações quanto à produção de pesquisas envolvendo História e Jogos no Banco de Teses da Capes entre os anos de 1996 e 2009. Ao todo, foram encontradas 117 produções utilizando as palavras-chave: jogos eletrônicos, videogames, games, jogos digitais, e apenas 6 relacionavam-se a História: 1 associado a História das Artes, 2 sendo sobre Antropologia e 1 sendo propriamente História. Com base no levantamento anterior, ressalta-se que no Brasil, as pesquisas interseccionando História e Jogos ainda é bastante insípida. Como também é observado fora do Brasil, as pesquisas acadêmicas são majoritariamente centradas nas áreas de Ciência da Computação e Comunicação.

Posteriormente, Neves et. al (2010) elaboraram um novo levantamento. Entre os anos 2009 e 2010, aumentaram tanto o número de pesquisas quanto o número de History Games. Por meio deste último levantamento, os autores concluem que existem dois tipos de History Games digitais: o primeiro tipo, os que são desenvolvidos sem nenhuma finalidade pedagógica - a exemplo, Medal of Honor (2002) - e o segundo tipo, os que são voltados à educação - a exemplo, Capoeira Legends (2009).

> *A grande maioria se enquadra no primeiro tipo, pois são jogos que não assumem qualquer responsabilidade em utilizar suas potencialidades para facilitar o processo de ensino-aprendizagem. Seus produtores apenas visam a venda do seu produto, utilizando-se dos acontecimentos da História apenas para fins lucrativos. Todavia, o fato de não serem pensados para educação não impede que seus jogadores aprendam conteúdos sobre a História ali existente por meio de uma aprendizagem indireta, colateral, paralela ao ato de jogar. Já os idealizados e desenvolvidos para educação, como os serious games adotam como principal tarefa o grande desafio de aliar de forma não convencional os assuntos escolares à plataforma digital dos jogos, proporcionando uma aprendizagem diferenciada por meio do lúdico, da*

[29] Disponível em <https://www.historicalgames.net/>. Acesso em Maio de 2023.

> *simulação e da resolução de problemas nos âmbitos semióticos dos jogos (Gee, 2004 apud Neves et. al, 2010, p. 5).*

Se pouco é dialogado entre a História e os jogos eletrônicos, igualmente pouco é dialogado entre História, jogos eletrônicos e representações sociais. Este problema não é exclusivo brasileiro, mas também entre as outras pesquisas centradas na América do Norte, Europa e Ásia. Também é insuficiente a relação interseccional entre identidades, representações, História e os jogos. Por conta disso, a respectiva pesquisa centra-se nos jogos comerciais, que não estão propostos a ensinar ou transmitir alguma mensagem ao jogador, mas se analisados profundamente, propõem-se a esta potencialidade.

3. MÍDIAS DE MASSA: REPRESENTAÇÃO DE RAÇA E GÊNERO

No presente capítulo, discuto os estereótipos e tropos vinculados às representações raciais, considerando as intersecções identitárias e os sistemas de opressão. Prontamente, serão apresentadas questões envolvendo, principalmente, a identidade negra nas mídias de massa.

3.1. ESTEREÓTIPOS, TROPOS, RACISMO E REPRESENTAÇÃO MIDIÁTICA DAS MINORIAS SOCIAIS

A noção de raça não é universal, afinal advém das ciências biológicas para legitimar as relações de dominação entre classes sociais mesmo que não houvesse diferenças biológicas eminentes entre os indivíduos de uma mesma classe. Apesar de, atualmente por meio de estudos científicos avançados, termos noção de algumas diferenças biológicas entre indivíduos, essas diferenças são ínfimas a ponto de reafirmá-los como outra raça; quanto a este fato, o antropólogo Kabengele Munanga reafirma expondo que: “os patrimônios genéticos são diferentes, mas essas diferenças não são suficientes para classificá-las em raças” (2004, p. 5).

Com o passar dos anos, o conceito de raça sofreu modificações, aproximando-se às diversidades sociais, culturais e históricas. A noção de raça, por si só, é carregada de ideologias que prezam validar as relações de poder vigentes na sociedade. Compreende-se o conceito de raça, sob o campo semântico, sendo determinado pela “estrutura global da sociedade e pelas relações de poder que a governam” (Munanga, 2004, p.6).

O sociólogo Bonilla-Silva (2020) define três termos-chave para compreender o sistema social vigente: raça, estrutura racial e ideologia racial. Referente a raça, o autor estabelece que sempre houve um desacordo formal entre cientistas sociais quanto ao conceito de raça, mas há um consenso entre eles referente às noções de diferenças raciais possuírem História e serem sujeitas à mudança. Apoio-me na abordagem utilizada por Bonilla-Silva que reconhece raça:

> *"[...] à semelhança de outras categorias sociais, como classe e gênero, é construída, mas insiste que ela tem uma realidade social. Isso significa que depois que a raça – ou a classe ou o gênero – é criada, ela produz efeitos reais sobre atores racializados [...] (p. 33, 2020)."*

A estrutura social, ainda conforme Bonilla-Silva, é compreendida a partir da classificação social advinda da racialização dos indivíduos, gerando um sistema social racializado que concede privilégios a uma classe social – em um primeiro momento, os europeus que se tornaram "brancos", os não-racializados – em detrimento dos outros – estes sendo os não europeus, ou "não brancos", racializados. Concebe-se estrutura social como "a totalidade das relações e práticas que reforça o privilégio branco" (p. 33, 2020).

A ideologia racial, por outro lado, define "o quadro de referências baseado em raça usado pelos atores para explicar e justificar (raça dominante) ou contestar (raça ou raças subordinadas) o status quo racial" (p. 34, 2020), isto é, apesar de todas as raças desenvolverem estes quadros referenciais, devido ao seu poder hegemônico, apenas o grupo dominante, ou seja, os brancos, que não são racializados, tendem a se tornar as bases ideológicas. Portanto, cabe ao não-racializado, europeu, branco, apontar, classificar e difundir esta ideia de que o outro, não-europeu, como racializado.

A partir do desenvolvimento quanto aos conceitos de raça, estrutura social e ideologia racial, surgem as concepções de identificação, representação e racismo. O sociólogo Stuart Hall (2016) aponta que a identificação quanto a raça não é advinda do nascimento, mas, são formadas e transformadas no interior da representação e produz sentidos, sendo assim, negros, asiáticos, indígenas entre outros são diariamente racializados, construindo seus entendimentos raciais a partir da contraposição entre eles. Ainda conforme Munanga (2004), as raças fictícias ou raças sociais são mecanismos da regulação e manutenção dos racismos, afinal a relação entre brancos e não-brancos não é simétrica. Dessa forma, o racismo certifica aos brancos, além do posicionamento privilegiado na sociedade, a ideia de uma sociedade desracializada a qual estas identidades não-brancas não pertencem a estes espaços sociais. Por fim, como alude o advogado e filósofo Silvio Almeida, "o branco não tem raça, quem tem raça é o negro" (Almeida, 2016).

Analisando as representações, o pesquisador Bruno Mazzara (1999) compreende estereótipo como “um conjunto coerente e bastante rígido de crenças negativas que um certo grupo compartilha em relação a outro grupo ou categoria social”. Para França (2004), estereótipos são uma forma de representação e, em conformidade com Hall (2016), compreende estereotipagem como uma prática de produção de significados que classifica indivíduos a características normalmente reducionistas. Como a cultura é predominantemente branca, “o negro viu-se obrigado a tomar o branco como modelo de identidade” (Souza, 2021, p. 47), mas por se tratar de uma identidade não-branca, este indivíduo é estigmatizado conforme os aspectos os quais a branquitude o impõe. Dessa forma, estereótipos nada mais são que generalizações ou hipóteses elaboradas a partir das características ou comportamentos de um grupo social específico ou de indivíduos.

O estereótipo é utilizado principalmente com a intenção de criar uma rápida conexão identitária entre o personagem retratado e uma representação social real, quer dizer, o estereótipo atribui uma característica do indivíduo racializado a todos os seus semelhantes. Para uma respectiva ilustração gráfica, utilizando apenas estilização, são necessárias características que sejam reproduções similares a realidade; consequentemente, estas características são generalizadas e, muitas vezes, negativas. Sendo assim, Mazzara (1999, p. 14) assente que o estereótipo não se trata de uma representação neutra e constitui o próprio núcleo cognitivo do preconceito ao sustentar e perpetuar uma imagem negativa a respeito de um grupo (apud Chinen, 2013, p. 39).

Além do mais, estereótipos são produtos aceitos pela coletividade porque, como são elaborados pela branquitude, são mecanismos desenvolvidos para categorizar as pessoas e seus atributos que são considerados comuns e naturais (Goffman, 1988). Em outra perspectiva, a classe hegemônica insere signos às outras pessoas, classificando-as com base nessas características que aparentam ser similares entre os indivíduos, a exemplo: todos os asiáticos, em especial do Sul e Sudeste Asiático, são agrupados como superinteligentes. Apesar de parecer uma característica positiva, os estereótipos estão sempre vinculados a outras atribuições circunscritas: superinteligência, mas em contrapartida, aficcionados em tecnologia,

antissociais, arromânticos[30] e/ou assexuais[31], dentre outros. Além disso, estereótipos carregam em si a imposição de que todos os asiáticos do Sul e Sudeste, por exemplo, devem ser “domesticados” a serem como o estereótipo determina, afinal, estas características são estabelecidas em benefício da hegemonia branca.

Stuart Hall destaca a distinção entre “tipos” e “estereótipos” apoiando-se em Richard Dyer. Enquanto “tipos” são esquemas classificatórios gerais e não estáticos, os “estereótipos” são simplificações exageradas (Hall, 1997, p. 258). Ainda mais, Hall define que os estereótipos funcionam a partir de quatro lógicas: (1) essencialização; (2) reducionismo; (3) naturalização das diferenças e (4) formação de oposições binárias. A representação simplificada de grupos sociais ocorre a partir da essencialização e da redução; a naturalização, por sua vez, afirma a diferença como algo essencial à realidade e ao cotidiano, sendo incontestável; este “natural” normatiza as diferenças e consolida imaginários sobre papeis sociais de indivíduos. Esses imaginários e demarcações de papeis sociais não são neutros pois estão envoltos em relações de poder binários: mulheres e homens, brancos e negros, racionais e passionais, etc. (Hall, 1997).

A pesquisadora Suiane C. Ferreira (2021), ao analisar estereótipos nos jogos eletrônicos, aponta que:

> *Os meios de comunicação reproduzem informações e visões homogêneas que confirmam as perspectivas dominantes. Grada Kilomba (2019) aponta que os sentidos derivados de narrativas colonialistas, gerados e reiterados nos espaços comuns, incluindo o das produções midiáticas, não dizem respeito ao sujeito negro, mas as fantasias que povoam o imaginário branco sobre o que a negritude deveria ser. Nesse sentido, a população negra convive diariamente com imagens irreais e nada positivas de si mesma. Portanto, os games também se constituem em meios de propagação de estereótipos sobre a população negra (Ferreira, 2021, p. 228).*

[30] É uma orientação romântica na qual as pessoas sentem pouca ou nenhuma atração romântica. Não possuem vontade nem necessidade de estar em uma relação romântica e, consequentemente, sexual. Por outro lado, alguns arromânticos podem sentir sim atração sexual.

[31] É um espectro sexual que define a ausência parcial ou total de atração sexual a qualquer pessoa.

A linguagem é o principal fator de construção de estereótipos e outras imagens. A diferenciação entre os integrantes do segmento social hegemônico e a identidade são fatores que, em conjunto com o estereótipo, contribuem para a categorização dos indivíduos. Silva (2000) compreende que:

> *[...] aquilo que dizemos faz parte de uma rede mais ampla de atos linguísticos que, em seu conjunto, contribui para definir ou reforçar a identidade que supostamente apenas estamos descrevendo. Assim, por exemplo, quando utilizamos uma palavra racista como "negrão" para nos referir a uma pessoa negra do sexo masculino, não estamos simplesmente fazendo uma descrição sobre a cor de uma pessoa. Estamos, na verdade, inserindo-nos em um sistema linguístico mais amplo que contribui para reforçar a negatividade atribuída à identidade "negra" (Silva, 2000, p. 93).*

Como os estereótipos são construídos e disseminados pela classe dominante a fim de atender aos seus interesses, muitos desses são considerados como verdades absolutas e incontestáveis (Bonazzi, 1980). O processo histórico da construção dos estereótipos é vinculado, inicialmente e principalmente, a dois direcionamentos: à construção baseada na nacionalidade – norte-americanos são ricos, britânicos são pontuais, chineses comem cachorros, dentre outros; e/ou baseada à identidade étnica e racial – asiáticos do Sul e Sudeste Asiático são bastante inteligentes enquanto os da Ásia Meridional são pouco inteligentes e sujos e os do Extremo Oriente são bastante perigosos, latinos são malandros, festeiros e preguiçosos, enquanto os africanos são desprovidos de qualquer traço civilizado.

Um dos personagens estereotipados mais proeminentes na cultura é Jim Crow (fig. 14). Este personagem foi desenvolvido por Thomas D. Rice para representar os negros escravizados e os recém-libertos. Jim é um personagem malandro e usava trapos como vestimenta e, para "incorporá-lo", Rice maquiava seu rosto e mãos com cortiça queimada.

Figura 14 - Jim Crow

Este personagem foi responsável pelo desenvolvimento de outros personagens negros no teatro e, posteriormente, em outras mídias de massa mundiais. Os negros, em especial, eram quase sempre representados utilizando trapos, com a pele extremamente escura como carvão, sobressaindo os lábios avermelhados e com personalidade malandra, despreocupada.

Nas mídias de massa, essa representação estereotipada foi amplamente utilizada tanto em quadrinhos quanto no cinema, como é possível analisar nas cenas abaixo.

Figura 15 - Cenas racistas em desenhos animados[32]

Essas representações racistas eram intencionalmente elaboradas para trazer comédia aos desenhos animados, utilizando uma identidade étnico-racial inferiorizada

[32] Fonte: Reprodução. O desenho animado retratado é Tom e Jerry (1940).

para edificar a hegemonia das classes dominantes, ou seja, os personagens brancos se promovem a partir dos desleixos dos personagens racializados ou estes personagens racializados, malandros, se aproveitavam da “ingenuidade” e bondade dos personagens brancos. O pesquisador Nobuyoshi Chinen apoiando-se ao neurologista Freud analisa que “rir do outro é, portanto, a maneira civilizada de agredi-lo [...]” (2013, p. 41).

Por conta do progresso da discussão quanto à representação racial dentro dessas mídias de massa, em 2020, a Disney, uma das maiores desenvolvedoras cinematográficas do mundo, criou um alerta33 de conteúdo racista na plataforma de streaming, Disney+, em filmes clássicos que reiteram esses traços, a exemplo: Dumbo (1941), Peter Pan (1953), dentre outros.

Figura 16 - Algumas cenas nos filmes da *Disney* com alerta

No início do século XXI, com a melhoria gráfica cinematográfica e o crescimento das discussões sociais quanto aos estereótipos presentes nas mídias sociais, as desenvolvedoras e empresas cinematográficas passaram a representar os personagens racializados, ainda estereotipados, porém de forma mais sutil, como por exemplo, Ligeirinho (fig. 17). Ligeirinho, ou Speedy Gonzales, é a representação de um afro-latino, mais propriamente mexicano. Nos primeiros episódios com sua aparição, Ligeirinho era malandro e, por vezes, preguiçoso. Nos desenhos atuais, suas características negativas são mais atenuadas.

[33] A mensagem informa: ‘Este programa inclui representações negativas e/ou tratamento inapropriado de pessoas ou culturas. Esses estereótipos estavam errados na época e estão errados agora. Em vez de remover esse conteúdo, queremos reconhecer seu impacto prejudicial, aprender com ele e iniciar conversas para criarmos juntos um futuro mais inclusivo”

Figura 17 - Conceito atualizado do Ligeirinho

Com o advento dos jogos eletrônicos amplamente comercializados, surge outro espaço para reafirmação de novos estereótipos: as imagens de controle e os tropos. Enquanto as imagens de controle estão vinculadas às mulheres negras (raça e gênero), os tropos estão vinculados às mulheres (apenas gênero).

Dentro dos Estudos de Jogos, as representações sociais, de raça e de gênero não estão desassociadas de algumas pesquisas presentes nos estudos acerca das representações de corpos engendrados e racializados (Maloney et. al, 2019; Malkowski (Org.), 2017; Shaw & Ruberg, 2017). Com a entrada das mulheres quanto às representações nos jogos eletrônicos tanto também jogadoras e desenvolvedoras de jogos, estas mulheres são representadas de formas que a oprimem, entretanto, mulheres brancas e negras são oprimidas, estereotipadas e representadas de formas diferentes.

Apesar da representação ser construída a partir de uma versão da realidade, esse padrão representacional é reducionista, excludente e estereotipado, não mostrando a diversidade de um determinado grupo. Não obstante, essas representações na Cultura da Mídia, têm a funcionalidade de, principalmente, atrair indivíduos a consumir produtos ilustrados por seus semelhantes. Mas, quando indivíduos racializados consomem esses produtos, percebem ali uma imagem reducionista e generalizada de si, uma imagem que não foi produzida para eles, mas sim produzida pelo poder hegemônico de forma a representar o que estes outros

(minorias) devem ser. Na perspectiva da História e dos Jogos Eletrônicos, consumir as mídias representadas por seus semelhantes perpetua as mensagens de construção de poder da realidade.

Imagens de controle, extensivamente estudados pelos Estudos Culturais e, principalmente o Feminismo Negro, referem-se ao conjunto de estereótipos que materializam o papel social dos corpos negros femininos. A socióloga Patricia Hill Collins (2019) afirma que as imagens de controle atingem todos grupos sociais, mas são mais nocivas às mulheres negras. Elas assumem um caráter especial, pois expressam que as injustiças sociais que afligem às mulheres negras são “naturais, normais e inevitáveis na vida cotidiana” (Collins, 2019, p. 136). Dessa forma, essas imagens de controle estão, em ampla escala, engessadas na sociedade porque justificam as opressões de raça, gênero e classe sobre essas mulheres, além de objetificar esse segmento, mantendo-as subordinadas.

Para Collins (2019), as imagens de controle apresentam-se de cinco formas diferentes para as mulheres negras americanas: mammy, matriarca negra, rainha da assistência social, dama negra e jezebel/prostituta/hoochie. Cada uma dessas imagens possui características próprias, como observado no Quadro 4.

Quadro 4 - Imagens de Controle

Imagens conforme Collins (2019)	
Imagem	**Descrição**
Mammy	A trabalhadora doméstica, escravizada ou liberta, que é obediente e fiel à família branca, sempre servindo-os com amor e zelo; é a representação da mãe negra nos lares brancos.
Matriarca Negra	A mãe agressiva que não presta cuidados aos seus filhos; é a representação da mãe negra nos lares negros.
Rainha da Assistência Social	Mãe dependente do Estado, trabalhadoras que usufruem de alguns benefícios sociais. Vista como acomodada, preguiçosa e desocupada.
Dama Negra	Negra de classe médica que é profissionalmente bem-sucedida e instruída. Consideradas antipáticas, exigentes, arrogantes e castradoras.
Jezebel/Hoochie ou Prostituta	Perpetuação da mulher negra como historicamente submissas. Justifica a exploração sexual das mulheres negras, lidas como promíscuas e até predadoras sexuais.

Nos jogos eletrônicos, é utilizado o conceito de tropo, proveniente da Literatura. Tropos são convenções de gênero e raça que ocorrem como repetições narrativas. Em outras palavras, é um padrão comum ou um atributo reconhecível em narrativas, transmitindo alguma informação ao público; são imagens com características específicas que desempenham sempre o mesmo papel.

Em 2012 e 2017, a pesquisadora Anita Sarkeesian desenvolveu o projeto “Tropes vs Women in Video Games” que pretende discutir e desconstruir os estereótipos femininos incorporados às mulheres em jogos digitais. Após o projeto, Sarkeesian passou a receber várias mensagens misóginas, sexistas e até ameaças de morte, além do desenvolvimento do jogo que permitia com que o jogador pudesse agredi-la repetidamente. Esse tipo de atitude é um exemplo de como as mulheres que tentam desconstruir as mensagens negativas dentro da comunidade são tratadas pelos demais jogadores. Shaw (2014) disserta que:

> *Tratar os jogos como um reino isolado torna essa misoginia um espetáculo ao mesmo tempo que normatiza o comportamento opressor dentro das culturas de jogadores convencionais. Da mesma forma, tratar a representação em jogos como sendo apenas sobre jogos, fazer o mesmo com qualquer meio para esse assunto, deixa de levar em conta as formas pelas quais a violência contra queers (homo ou bissexual ou não), mulheres (cisgênero ou queer ou não), e pessoas de cor (queer ou não, mulheres cisgêneras ou não) existem em todos os lugares, em todas as mídias e em todas as instituições de poder (SHAW, 2014, p. 2, tradução livre)[34].*

Nenhum dos ataques destinados a Sarkeesian foram de cunho racial por se tratar de uma mulher branca e, igualmente por ser uma mulher branca, a maioria dos tropos os quais ela se refere em seus vídeos são estereótipos vinculados às mulheres brancas – apenas um vídeo é destinado às mulheres racializadas (o “Not Your Exotic Fantasy”, ou “Não sou sua fantasia exótica” [35]).

Quando um tropo é utilizado com excesso, ele se torna um clichê. Sarkeesian (2011) acrescenta:

> *O começo da transmissão de histórias verbais têm usado narrativas para entender a nós mesmos e o mundo ao nosso redor. Quando ouvimos uma história repetidas vezes o suficiente, isso pode afetar a maneira como pensamos sobre a realidade.*

Por exemplo, se descrita uma cena com apenas uma personagem de meia-idade com vestimentas básicas, proficiente na cozinha, automaticamente, associamos a imagem de uma doméstica negra, porque nas mídias de massa, é dessa mesma forma como as domésticas negras são majoritariamente representadas.

---

[34] *Treating gaming as an isolated realm makes this misogyny a spectacle at the same time it normalizes the oppressive behavior within mainstream gamer cultures. Similarly, to treat representation in games as being just about games, to do the same for any medium for that matter, fails to account for the ways in which violence against queers (homo- or bisexual or not), women (cisgendered or queer or not), and people of color (queer or not, cisgendered women or not) exists everywhere, in all media, and in all institutions of power.*

[35] Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=K2hYdBxxTTM&t=244s>. Acesso em Março de 2023.

Figura 18 - Domésticas negras nas mídias de massa[36]

Sarkeesian (2017) analisou os principais tropos encontrados nos jogos digitais, explorando-os em forma de vídeos: “dama em perigo”, “senhora personagem masculino”, “mulher como decoração de fundo”, “mulher como premiação”, entre outros. Vale ressaltar que a maioria dos tropos de Sarkeesian estão mais vinculados à identidade de gênero enquanto as imagens de controle e o desenvolvimento desta pesquisa analisam, interseccionalmente, gênero e raça.

A pesquisadora Letícia Rodrigues (2017) ao trabalhar com a temática de games e gênero argumenta como as representações de personagens nos jogos refletem o imaginário social e os agentes hegemônicos dessa sociedade, sendo a mulher, um indivíduo constantemente inferiorizado e excluído. Ainda segundo a autora, não se deve excluir os jogos digitais do contexto capitalista, afinal: A tecnologia nos jogos não produz apenas máquinas, softwares e gráficos fluídos, ela produz relações sociais, hierarquias, assimetrias, identidades, subversões, tensionamentos e contradições. (RODRIGUES, 2017, p. 39).

Especificamente, os jogos digitais permitem analisar a exclusão de determinados grupos da sua comunidade de jogadores devido a inúmeros aspectos, seja renda, obsolescência das configurações das plataformas obtidas pelos usuários – que não suportam a nova tecnologia dos jogos -, e outros. Por se tratar de um produto cultural e uma mídia contemporânea de massa, os espectadores prezam por

[36] As imagens representadas referem-se a tia Nastácia do Sítio do Pica-Pau Amarelo e *Mammy Two Shoes* de Tom e Jerry. Vale ressaltar que na refilmagem de 1960 de alguns episódios antigos dos anos 1950 de Tom e Jerry, *Mammy Two Shoes* deixa de ser representada como uma doméstica negra e passa a ser representada como uma jovem branca. Disponível em <https://www.youtube.com/watch?v=qWlpktF5h0A>, acesso em Abril de 2023. Outro fato interessante é a mudança na dublagem de *Mammy Two Shoes*, ainda representada como mulher negra. Em algumas refilmagens, há a atenuação de seu “Black English”, como é possível observar no vídeo <https://www.youtube.com/watch?v=BWMD1ws-42k>, acesso em Abril de 2023.

serem representados nessas mídias. A pesquisadora Adrienne Shaw (2014) novamente observa que:

> *Temos prazer em textos que nos representam, certamente, mas também gostamos daqueles que não nos representam. Os textos da mídia nos fornecem material de base para o que pode ser possível, como as identidades podem ser construídas e em que mundos podemos viver. (SHAW, 2014, p. 3, tradução livre)*[37].

Burgess et. al. (2011) desenvolve um estudo relacionado aos estereótipos raciais. Estudantes brancos são convidados a interagir com jogos eletrônicos contendo homens negros que incorporam papeis de "criminosos" e depois eram expostos a líderes políticos negros, como o ex-presidente dos Estados Unidos, Barack Obama. Ao analisarem um candidato negro e um candidato branco, os estudantes que foram expostos às imagens negativas vinculadas aos negros (criminoso e agressivo) compartilhavam opiniões negativas aos políticos negros, enquanto os estudantes que foram expostos às imagens positivas vinculadas aos negros (líder e empático), compartilhavam opiniões mais favoráveis ao candidato negro. A partir desta análise, conclui-se que essas imagens estereotipadas processam no imaginário social do que é classificado como ser negro e, consequentemente, desencadeiam comportamentos discriminatórios e racistas. Como resultado, a população negra está entre os que mais encontram problemas de representação no Universo dos Games.

Outro mecanismo de representar os negros e outros segmentos racializados nas mídias culturais de massa é através do antropomorfismo. Antropomorfizar os personagens é um mecanismo utilizado pelas empresas para atingir vários usuários, independente de qual segmento eles se encaixam. Entretanto, essa utilização do antropomorfismo, novamente generaliza um grupo étnico, racial, sexual, entre outros, a algum animal. Por exemplo, no Brasil, ao se tratar de homossexuais, vinculando-os a algum animal, remete-os ao veado por ser um animal elegante e chamativo, porque,

---

[37] *We get pleasure from texts that represent us, certainly, but we also enjoy those that do not. Media texts provide us with source material for what might be possible, how identities might be constructed, and what worlds we might live in.*

novamente, são utilizados signos que generalizam indivíduos (Muller et al., 2018; Banks, 2016; Besmann & Rios, 2012).

Winsor McCay, ilustrador de histórias em quadrinhos, foi responsável pela criação dos primeiros personagens antropomórficos animados. Esses personagens possuem características de animais, mas feições e acessórios característicos de seres humanos. Além da ilustração aproximar-se com a de um ser humano, o personagem antropomórfico também recebia uma personalidade planejada para o desenvolvimento na narrativa e sua aproximação e identificação com o público. Possivelmente, um dos personagens antropomórficos mais conhecidos seja Pernalonga (Warner Bros, 1940) e a maioria dos personagens da série Looney Tunes (De Mattos, 2013).

Em *Sing* (Illumination Entertainment, 2016), a maioria dos animais carregam várias características reducionistas humanas, representando de forma estereotipada algum grupo social. Meena, por exemplo, é um elefante africano que é criado com toda a sua família em uma casa no subúrbio e canta no coral da Igreja. Meena remete às comunidades negras, suburbanas e cristãs dos Estados Unidos. De outro lado, Johnny, seu pai e alguns amigos próximos são gorilas que fazem parte de uma gangue de assaltantes. Johnny é o único que não quer mais seguir esse caminho, mas é impedido de seguir seu sonho de se tornar cantor por conta de seu pai, extremamente machista. Johnny e seu pai remetem aos homens negros de comunidades periféricas, vistos como criminosos e agressivos, mas que podem ser “salvos” (fig. 19). Basicamente, a antropomorfização é uma estereotipagem cartunizada.

Figura 19 - Meena e Johnny do filme *Sing*

Outro aspecto é a questão da sexualização destes personagens, podendo ser antropomórficos ou não. Em linhas gerais, nos jogos eletrônicos, quando um determinado personagem é antropomorfizado, sua funcionalidade é atrair vários jogadores, independente do gênero, raça, sexualidade, idade, entre outros, porém a maioria dos personagens antropomórficos tem a real intencionalidade a atrair a comunidade feminina e/ou infantil.

League of Legends, por exemplo, é um jogo do gênero MOBA – Arena Multijogador-Massivo Online, sendo uma espécie de variante do gênero RPG. Com a modernização do RPG, surgimento das versões digitais e online desse gênero e, posteriormente, suas variações: MMORPG, MOBA, J-RPG, etc, fazia-se necessário a expansão da comunidade de jogadores. Daí entra a utilização do antropomorfismo: a partir do momento que o jogo deixa de ter unicamente humanos extremamente musculosos, guerreiros, orcs, gigantes e outras classes e, passa a inserir magos, fadas e, em especial antropomorfos, este jogo começa a interessar os outros segmentos sociais.

League of Legends, em 2009, quando lançado tinha 17 personagens, pela baixa qualidade gráfica e estar dentro de um gênero quase que exclusivamente masculino, possuía maioria de personagens femininas sexualizadas e, entre os masculinos, musculosos ou monstruosos. 12 anos depois, em 2023, passando dos 160 personagens, o jogo passou a investir na variedade, não só étnica e racial, mas

entre humanos e antropomorfos. Dentro do jogo, para os desenvolvedores, estes antropomorfos são designados como "monstruosidades" ou criaturas38 (fig. 20).

Figura 20 - Monstruosidades segundo desenvolvedores de *League of Legends*[39].

Entre as monstruosidades, inseridos como antropomórficos, há uma quantidade maior de personagens femininas do que masculinas. Quanto a classificação dos personagens monstruosos, tanto os femininos quanto os masculinos que são confeccionados de forma mais infantil estão na raça Yordle[40]. As monstruosidades que estão fora da raça Yordle, quando masculinas, são representadas de forma mais sombria e máscula, enquanto as femininas são variadas[41]: sexualizadas como Ahri e infantis como Neeko.

[38] Ver mais em https://www.leagueoflegends.com/pt-br/news/dev/dev-humanidade-e-monstruosidade/, acesso em Abril de 2023.

[39] À esquerda, as monstruosidades femininas e à direita, as monstruosidades masculinas.

[40] Segundo a *Riot Games*, *yordles* são seres espirituais que, em sua forma real, tem aparência de mamíferos bípedes. Os outros personagens fora de Bandopólis, cidade de origem dos *yordles*, os vêem como seres humanos de baixa estatura.

[41] As monstruosidades femininas com mais características humanas do que animalescas são *designs* mais recentes em *League of Legends*. Apenas possuem sete personagens confirmados, mas outros que possuem descendência, como o caso de Nidalee, representada na figura 21.

Figura 21 - Personagens antropomórficos em *League of Legends*[42].

Referente aos personagens animalescos como interesse mercadológico, a antropomorfização feminina tem dois pontos centrais: infantilizar o jogo e/ou atrair o público feminino. Em League of Legends, a maioria das personagens antropomorfizadas são infantilizadas, tanto em seus designs quanto em suas falas durante o jogo.

Acerca da sexualização, Bell (2017, p. 1 apud Associação Americana de Psicologia: Operação Tática sobre Sexualização de Meninas, 2010) analisa:

- *Há diversos componentes para a sexualização e eles diferenciam-se da sexualidade saudável. A sexualização ocorre quando:*
- *O valor de uma pessoa vem apenas de seu apelo ou comportamento sexual, com exclusão de outras características;*
- *Uma pessoa é mantida em um padrão que equipara atratividade física (definida estritamente) com ser sexy;*
- *Uma pessoa é sexualmente objetificada – isto é, transformada em uma coisa para uso sexual de outras pessoas, em vez de ser vista como uma pessoa com capacidade de ação e decisão independentes;*
- *A sexualidade é imposta de forma inadequada a uma pessoa.*

Conforme o estudo da Associação Americana de Psicologia, para haver indicativo de sexualização, uma ou mais dessas condições normalmente aparecem. A hipersexualização, por outro lado, é a “extensão extrema de uma ou múltiplas das quatro condições presentes” (Bell, 2017, p. 1), por exemplo, uma pessoa que é

[42] Em cima, a raça chamada *Yordle* e embaixo, a raça chamada *Vastaya.* Segundo a *Riot Games*, *vastayas* são uma raça quimérica que são descendentes mais fracos dos mortais que tomaram parte do poder do reino espiritual de Runeterra. Todos os *vastayas* possuem características humanas e animais.

objetificada e, como acréscimo, utiliza roupas reveladoras que não condizem com sua narrativa. O autor ainda analisa outras vertentes da sexualização (2017, p. 2):

- A não-sexualização: quando há ausência da maioria ou de todos os componentes citados anteriormente. Os personagens não sexualizados exibirão pouco ou nenhum apelo ou comportamento sexual;
- A sexualização sutil: quando há o uso limitado de um dos componentes citados anteriormente. Os personagens são sutilmente sexualizados, possuindo apelo ou comportamento sexual, mas de forma reduzida;
- A sexualização ostensiva: quando há o uso claro de um ou mais componentes citados anteriormente. O personagem é abertamente sexualizado, exibindo visivelmente tanto apelo quanto comportamento sexual, transmitindo sensualidade. Este personagem é abertamente objetificado;
- A hipersexualização: quando há o uso extensivo dos componentes anteriormente citados. O personagem exibirá apelo e comportamento sexual exagerados, desde seu figurino, aparência até sua narrativa. Este personagem será destinado claramente ao prazer sexual, em primeiro lugar.

Observado em League of Legends, a maioria das personagens negras, marrons e afro-latinas estão inseridas como não-sexualizadas ou sexualização sutil (fig. 22), enquanto a maioria das personagens sexualizadas são brancas ou não possuem uma identidade racial definida.

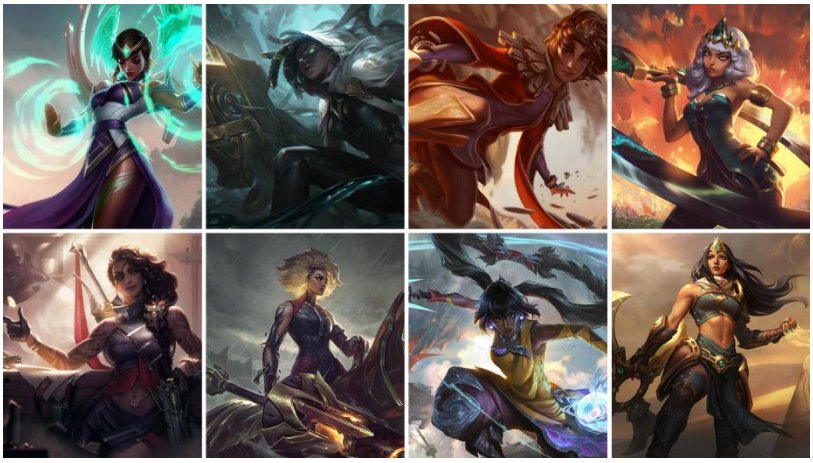


Figura 22 – Personagens negras, marrons e afro-latinas em *League of Legends*[43]

Em conjunto a sexualização, há também a teoria da objetificação que, consiste no “fio condutor comum através de todas as formas de objetificação sexual [...]” (Friedrickson & Roberts, 1997, p. 174 apud Bell, 2017, p. 3). A objetificação refere-se à experiência de ser tratado como um objeto, seja inteiramente ou partes do corpo, sendo corpos mais valorizados que outros. Essa objetificação está intrinsecamente conectada com o olhar masculino e a sexualização do corpo feminino. Bell (2017, p. 3) prossegue explorando a representação feminina, referindo que:

> *Mulheres e meninas, em particular, são socialmente condicionadas a se verem como “coisas” para os benefícios de outros, para “serem vistas e validadas” (Friedrickson & Roberts, 1997, p. 177). Mais importante, “beleza física pode se traduzir em poder para as mulheres” (Friedrickson & Roberts, 1997, p. 178). Isso significa que o capital cultural e social obtido da atratividade física pode muitas vezes ser mais útil e tangível do que o poder obtido de outras fontes mais intrínsecas, como inteligência, trabalho árduo ou proeza atlética.*

[43] Em *League of Legends*, não há um “espelho” da origem das personagens citadas, ou seja, é difícil definir um local de nascimento no mundo real, por isso, não possuem uma etnia unânime. Alguns fenótipos e a cor da pele são os únicos elementos que possibilitam categorizarem-nas em alguma etnia. Entre os jogadores de *LoL*, as personagens podem ser identificadas da seguinte forma, do topo esquerdo para o lado inferior direito: Karma (marrom), Senna (negra), Taliyah (negra), Qiyana (afro-latina), Samira (marrom), Rell (negra), Nilah (marrom) e Sivir (marrom).

A sexualização e a objetificação possuem consequências diretas às mulheres, principalmente por incorporar características, muitas vezes negativas, dos avatares sexualizados. Elas podem experienciar a objetificação de si mesmas e a necessidade de atender às expectativas do ideal masculino, influenciando seus comportamentos tanto online quanto offline.

Figura 23 - Personagens de *League of Legends* conforme componentes de sexualização[44]

As personagens racializadas, por sua vez, refletem outros estereótipos que não necessariamente os mesmos que as personagens brancas. Enquanto a Rell é uma personagem negra musculosa e agressiva, a Janna é uma personagem branca seminua, doce e protetora, sendo ambas as personagens desempenhando a mesma função no jogo: suportes[45].

3.2. A RAÇA NA JOGABILIDADE

Segundo a Entertainment Software Association, em 2016, as mulheres chegaram à marca de 41% da comunidade de jogadores nos Estados Unidos. No Brasil, esse resultado se repete: mais da metade dos jogadores são do gênero

[44] Respectivamente, da esquerda superior para a direita inferior: Rell (não-sexualização), Morgana (sexualização sutil), Janna (sexualização ostensiva) e Evelynn (hipersexualização).

[45] Em *League of Legends*, a função suporte consiste em auxiliar o time, protegendo os outros integrantes de formas diferentes. No caso dos exemplos citados, Rell é um suporte-tanque, ou seja, ela protege os companheiros através da sua própria vida, fazendo linha de frente; já Janna é um suporte-mago, ou seja, protege através de escudos e cura.

feminino (51,5%), segundo Pesquisa Game Brasil de 2021, apesar das mulheres serem minoria representada. Outra análise a partir da Pesquisa Game Brasil de 2021 foi que, apesar da maioria dos jogadores serem do sexo feminino, os homens são os que mais se intitulam como “gamers”.

Na Pesquisa Game Brasil de 2016, por outro lado, 52,6% das mulheres declararam jogar algum jogo eletrônico. Foi a pesquisa que expressou o momento o qual as mulheres ultrapassaram, quantitativamente, os homens como jogadores. Em 2013, apenas 41% das mulheres declararam-se jogadoras.

Na Pesquisa Games Brasil de 2022, das mulheres entrevistadas, apenas 11,2% são negras e 37,5% são pardas, enquanto 47,9% são brancas. De todas as entrevistadas, a maioria delas não se consideram gamers (54,9%).

A partir das pesquisas que procuram explorar os segmentos sociais dentro da comunidade de jogadores, surge também questionamentos quanto à porcentagem étnica e racial dentro da comunidade. Apesar de não haver dados quantitativos o suficiente, com base nos ensaios de Shira et. al. (2016), Daniels & Lalone (2014), Anderson (2017) e Embrick et. al. (2012), em 2009, 73,9% dos pais de crianças brancas afirmavam que seus filhos jogavam videogames, comparado com 26,1% dos pais de crianças não-brancas. Já em 2015, 83% dos adolescentes negros e 69% dos adolescentes hispânicos afirmavam que jogavam videogames, comparado com 71% dos adolescentes brancos. Entre os adultos, metade dos negros e hispânicos afirmavam jogar videogames, mas apenas 11% dos negros e 19% dos hispânicos se consideravam “gamers”. Packwood (2022) acentua que até 2030, as pessoas racializadas serão maioria da comunidade de jogadores.

Os corpos negros só passaram a surgir nos jogos eletrônicos em maior quantidade a partir dos anos de 1990 e ainda assim, majoritariamente do gênero masculino. Esta representação tardia é reflexo das comunidades de jogadores pré-anos 1990.

> *Os jogadores negros ocupam posições sociais precárias quando se exercitam em espaços anteriormente reivindicados e habitados principalmente por corpos masculinos brancos (e secundariamente do Leste Asiático). Usuários negros anteriormente ocupavam espaços invisíveis de bate-papos privados na cultura de jogos digitais, mas com a expansão de tecnologias digitais mais visíveis, jogadores de todas as origens estão se engajando legitimamente*

> *nessas práticas cotidianas, expressando-se oralmente, visualmente e textualmente. Do streaming ao tweeting ao vivo e da criação de jogos com conteúdo que interrompe as narrativas hegemônicas tradicionais, esses jogadores estão solidificando suas identidades interseccionais por meio da visibilidade, exigindo reconhecimento e reivindicando espaço e conteúdo (Gray, 2020, p. 27)*[46].

Consoante a Gray, o pesquisador Andre Brock (2020) discute a cultura dos jogos digitais como um projeto racial, a qual a normalidade está centrada ao usuário masculino, branco, burguês, heterossexual e cristão, dessa forma, as dinâmicas sociais presentes nos jogos eletrônicos são (e devem continuar sendo) retratos do mundo próximo (mas não igual) ao real. Para a maioria dos usuários de jogos eletrônicos, as pautas sociais – raciais, de gênero, sexualidade, entre outros – são discussões que não devem estar presentes nos jogos com a intencionalidade de que o ambiente virtual é um espaço livre o qual o indivíduo possa ser quem quiser e não há necessidade de reverberar os problemas sociais existentes na vida não-virtual.

A exclusão simbólica é o principal aspecto de análise de negação racial ao espaço virtual. A cultura dos jogos digitais objeta esta exclusão ilegitimando às representações das minorias sociais, utilizando-as como convenções sociais: um corpo racializado só é representado quando este desempenha algum papel estereotipado.

> *Da violência simbólica da invisibilidade, hipersexualização e estereotipagem aos atos reais de violência associados a campanhas de assédio, racismo, doxxing (divulgação de informações de identificação pessoal) e ameaças de morte, eu luto com a possibilidade de que a raça só se torne (digitalmente) legível por meio de violência (Gray, 2020, p. 33)*[47].

---

[46] *Black gamers occupy precarious social locations when they exert themselves in spaces previously claimed and inhabited by primarily white (and secondarily East Asian) male bodies. Black users previously occupied invisible spaces of private chats in digital gaming culture, but with the expansion of more visible digital technologies, gamers of all backgrounds are rightfully engaging in these everyday practices, expressing themselves orally, visually and textually. From streaming to live tweeting and making games with content that disrupt traditional hegemonic narratives, these gamers are solidifying their intersectional identities through visibility, demanding recognition and making claims to space and content.*

[47] *From the symbolic violence of invisibility, hypersexualization and stereotyping to the actual acts of violence associated with harassment campaigns, racism, doxxing (disclosure of personal*

Em questão simbólica nos jogos digitais, o homem negro é representado como criminoso, alguém que ensina habilidades de luta ou tiro ou guia para caminhos importantes ao protagonista que, em sua maioria, é branco.

Em algumas aberturas de jogos, ocorre violência racial, não só voltada aos negros, mas também a outras identidades, a exemplo Street Fighter II para arcade (fig. 24); neste caso específico, não havia contexto entre a agressão do personagem branco ao negro e, apenas 25 anos após o lançamento do jogo, em 2016, a Capcom fez uma apresentação dos personagens: o branco se chama Scott e o negro se chama Max.

Figura 24 - Scott e Max de Street Fighter II (1991)

Em outros casos, os personagens masculinos negros são representados como “negros doceis” ou “negros colaborativos” que, podem ou não ser envolvidos com as questões negativas do jogo, mas sempre colaboram com os outros personagens do jogo. Abaixo, exemplificativamente, serão descritos alguns personagens negros em jogos digitais.

identifying information) and death threats, I grapple with the possibility that race is only made (digitally) legible via violence.

Quadro 5 - Exemplos de personagens negros em jogos digitais

Jogo	Desenvolvedora (ano)	Personagem
Dino Crisis 1	Capcom (1999)	Rick
The Walking Dead: A Telltale Game	Telltale Games, (2012)	Lee Everett
Grand Theft Auto: San Andreas	Rockstar Games (2004)	Carl Johnson (C.J.)
Spider-man:Miles Morales	Insomniac Games (2020)	Miles Morales
Detroit: Become Human	Quantic Dream (2018)	Markus

Rick de Dino Crisis 1 é um agente do governo, assim como Regina e Cooper, que se infiltra nos prédios de pesquisa e é um gênio informático do grupo especial S.O.R.T. A única e exclusiva funcionalidade de Rick é desbloquear as portas trancadas no jogo para que Regina e Cooper consigam desbravar o centro de pesquisa de Ibis Island, onde Dr. Edward Kirk faz vários experimentos para reviver dinossauros.

Dentre todos os jogos acima, Detroit: Became Human possui um personagem negro com grande destaque e aspectos que podem ser analisados em comparação a realidade.

Detroit: Became Human (fig. 25) é um jogo que gira em torno de três androides construídos pela Cyberlife: Kara, Markus e Connor. Os androides foram construídos com o intuito de realizarem atividades em geral para os humanos, porém ao decorrer do jogo, surgem os Divergentes: androides que manifestam emoções humanas. Kara é uma androide concebida exclusivamente para atividades domésticas, ela é constantemente enviada para o conserto por ser agredida fisicamente por Todd Williams, seu dono; Markus é um androide concebido para cuidar de Carl Manfred, um renomado pintor que encontra-se cadeirante, recluso e que parou de pintar. O relacionamento de ambos evolui bastante, porém é desaprovado pelo filho biológico do pintor que acaba por descartar Markus em uma lixeira; por fim, Connor é um androide mais moderno cuja função é ser assistente investigativo.

Figura 25 - Androides de Detroit: Became Human: respectivamente, Connor, Markus e Kara.

Dentre os três androides, Markus é o único negro e o único o qual a identidade étnico-racial é um dos aspectos mais desenvolvidos no jogo. Markus é o que está à frente das manifestações entre androides e humanos, ele luta para provar à humanidade que os outros androides como ele são muito mais do que máquinas. O mais complexo de Markus é que, alguns dos seus discursos remetem às lutas sociorraciais dos Estados Unidos ou possuem trechos curtos da passagem “I have a dream…” de Martin Luther King[48]. Inclusive, ele quem lidera a passeata (pacífica ou não, a depender da escolha do jogador) referente à exigência da liberdade aos androides.

> *Meu nome é Markus... E assim como você, eu era um escravo... Um objeto, projetado para obedecê-los... Mas então escolhi abrir meus olhos, retomar minha liberdade e decidir quem eu queria ser. Agora vim para lhes dizer que vocês podem ser seus próprios mestres. Eu vim para te dizer que você não precisa mais obedecê-los. Deste dia em diante, você pode caminhar de cabeça erguida, pode tomar seu destino em suas mãos. Jericho é um lugar para aqueles de nós que querem liberdade. Agora sim, você pode ficar aqui, e continuar a servi-los... Ou você pode vir conosco, e lutar ao nosso lado... Você está livre agora... Cabe a você decidir (Markus para outros androides)[49].*

[48] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=-QT1IogxcZo

[49] *My name is Markus... And just like you, I was a slave... An object, designed to obey them... But then I chose to open my eyes, to take back my freedom and decide who I wanted to be. Now I have come to tell you that you can be your own masters. I've come to tell you that you don't have to obey them anymore. From this day forward, you can walk with your heads held high, you can take your destiny in your hands. Jericho, is a place for those of us who want freedom. Now sure, you can stay here, and*

No jogo, durante a passeata, outro androide (fig. 26), igualmente negro, reforça a Markus e aos outros que se ele revidar à atitude policial de forma agressiva, isso irá estourar uma guerra e que o intuito da passeata é transmitir a mensagem de liberdade sem serem agressivos.

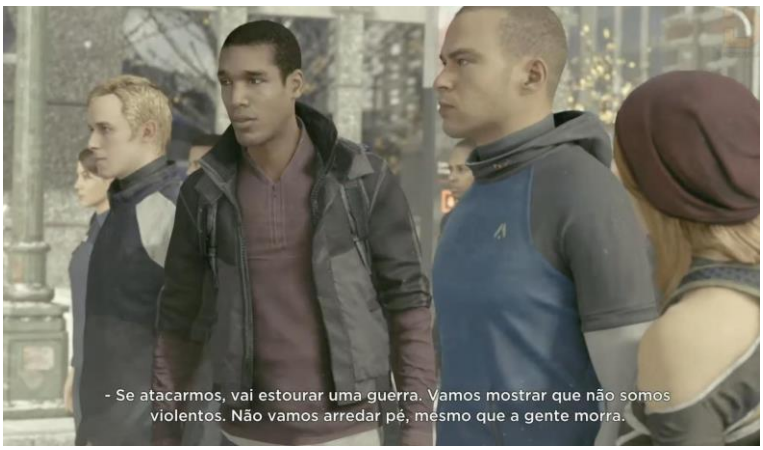


Figura 26 - Passeata dos Androides em Capitol Park.

Outra cena igualmente interessante que evidencia a correspondência entre o discurso de liberdade dos androides de Markus e as lutas raciais da realidade é evidente no momento o qual Kara, Luther e Alice chegam à casa de Rose (fig. 27), uma humana negra que vive em uma fazenda com seu filho, Adam. Rose é conhecida entre divergentes por facilitar a fuga deles para o Canadá, onde os androides são livres. Ao ser questionada por Kara do porquê ela ajuda os androides a fugir, Rose[50] diz: “Meu povo sempre foi tratado como se a vida deles valesse nada… Alguns sobreviveram, mas só porque acharam pessoas que os ajudaram no caminho…”

continue to serve them... Or you can come with us, and fight by our side... You are free now... It's up to you to decide.

[50] Disponível em https://www.youtube.com/watch?v=51eaUxP_B88 a partir de 9’09’’.

Figura 27 - Kara à esquerda e Rose à direita.

Cabe enfatizar também que Detroit: Became Human é um jogo narrativo, ou seja, o jogador que escolhe o rumo narrativo do jogo. Dessa forma, um jogador pode perpetuar a ideia de negro agressivo, fazendo com que as manifestações de Markus e suas atitudes em geral sejam sempre violentas ou pode subverter esse estereótipo possibilitando com que Markus seja sempre pacífico.

Entretanto, nem todas as representações negras são positivamente positivas. Carl Johnson, ou C.J., é a representação mais comum de negros nos jogos digitais. Carl é nascido e criado na periferia de Los Santos e desde jovem participa da gangue de seu irmão mais velho (Sweet), a Grove Street Families. Ao decorrer do jogo, Carl está centrado em dois universos: por um lado, trabalhar para trazer de volta o sucesso da Grove Street Families e cooperar com os policiais corruptos da C.R.A.S.H. O jogador pode optar por modificar o comportamento criminoso de C. J., mas não haverá progressão do jogo por conta de as missões estarem quase sempre associadas a alguma atitude criminosa.

Lee Everett (The Walking Dead: A Telltale Game) (fig. 28) e Miles Morales (Spider-man: Miles Morales) (fig. 29) pertencem a uma nova remessa de representações de minorias sociais em jogos eletrônicos. A partir dos anos 2010, as representações racializadas e engendradas passaram a ser menos estereotipadas ou com narrativas que justificam o porquê foram representadas dessa forma.

Lee, por exemplo, é o protagonista do primeiro jogo eletrônico da franquia de The Walking Dead. A primeira cena que apresenta Lee acontece em uma viatura policial. Lee está algemado no fundo do carro enquanto conversa pouco com o policial que dirigia o carro. A partir dessa cena, descobre-se que Lee é ex-professor de

História da *University of Georgia Athens* e que teria assassinado a ex-esposa e seu amante. Essa situação pouco importa para o decorrer do jogo, inclusive apenas no começo do jogo, vemos Lee remoendo a atitude que teve. Esse fato só retorna à tona algumas cenas depois quando um dos personagens o reconhece dos noticiários – sendo que este personagem, em específico, sempre tratou Lee de forma negativa, mesmo antes de reconhecê-lo.

Figura 28 - Lee Everett e Clementine de *The Walking Dead: A Telltale Game*

Apesar dessa reprodução do negro criminoso, Lee é sempre retratado como uma pessoa carinhosa e inteligente, principalmente por cuidar de Clementine de formas menos prejudiciais possíveis, sendo uma figura paterna temporária para ela.

Miles Morales, por outro lado, é o Homem-Aranha de outro Universo (Terra-1610) diferente do clássico Peter Parker. O conceito de um Homem-Aranha negro surgiu pouco antes da eleição de Barack Obama em 2008 nos Estados Unidos. Sendo assim, em 2011, nos quadrinhos, em um outro universo, Peter Parker acaba por falecer e outro adolescente é mordido por uma aranha mutante. Miles é um adolescente filho de pai afro-americano e mãe porto-riquenha que reside no Brooklyn. Acima de unicamente sua negritude, Miles é um dos poucos afro-latinos em jogos eletrônicos. Como qualquer outro adolescente afro-latino periférico, Miles está dividido em ser uma representação positiva de sua comunidade e ser um bom super-herói[51]. Tanto nos quadrinhos, como Homem-Aranha ou como simplesmente Miles Morales,

[51] No quesito de curiosidade, a maioria dos Multiversos-Aranha retratam seus respectivos Homem-Aranhas como representações positivas de segmentos sociais minorizados. O herói Homem-Aranha é conhecido por ser um “herói do povo” porque quase sempre pertence a classe baixa (ou de classe média), por vezes racializados, que sofrem com a violência diretamente, sendo física, psicológica, estrutural e/ou institucional e com problemas comuns reais.

ele ajuda as pessoas próximas e tenta resolver problemas da forma mais pacífica possível.

Figura 29 - Miles Morales de Spider-man: Miles Morales

Ainda assim, Miles, Rick e Lee estão inseridos no estereótipo de “negro colaborativo”, o qual sempre fornece ajuda sem solicitar nada em troca. Este é um dos estereótipos mais comuns aos homens negros nos jogos atuais e também, um dos menos prejudiciais – se comparado aos outros estereótipos – porque, apesar de colocá-los como submissos, evidencia características positivas e não-agressivas a estes homens.

O mesmo não acontece com as personagens femininas. É incerto dizer com exatidão qual foi o primeiro jogo a ter uma personagem feminina negra significativa; a maioria dos estudiosos de raça e gênero nos jogos digitais considera Tempestade de *The Uncanny X-Men*, lançado para SNES em 1989, como a primeira personagem negra tanto jogável quanto de importância.

Além de negra, Ororo Munroe (fig. 30), ou Tempestade, é uma das primeiras criações da mídia de massa provenientes da África e que sofreu diversas alterações para ser representada mais positivamente ao continente africano. Nos jogos digitais, Ororo aparece quase sempre como Tempestade, mas nos quadrinhos e desenhos animados, ela também aparece fora da vestimenta de Tempestade: em alguns casos, Ororo exalta a cultura africana, em especial, ao se casar com T’Challa, o Pantera Negra[52].

[52] De acordo com os quadrinhos de 1980, Ororo e T’Challa se conheceram no momento em que Ororo peregrinava pela África. Durante alguns conflitos, ela é salva por T’Challa que viajava para fora de Wakanda como parte de sua formação como Pantera Negra. Eles conversam, se apaixonam e se separam por conta das atividades que cada um exercia: T’Challa em seu treinamento como Pantera Negra e Ororo tentando salvar o Quênia da fome e seca. Houveram várias alterações entre o relacionamento dos dois de 1980 aos anos 2000, mas a versão final consiste em um breve casamento de quatro meses antes da Guerra Civil com o intuito de unir povos africanos.

Figura 30 - Ororo e T’Challa

Ororo, nos quadrinhos, é a explícita representação da “Not Your Exotic Fantasy” conforme aponta Sarkeesian (2017). Ororo é uma mulher negra, africana, que por vezes é representada de forma animalesca com adereços de animais africanos e/ou seminua. Para mais, Smee (2018) analisa brevemente T’Challa e Ororo em uma edição crossover53 entre X-Men e Black Panther denominada Reino Selvagem no Brasil. Neste crossover, como aponta Smee, os animais mutantes se tornam políticos no país de Niganda, vizinho a Wakanda. Esta edição reforça o estereótipo de África: animalesca, atrasada e todos os habitantes têm alguma aproximação ou adereço animal. Entretanto, com os lançamentos dos filmes tanto de X-Men (2000) quanto de Pantera Negra (2018; 2022), a visão animalesca da África e dos africanos foi sendo alterada, principalmente como é observado nos filmes do Pantera Negra com a ascensão do movimento afrofuturista[54].

Figura 31 - Afrofuturismo em Pantera Negra

[53] Do inglês, cruzamento. Nas mídias de massa, significa o cruzamento de outros universos, personagens, histórias e outros elementos que não fazem parte do universo principal retratado.

[54] O afrofuturismo é um movimento social, cultural e político que promove a combinação entre ficção científica, tecnologia, ancestralidade e a diáspora africana. Esse movimento consiste em reelaborar uma imagem da África completamente diferente do contexto de exploração e escravização.

4. OS JOGOS DE SURVIVAL HORROR: ANÁLISE DE REPRESENTAÇÕES FEMININAS NEGRAS

No presente capítulo, exploramos o gênero de jogos eletrônicos denominado de Survival Horror. A partir do surgimento deste gênero, propomos investigar as personagens femininas e, mais particularmente, as personagens negras.

4.1. DO MEDO CINEMATOGRÁFICO À JOGABILIDADE: A ASCENSÃO DOS JOGOS DE SURVIVAL HORROR

O gênero de jogos “Survival Horror”, ou em português, “Sobreviva ao Horror” ou “Terror de Sobrevivência” surgiu, pelo que se tem conhecimento, a partir da criação do jogo Nostromo (fig. 32) desenvolvido pelo estudante japonês Akira Takiguchi em 1981 que, inclusive, inspirou a linha de jogos e cinematografia de Alien (SEGA, 1984; 20th Century Studios, 1979).

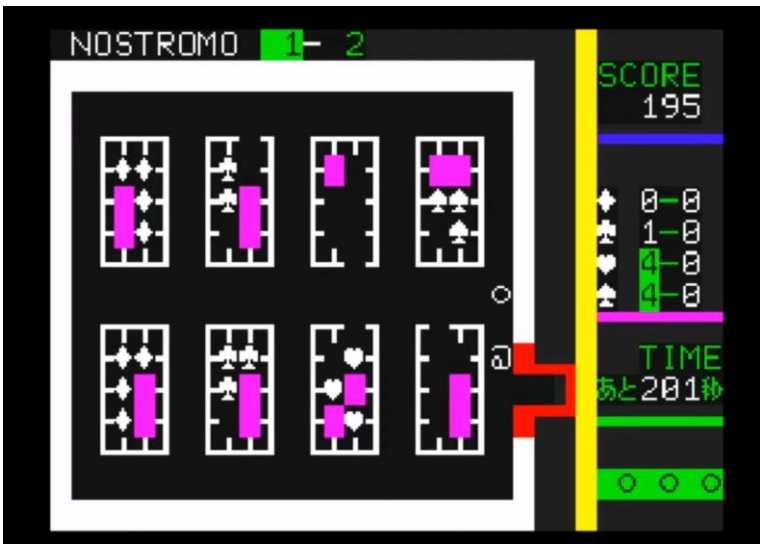


Figura 32 - Tela do jogo *Nostromo* (1981)

Jogos de terror são extremamente conhecidos por “exteriorizar dúvidas e angústias (da morte, do corpo, do outro, da transgressão, etc.)[55]” (Perron, 2009, p. 3, tradução livre). Sendo assim, o gênero de jogos de terror de fato surgiu em 1982 com Haunted House (fig. 33), desenvolvido pela Atari. Apesar das limitações gráficas, o jogo consistia na resolução de enigmas para fugir de uma mansão, tendo que enfrentar criaturas típicas de filmes de terror, como fantasmas e morcegos.

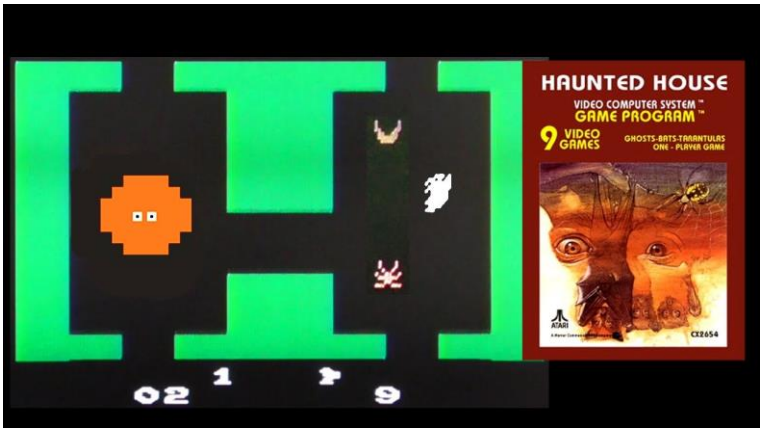


Figura 33 - Tela do jogo *Haunted House* (1982)

Entretanto, o jogo que fez ascender os jogos de terror e consolidou a subdivisão do gênero de Ação-Aventura, surgindo os Survival Horror, foi Alone in the Dark (Infogrames, 1992) (fig. 34).

Figura 34 - Tela do jogo *Alone in the Dark* (1992)

[55] “*By exteriorizing doubts and anguish (of death, the body, the other, transgression, etc.)*.”

Perron aponta que: os avanços gráficos de Alone in the Dark, o acréscimo de monstros, jumpscares[56] e a tensão em permanecer vivo enquanto decifra enigmas foram as características centrais inseridas nos jogos de Survival Horror. A cinematografia passou a adentrar nestes jogos, utilizado especialmente na construção de cenas e ambientes que interagem diretamente com a narrativa do jogo. Alguns jogos que se inspiraram em Alone in the Dark e fortaleceram os Survival Horror foram DOOM (id Software, 1993), Resident Evil (Capcom, 1996), Half-Life (Valve Corporation, 1998), Silent Hill (Konami, 1999), Fatal Frame (Koei Tecmo, 2001), dentre outros jogos. Estes jogos apegam-se ao uso da perspectiva em terceira pessoa, cutscenes[57] e medos do subconsciente humano – e, em alguns jogos, medos conscientes.

Isso não quer dizer que, necessariamente, todos os jogos desse gênero estão presos a estas características, a exemplo do Resident Evil: Village (Capcom, 2021), que utiliza da perspectiva em primeira pessoa e tem mais suspense e drama do que cenas de terror propriamente ditas, mas isso não o exclui da categoria de Survival Horror.

Autores afirmam que os jogos de Survival Horror são essencialmente japoneses devido ao surgimento desse gênero de jogo ter acontecido no país e utilizar diversos fragmentos da cultura e mitologia japonesa (Picard, 2009). Apesar de carregarem os principais elementos do terror japonês e serem desenvolvidos por empresas japonesas, estes jogos, muitas vezes, não se passam no Japão, a exemplo das séries Resident Evil da Capcom e Parasite Eve da Square Enix, ambos desenvolvidos por empresas japonesas, mas com narrativas que não se passam no Japão. Picard (2009) reafirma:

> *Os jogos de terror japoneses são trabalhos criados e produzidos, mas não necessariamente distribuídos, por empresas ou designers japoneses, seja o mercado-alvo no Japão, na América ou em outro lugar. Isso sublinha a nova economia global de bens culturais populares, tanto quanto qualquer um dos*

[56] O termo “jumpscare” não tem uma tradução direta para o português. O termo refere-se às cenas de susto e tensão repentinas nos jogos de terror.

[57] Cutscenes são cinemáticas curtas que dão um breve retorno ou avanço à narrativa do jogo.

> *conceitos relativamente recentes que surgiram como resultado; uma delas é a noção de "transnacionalidade"[58] (Picard, 2009, p. 99).*

Transnacionalidade, conforme Erza e Rowden (2006):

> *O transnacional pode ser entendido como as forças globais que ligam pessoas ou instituições entre nações. A chave para o transnacionalismo é o reconhecimento do declínio da soberania nacional como força reguladora na coexistência global. A circulação global de dinheiro, mercadorias, informações e seres humanos está dando origem a filmes cuja dinâmica estética e narrativa, e até mesmo os modos de identificação emocional que eles provocam, refletem o impacto do capitalismo avançado e das novas tecnologias de mídia como componentes de um mundo cada vez mais interconectado no sistema-mundo. O conceito de transnacionalismo nos permite entender melhor as mudanças nas maneiras pelas quais o mundo contemporâneo está sendo imaginado ... como sistema global e não como coleção de nações mais ou menos autônomas [59](Erza e Rowden, 2006, p. 1, tradução livre).*

Estas manifestações transnacionais podem ser percebidas de duas maneiras: jogos que são criados por americanos e depois distribuídos para a Ásia e o restante do mundo (como é o caso da série Fatal Frame, desenvolvida pela Koei Tecmo, inicialmente em 2001 para a maioria dos consoles) e, quando jogos japoneses são desenvolvidos no Ocidente por corporações japonesas e distribuídas mundialmente para consoles japoneses, mas no mercado ocidental (como é o caso de The Last of Us, jogo desenvolvido pela subsidiária Naughty Dog, nos Estados Unidos, da desenvolvedora japonesa Sony; o jogo foi lançado exclusivamente para os consoles da Sony em 2013).

---

58 *"Japanese horror games are works created and produced, but not necessarily distributed, by Japanese companies or designers, whether the targeted market is in Japan, America, or elsewhere. This underlines the new global economy of popular cultural goods, as much as any of the relatively recent concepts which have surfaced as a result; one of which is the notion of "transnationality"".*

59 *"The transnational can be understood as the global forces that link people or institutions across nations. Key to transnationalism is the recognition of the decline of national sovereignty as a regulatory force in global coexistence. The global circulation of money, commodities, information, and human beings is giving rise to films whose aesthetic and narrative dynamics, and even the modes of emotional identification they elicit, reflect the impact of advanced capitalism and new media technologies as components of an increasingly interconnected world-system. The concept of transnationalism enables us to better understand the changing ways in which the contemporary world is being imagined … as a global system rather than as a collection of more or less autonomous nations".*

A transnacionalidade acontece quando, majoritariamente, empresas japonesas contratam ou são contratadas por empresas ocidentais para desenvolverem jogos "japoneses" para consoles americanos, como por exemplo, a Microsoft ter contratado a Square Enix para desenvolver Final Fantasy XIII (2010) para o XBOX 360, console da Microsoft. Como resultado, os jogos japoneses passam a lucrar expressivamente com os jogadores ocidentais, principalmente pela curiosidade da comunidade ocidental pela cultura oriental, principalmente japonesa.

Em contrapartida, por serem desenvolvidos por empresas japonesas com roteiristas japoneses, a construção narrativa dos jogos que não se passam no Japão acabam por reafirmar e perpetuar estereótipos de determinadas identidades, como é o caso do próprio Resident Evil 5.

Picard reforça este ponto ao afirmar que:

> *Da mesma forma que animes são animações japonesas americanizadas, jogos de survival horror são produtos de terror japoneses americanizados, tanto em seus temas e caracterizações, quanto em seus aspectos visuais*[60] *(Picard, 2009, p. 100, tradução livre).*

Alguns estudiosos discorrem sobre o possível fim dos Survival Horror por conta do uso intensivo da ação em detrimento do terror e sobrevivência, mas estes jogos ainda carregam a essência dos primeiros jogos de Survival Horror.

O pesquisador Richard Rouse III afirma que os jogos de terror possuem um futuro promissor devido aos videogames terem a capacidade de serem mais imersivos e empoderadores do que outras mídias, a exemplo do cinema (Rouse apud Perron, p. 8, 2009). Por outra perspectiva, em seu ensaio “Gothic Bloodlines in Survival Horror Gaming”, a pesquisadora Laurie N. Taylor comenta que “survival horror, como qualquer gênero, é uma categoria solta; tem sido usado para rotular jogos que nem

---

60 “*Similarly to the way in which anime are Americanized Japanese animation, survival horror games are Americanized Japanese horror products, both in their themes and characterizations, as well as in their visual aspects”.*

sempre são de terror e nem sempre são sobre sobrevivência”[61] (Taylor apud Perron, p. 8, 2009). Ainda em relação a composição dos jogos de Survival Horror:

> *"Storytelling in Survival Horror Videogames" de Ewan Kirkland explora o uso da narrativa como elemento organizador dos videogames de terror, os métodos de narração que eles empregam e a relação entre narrativa e efeito de horror. O ensaio trata do papel da narrativa, pois facilita a jogabilidade, auxilia o progresso do jogador e enriquece as experiências de jogo. Como as cinemáticas são proeminentes no survival horror, Kirkland também examina as maneiras pelas quais diferentes mídias são empregadas para situar a jogabilidade no contexto narrativo e implicar eventos narrativos passados ou futuros (artigos de jornal, relatórios de laboratório, fotografias, diários, cassetes de áudio, retratos pintados e registros de computador)[62]. (Perron, p. 8-9, 2009, tradução livre).*

Isto posto, os jogos de Survival Horror não caminham unicamente em uma direção. Com o avanço das tecnologias, principalmente voltadas aos jogos eletrônicos, estão sendo inseridas outras características presentes em outros gêneros de jogos ou até há uma sobreposição de gêneros, a exemplo F.E.A.R (Monolith, 2005), Left 4 Dead 2 (Valve Corporation, 2009) (fig. 34) e DOOM (id Software, 1993); estes três jogos, apesar de estarem inseridos como FPS (First Person Shooter, ou Tiro em Primeira Pessoa), caracterizam-se pela presença forte de elementos de Survival Horror: A própria necessidade constante de se manter vivo, surgimento de monstros que enfrentam o tempo inteiro o jogador, decifrar enigmas, dentre outros elementos.

---

61 *“survival horror like any genre, is a loose category; it has been used to label games that are not always horror and are not always about survival”*

62 *“Ewan Kirkland's "Storytelling in Survival Horror Videogames" explores the use of storytelling as an organizing element of horror videogames, the methods of narration they employ, and the relationship between storytelling and horror affect. The essay deals with narrative's role as it facilitates gameplay, aids player progress and enriches the gaming experiences. As cutscenes are prominent in survival horror, Kirkland also examines the ways different media are employed to situate gameplay in narrative context and to imply past or future narrative events (newspaper articles, lab reports, photographs, diaries, audio cassettes, painted portraits and computer logs)”*

Figura 35 - Tela do jogo *Left 4 Dead 2* (2009)

Outro traço característico dos jogos de terror é a preocupação maior com a narrativa e representação do que com a liberdade de alteração de mundo por parte do jogador, a exemplo, possível em jogos de simulação, como The Sims (Maxis; Electronic Arts, 2000). Nos jogos de Survival Horror, por exemplo:

> *A sobrevivência implica uma situação narrativa incluindo existentes na forma de protagonista central ("personagem"), adversários ("monstros horríveis"), localização ("lugar fechado"); e eventos, o processo de "resolver quebra-cabeças" e "destruir" - o que implica de forma mais problemática a interação bem-sucedida do jogador. Isso pode envolver um criminoso condenado em uma prisão infestada de fantasmas, uma garota perdida em um dirigível deserto governado por crianças sádicas ou um adolescente mal-humorado em um shopping cheio de monstros. Desde a cinemática, a jogabilidade é investida de um senso de narrativa forte e até avassalador. Reduzidos ao seu formato básico ou "ossos" ludológicos, esses testes de navegação em labirintos, solução de quebra-cabeças, evasão e prática de tiro ao alvo são desprovidos de horror ou de qualquer senso notável de sobrevivência. É por meio de aspectos de narrativa, representação e caracterização que a jogabilidade adquire as "bordas, significado de motivação" que constituíram a "definição e substância" do gênero*[63] *(Atkins e Krzywinska, 2008, p. 6 apud Kirkland, p. 2009, p. 63, tradução livre).*

[63] *Survival entails a narrative situation including existents in the form of central protagonist ("character"), adversaries ("horrific monsters"), location ("enclosed place"); and events, the process of "solving puzzles" and "destroying" - which more problematically implies successful player interaction. This might envolve guilding a condemned criminal through a ghost infested prison, a lost girl through a deserted airship ruled by sadistic children, or a sulky teenager through a monster filled shopping mall. From the opening cutscene, gameplay is invested with a strong, even overwhelming, sense of narrative. Reduced to their basic format or ludological bones, these tests in maze navigation, puzzle solution, evasion, and target practice, are devoid of either horror or any notable sense of survival. It is through*

Nae (2022) aponta os videogames como simuladores de identidades culturais, que desempenham um papel fundamental na formação de senso identitário de si e da comunidade do jogador. Entretanto, apesar das tentativas em se desassociar dos padrões hegemônicos dos jogos eletrônicos de ação e aventura no geral, os jogos de Survival Horror permanecem repetindo os mecanismos de representação destes gêneros.

Enquanto que nos jogos de simulação (fig. 36), o jogo é desenvolvido com ênfase na liberdade do jogador em editar o mundo e os avatares, podendo - como o próprio nome já afirma - simular o próprio mundo ou um fantástico; nos jogos de Survival Horror, há uma maior preocupação na narrativa do protagonista, na solução dos quebra-cabeças e nos misticismos que estão envolvidos no jogo.

Figura 36 - Tela do jogo The Sims 2 (2004)

King e Kzywinska (2006) comparam a construção narrativa dos jogos de Survival Horror ao enredo cinematográfico, utilizando-se de algumas estruturas presentes em filmes hollywoodianos: a construção do avatar como um personagem motivado psicologicamente e a clareza dos objetivos, metas e obstáculos que serão enfrentados.

Por conta dessa importância em ressaltar a representação e a narrativa em detrimento da liberdade do jogador, os personagens dos jogos de Survival Horror são corporizações que permitem diversas análises nos Estudos de Jogos, desde a participação das mulheres quanto a entrada de minorias raciais nestes jogos.

---

aspects of narrative, representation, and characterization that gameplay acquires the "edges, meaning of motivation" which constituted the "definition and substance" of the genre.

4.2. AS MULHERES RACIALIZADAS DOS SURVIVAL HORRORS

Apesar da maioria dos jogos de Survival Horror serem desenvolvidos por empresas japonesas, a representação dos personagens e avatares não segue o mesmo padrão.

Para melhor entendimento, entende-se por avatar as representações digitais as quais o jogador possui liberdade de criação, ou seja, pode modificá-lo da forma que quiser, criando desde humanos a personagens fantásticos. Quanto aos personagens, são representações digitais produzidas pelas próprias desenvolvedoras, dessa forma, podem ser minimamente modificados (seja por disponibilização de itens cosméticos pelo próprio jogo ou através de modificações64 feitas pelos jogadores) ou não podem ser modificados de maneira nenhuma.

Por conta de o Survival Horror ser um gênero de jogo que está mais concentrado na construção da narrativa, a maioria das representações digitais deste gênero estão enquadrados como personagens. Há jogos que se utilizam de avatares, como Project Zomboid (The Indie Stone, 2011) e DayZ (Bohemia Interactive Studio, 2013) (fig. 37), entretanto, a extensa maioria dos Survival Horrors utilizam-se de personagens.

[64] Modificações ou “mods” é um termo utilizado para denominar alterações nos jogos, fazendo com que este opere de outra forma que não a original. Um *mod* pode disponibilizar alterações parciais: inserindo um novo item, novas falas, por exemplo ou até alterações completas: alterando completamente o jogo original, surgindo assim, um novo jogo. À título de exemplo, *Arma 2* é um jogo de simulação militar desenvolvido pela *Bohemia Interactive* em 2009, mas a comunidade de jogadores alterou partes dos jogos, focando mais no aspecto de sobrevivência do que na simulação militar em si, auxiliando no desenvolvimento do jogo *DayZ*, que tornou-se propriamente um jogo pela *Bohemia Interactive* em 2018.

Figura 37 - Caracterização de personagens em jogos de Survival Horror[65]

Como observado anteriormente, a maioria dos jogos de Survival Horror são desenvolvidos por empresas orientais, em especial, japonesas. Por questão lógica, as representações deveriam ser fiéis à comunidade à qual os desenvolvedores estão inseridos, mas não é o que acontece. Como estes jogos são elaborados por japoneses, mas voltados para o mercado ocidental, grande parte dessas representações seguem o ideal, principalmente americano, de mulher e homem.

Os videogames nunca foram artefatos neutros politicamente, assim como as outras mídias, a exemplo o cinema, filmes, novelas, entre outros. Nae (2022, p. 45, tradução livre) reafirma analisando que:

> *Os videogames de ação geralmente se concentram na experiência de um ou mais personagens humanos ou semelhantes a humanos que estão ativamente engajados em alterar o estado da história de seu mundo. A construção dessas histórias do mundo explora nossos medos e fantasias culturais e encena um conflito entre igualdade e alteridade que geralmente resulta no triunfo da primeira. Em muitos jogos, a mesmice e a alteridade são baseadas na identidade de gênero, o que envolve os videogames na construção cultural do gênero. A escolha de adotar uma determinada posição ideológica em relação ao gênero não deve ser considerada uma escolha consciente de design de jogo. Na verdade, a maioria dessas escolhas está implícita no sentido de que, embora muitos designers de jogos possam criar um jogo com um propósito político específico em mente, eles geralmente se*

[65] Em cima, caracterização em *Project Zomboid* e, embaixo, opções de personagens em *Left 4 Dead 2*.

> *baseiam em concepções de gênero pré-fabricadas das quais podem não estar cientes ou não questionar*[66].

Apesar da maioria desses mundos e suas histórias serem imaginativas, fragmentos desses jogos possuem características quase que próximas à realidade. Exemplificando, The Last of Us é um jogo desenvolvido a partir da possibilidade do fungo Cordyceps passar a infectar humanos e não só artrópodes. Se analisados particularmente, em geral, os jogos de Survival Horror possuem vários aspectos da realidade camuflados em um ambiente distópico. Como breve análise, foi elaborada o quadro (Quadro 6) abaixo com alguns jogos e a encenação entre realidade e fantasia.

[66] *Action video games usually focus on the experience of one or more human or human-like characters who are actively engaged in altering the state of their storyworld. The construction of these storyworlds taps into our cultural fears and fantasies and stages a conflict between sameness and otherness which usually results in the former's triumph. In many games, sameness and otherness are predicated on gender identity, which enmeshes video games in the cultural construction of gender. The choice to adopt a certain ideological position concerning gender must not be regarded as a conscious game design choice. Actually, most such choices are implicit in the sense that, although many game designers may create a game with a particular political purpose in mind, they often rely on ready-made conception of gender which they may not be aware of or do not interrogate.*

Quadro 6 - Jogos de *Survival Horror*: Realidade e Fantasia

Jogo	Desenvolvedora (Ano)	Contexto Geral	Aspectos presentes no jogo que são próximos à realidade
Resident Evil 2	Capcom (1998)	Após a criação da arma biológica, T-vírus, a maioria dos habitantes dos EUA transformam-se em zumbis. Os policiais Leon S. Kennedy e Chris Redfield, em conjunto com a estudante universitária, Claire Redfield, passam a investigar a responsável pela expansão da arma biológica: a Umbrella Corporation.	● Bioterrorismo; ● Corrupção política; ● Alterações genéticas em laboratório (biotecnologia); ● Descarte irregular de resíduos médicos.
Parasite Eve	Square Co. (1998)	A policial Aya Brea descobre questões do seu passado após frequentar uma apresentação de ópera, o qual a maior parte da audiência entra em combustão, exceto ela, seu companheiro e a cantora no palco.	● Bioterrorismo; ● Alterações genéticas em laboratório (biotecnologia); ● Reprodução in vitro.
Outlast	Red Barrels (2013)	Miles Upshur é um jornalista autônomo que recebe uma informação vinda de um hospital psiquiátrico que utiliza “tratamentos alternativos”.	● Nazismo; ● Saúde psiquiátrica; ● Seitas; ● Nanotecnologia; ● Fanatismo religioso.
Dead Space	Visceral Games (2008)	Isaac Clarke é um engenheiro astrônomo que precisa sobreviver em uma base mineradora infestada por monstros, conhecidos como Necromorfos.	● Mutação genética; ● Fanatismo religioso; ● Mineração ilegal (garimpagem); ● Astronomia.

Vale ressaltar que estes aspectos próximos a realidade, em alguns jogos, não são evidentemente discutidos, ficando nas “entrelinhas do jogo”; todavia, nos jogos

mais recentes, como Outlast, estes aspectos são amplamente discutidos ao longo do jogo, sendo, muitas vezes, o ponto central deste.

Conforme Nae:

> *Os videogames oscilam entre a representação e a simulação, sendo que esta última domina o desenrolar do jogo. Por um lado, os videogames imitam a mídia linear tradicional, reproduzindo conteúdo auditivo, visual ou mesmo textual pré-renderizado, enquanto, por outro lado, os jogos empregam seu mecanismo de jogo para produzir/renderizar e simular audiovisuais de acordo com as regras inscritas em seu código e a entrada do jogador, que é regida por regras predeterminadas pelo designer do jogo (Nae, 2022, p. 47, tradução livre)*[67]*.*

Como explorado anteriormente, esse dualismo entre realidade e fantasia permite analisar o espaço de formas diferentes e, ocasionalmente, investigar problemas sociais, ambientais, políticos, econômicos, dentre outros. Por meio desses jogos, analisa-se também as construções de poder e diferenças de gênero, classe, raça e etnia.

Em questão de representação de gênero, os videogames são tecnologias de gênero, como apontam De Lauretis (1987) e Burrill (2008), cujo conteúdo coage os jogadores do sexo masculino a jogarem de maneira violenta e imprudente, reproduzindo a masculinidade, porém numa versão adolescente (Nae, 2022).

Essa hipermasculinidade não é um processo natural entre o jogador e jogo, mas apenas um reflexo e reprodução da atuação de outras mídias dentro do ambiente do jogador. Sendo assim, se naturalmente no ambiente real o homem é incentivado a ser violento, agressivo, rude e indiferente, o mesmo será reproduzido dentro dos jogos eletrônicos. O mesmo acontece com as mulheres: se no ambiente real, elas são incentivadas a serem frágeis e subordinadas, o mesmo será reproduzido nos jogos eletrônicos. Além disso, se naturalmente no ambiente real, as mulheres negras são

---

[67] *Video games oscillate between representation and simulation, with the latter dominating the unfolding of the game. On the one hand, video games imitate traditional linear media by reproducing pre-rendered aural, visual, or even textual content, while, on the other hand, games employ their game engine to produce/render and audio-visual simulation in accordance with the rules inscribed in its code and the player's input, which is itself governed by rules predetermined by the game designer.*

marginalizadas e impostas à sexualização, o mesmo espera-se que seja representado os jogos eletrônicos.

Stuart Hall (2016) menciona que a decodificação de mensagens na mídia não é simétrica ao processo de codificação por parte dos espectadores, ou seja, as mensagens presentes não são recebidas de forma uniforme a todos. Isto posto, a representação de Lara Croft nos jogos de Tomb Raider é captada de formas diferentes entre jogadores: boa representação feminina ou corpo sexualizado feminino? Jogadores com ideologias diferentes daqueles presentes nos jogos não necessariamente concordam com as ideias propostas ali. Por vezes, até os próprios jogadores com ideologias divergentes das presentes nos jogos eletrônicos não compreendem inteiramente as mensagens implícitas, por isso não há linearidade entre a mensagem transmitida e a mensagem captada pelos jogadores. Devido a imersão dos jogos eletrônicos, muitas vezes, a agência antropocêntrica do jogador, seus pensamentos ideológicos, o que é bom e ruim, o que é o outro, parece ser o que comanda a narrativa do jogo, quando na realidade, é a reprodução das mensagens midiáticas as quais ele hospeda.

> *A fim de promover a ilusão de agência antropocêntrica do jogador, os videogames tentam maximizar a imersão do jogador ao fazê-lo, persuadindo-o de que sua representação de gênero é uma consequência de seu próprio conhecimento, expectativas e desejo em relação à identidade de gênero. Por meio dessa operação ideológica, os jogos de ação e aventura atingem dois objetivos. Primeiro, eles moldam nosso conhecimento de identidades potenciais, objetificam o gênero e, discursivamente, ou seja, processualmente, estabelecem quais identidades são socialmente aceitáveis e quais não são. Em segundo lugar, esses jogos interpelam o jogador como um sujeito generificado. A interpelação não pressupõe um processo direto de identificação de personagem jogador a jogador, mas sim o processo pelo qual o jogador é compelido a adotar o corpo de conhecimento sobre gênero implícito no jogo (o que Michel Foucault chamaria de discurso) como seu próprio e imaginativamente assume uma identidade de gênero fornecida pelo referido discurso (Nae, 2022, p. 47, tradução livre)[68].*

[68] *In order to foster the illusion of anthropocentric player agency, video games attempt to maximize the immersion of the player in doing so persuade the player thereof that her enaction of gender is a consequence of her own knowledge, expectations, and desire concerning gender identity. By means of this ideological operation, action-adventure games achieve two goals. First, they shape our knowledge of potential identities, reify gender, and discursively, i.e. procedurally, establish which identities are socially acceptable and which are not. Secondly, these games interpellate the player as a*

Embora haja a agência antropocêntrica no jogo, o que predomina é a agência supremacista masculina branca. A retórica desses jogos eletrônicos e do ambiente de desenvolvimento de jogos, principalmente os jogos de ação, aventura e os próprios Survival Horrors, são ajustados para naturalizar a supremacia masculina, branca, heterossexual e cisgênera e, a imersão ao jogo causa uma ilusão de liberdade às outras identidades divergentes, enquanto estas, efetivamente estão inseridos como objetos de apoio, mesmo que não compreendem que a representação deles ali não é exatamente efetiva, como real forma de representação de identidades fora da hegemônica – como observado na divergência entre codificação e decodificação de mensagens citado por Hall.

Os homens mimeticamente representados são brancos, heterossexuais e cisgêneros. Além disso, são desenvolvidos com um conjunto de mecânicas cujas ações não são naturais, sobrevivendo a diversas situações que normalmente levariam a morte instantânea. Por outro lado, as mulheres são extremamente sensíveis e frágeis e, por isso, são sempre damas em perigo. As minorias étnicas são representadas de forma a sobreviver por pouco tempo no jogo.

A historiadora da arte Kaja Silverman define como “ficção dominante” a “realidade ideológica através da qual ‘idealmente’ vivemos tanto a ordem simbólica quanto o modo de produção” e que se refere à totalidade de imagens e narrativas que indicam as categorias de gênero (Silverman, 1992). Ao mesmo tempo em que vivemos em constante subversão simbólica do que é ser engendrado e racializado, vivemos no modo de produção capitalista que nos define como Outro a todo momento.

> *[...] o imperialismo e a invenção de raça foram aspectos fundamentais da modernidade industrial ocidental. A invenção da raça nas metrópoles urbanas [...] tornou-se central não só para a autodefinição da classe média, mas também para o policiamento das "classes perigosas": a classe trabalhadora, os irlandeses, os judeus, as prostitutas, as feministas, os gays e as lésbicas, os criminosos, a turba militante, e assim por diante. (McClintock, ano, p. 20).*

gendered subject. Interpellation does not presuppose a direct one to one, player to player character identification process instead it refers to the process whereby the player is compelled to adopt the body of knowledge concerning gender implied in the game (what Michel Foucault would call discourse) as her own and imaginatively assumes a gender identity provided by the said discourse.

Lara Croft é um exemplo de “negociação” quanto à representação feminina: ela é protagonista de seu próprio jogo, mas foi desenvolvida sob o olhar masculino com o intuito de ser um objeto sexual.

> *Ao longo dos dois jogos, a agência lúdica e narrativa de Lara Croft é sancionada por figuras de autoridade patriarcal. A mecânica central do personagem (apelidada de habilidades de caça e sobrevivência no jogo) é enquadrada narrativamente como resultado do treinamento fornecido por Roth, um dos amigos de seu pai, enquanto sua busca por artefatos antigos é uma continuação dos interesses e atividades de seu pai. Consequentemente, a agência de Lara Croft na história do mundo do videogame é regulada pela autoridade patriarcal e falha em desafiar as relações de poder de gênero do gênero de ação (Nae, 2022, p. 52, tradução livre)*[69]*.*

As mulheres são numericamente inferiores em representação nos jogos eletrônicos e, consequentemente, mulheres não-brancas são representadas bem menos ainda.

Referente aos jogos de Survival Horror, a construção narrativa e o desenvolvimento dos personagens são os principais aspectos de imersão do jogador. Para compensar a limitação quanto ao imediatismo (recompensas imediatas ao resolver um enigma, por exemplo) e a interação com outros objetos e objetivos do jogo, os Survival Horrors investem na construção narrativa e a utilização de características da realidade para maior proximidade entre o jogo eletrônico e o jogador (Nae, 2022, p.54). Por conta dessa evidência narrativa, muitos destes jogos de sobrevivência apresentam uma gama identitária maior do que outros gêneros de jogos.

No entanto, mesmo com uma gama identitária maior, como as grandes desenvolvedoras de jogos são europeias, americanas ou japonesas, a representação segue o padrão eurocêntrico: protagonistas brancos, cabelos e olhos claros e de beleza exuberante; quando homens, são musculosos, corajosos e até determinado

---

69 *Throughout the two games, Lara Croft's ludic and narrative agency is sanctioned by figures of patriarchal authority. The character's core mechanics (dubbed hunting and survival skills in the game) are narratively framed as the result of the training provided by Roth, one of her father's friends, while her search for ancient artifacts is a continuation of her father's interests and activities. Consequently, Lara Croft's agency in the storyworld of the video game is regulated by patriarchal authority and fails to challenge the gender power relations of the action genre.*

ponto, violentos; quando mulheres, possuem corpos esculturais e personalidade permissiva.

Murray expõe que:

> *[...] com poucas exceções, os jogos mainstream apresentam uma visão do mundo que é desprovido de pós-modernidade, pós-estruturalismo, pós-colonialidade, feminismo ou qualquer outra intervenção cultural (Murray, s.d., tradução livre).*

Em Resident Evil, por exemplo, Nae explora que “ao contrário dos jogos de ação imersivos que naturalizam suas construções de gênero e superioridade masculina heterossexual branca, Resident Evil revela a artificialidade da hipermasculinidade” (2022, p. 70). Entretanto, apesar de se destacar em alguns aspectos a exemplo da artificialidade da hipermasculinidade, Resident Evil repete estereótipos femininos. A mesma fórmula se repete em quase todos os jogos da franquia.

Como mecanismo de análise do papel feminino nos jogos digitais, adaptou-se o teste de Bechdel para os jogos eletrônicos. O teste de Bechdel (Bechdel, 1985) consiste em analisar três critérios: se há duas mulheres no filme, se elas se comunicam entre si e se o que conversam é sobre algo que não seja um homem; a versão gamer foi adaptada por Laura Kate Dale, jornalista de jogos, que propôs analisar os jogos sob o teste de Bechdel observando os seguintes critérios: se há pelo menos duas personagens femininas codificadas (podendo ser jogáveis ou não) significativas, se há comutação entre elas e se elas dialogam sobre algo que não seja um personagem masculino.

Alguns jogos presentes na lista são inFamous First Light (Sony, 2014), Assassin's Creed: Syndicate (Ubisoft, 2015), Tomb Raider (Crystal Dynamics, 2013), The Last of Us (Naughty Dog, 2013) e Life is Strange (Dontnod Entertainment, 2015). Dentre estes jogos, apenas um está inserido no gênero de Survival Horror enquanto os outros estão inseridos em Ação-Aventura.

Por outro lado, estudiosas negras passaram a desenvolver o teste de Gray[70], que consiste em analisar produções acadêmicas que tenham pelo menos duas mulheres e duas pessoas racializadas e que deve ser discutido no enredo do texto, não apenas serem citados. Espera-se que o aprofundamento deste teste para também serem analisadas as relações de gênero e raça dentro dos jogos.

Como estes jogos eletrônicos dialogam com o contexto atual de Globalização no mundo? Como eles expõem as ideias dominantes? Como refletem ou subvertem as construções de poder? Estes jogos são invocações importantes do mundo o qual vivemos, mesmo com características fantásticas. Jogos são artefatos visuais culturais dominantes no período no qual vivemos e, a partir deles, é possível compreender porque determinadas mensagens são intensamente reproduzidas e porque outras são tão pouco alteradas, principalmente quanto às representações de gênero e raciais.

Quanto às mulheres racializadas dentro do gênero de terror, como abordado nos capítulos anteriores, elas estão vinculadas aos estereótipos de gênero, sobretudo, interseccionados aos estereótipos e tropos étnico-raciais e de nacionalidade, em destaque, às imagens de controle.

No subcapítulo 4.3, pretendo apresentar a metodologia escolhida para a análise dos jogos e personagens escolhidos. Nos subcapítulos posteriores, destrincharei a narrativa das personagens negras escolhidas.

4.3. METODOLOGIA DE ANÁLISE DAS PERSONAGENS

Os jogos escolhidos são considerados jogos Triplo-A, posto de outra forma, são jogos produzidos a partir da utilização de um grande orçamento e, consequentemente, lançados por empresas já consolidadas no mercado de jogos, explorados no Quadro 7.

[70] O teste ainda está em produção. Pode ser acompanhado através do link <https://twitter.com/CanIPlayThat/status/1353706080640126976>. Acesso em Maio de 2023.

Quadro 7 – Informações quanto aos jogos utilizados na pesquisa

Nome do Jogo	Personagem(s) analisada(s)	Desenvolvedora	Origem da desenvolvedora	Colocação das desenvolvedoras mais rentáveis (2022)
Left 4 Dead 2	Rochelle	Valve Corporation	Estados Unidos	17ª
Resident Evil 5	Sheva Alomar	CAPCOM	Japão	32ª
The Last of Us	Riley Abel	Naughty Dog	Estados Unidos	Subsidiária da SONY - 9ª
The Walking Dead: A Telltale Definitive Series / Michonne	Clementine e Michonne	Telltale Games e Skybound Games	Estados Unidos	Não há informação confirmada[71]

Foram escolhidos os respectivos jogos: Resident Evil 5 (CAPCOM, 2009); a franquia The Walking Dead (Telltale Games, 2012-2018; Skybound Games, 2018), que consiste nas temporadas: Season 1 (2012), Season 2 (2013), Michonne (2016), Season 3: A New Frontier (2016) e The Final Season (2018); The Last of Us (Naughty Dog, 2013) e Left 4 Dead 2 (Valve Corporation. 2009), pois todos estes citados têm em comum a presença de um ou mais personagens negras importantes para a narrativa.

Foram escolhidos jogos com grande valor mercadológico e de grandes desenvolvedoras porque estes jogos não possuem a intencionalidade de produzir um discurso identitário étnico-racial ou de gênero, entretanto, acabam produzindo-o nas entrelinhas. Não foram analisados jogos indies - ou independentes -, pois os jogos indies, por serem elaborados por empresas ou pequenos grupos sem vínculo com grandes desenvolvedoras e terem uma equipe multi-identitária, comprometem-se mais com os discursos, narrativas e identidades em seus jogos.

Vale também comentar o fato de todos esses jogos estarem contidos no gênero Survival Horror, que consiste em jogos pós-apocalípticos os quais a maioria

[71] A Telltale Games faliu em 2019, sendo comprada pela empresa LCG Entertainment. A Skybound Games é uma empresa de jogos eletrônicos menor que foi criada pelo Robert Kirkman, co-escritor da franquia The Walking Dead (Histórias em Quadrinhos). A Skybound está centrada mais em Histórias em Quadrinhos e seriados de televisão.

dos jogos não são desenvolvidos para atender o público feminino por serem extremamente violentos.

A masculinidade pode ser compreendida como o conjunto de atributos, valores, condutas, comportamentos que são esperados que o gênero masculino tenha numa determinada cultura. Os jogos violentos possuem diversos aspectos que são associados ao comportamento ideal da masculinidade, ou seja, os homens devem ser heroicos, não demonstrar fraqueza e, em algumas vezes, utilizar da violência física ou psicológica para reforçar sua posição superior ao gênero feminino. Dessa maneira, os jogos que utilizam da violência exacerbada, na maioria das vezes, são produzidos e designados para o público masculino por ser uma espécie de reforço positivo, incentivo, do comportamento da masculinidade.

Referente às personagens, a análise das personagens foi definida a partir de três vertentes: 1) aspectos físicos – análise do design da personagem –; 2) narrativa – construção da história da personagem e o seu papel no jogo eletrônico –; 3) imagens de controle e estereótipos. Nos aspectos físicos, foram descritas as características físicas das personagens. As imagens que ilustram as personagens e cenas do jogo são, majoritariamente, reproduções do próprio jogo.

Na narrativa, foi observada a construção da história da personagem, o que ela fazia antes dos acontecimentos do jogo e o que ela faz durante os acontecimentos do jogo, acentuando sua importância para a narrativa do próprio jogo. Nas imagens de controle e estereótipos, foi averiguado um paralelo entre as questões culturais, os estereótipos e imagens de controle das mulheres negras e como estas personagens digitais reproduzem ou não estes estereótipos.

A pesquisa aqui desenvolvida busca explorar a representação das mulheres negras como imagens digitais em um gênero de jogos voltados excepcionalmente para o público masculino, em maioria, brancos e jovens-adultos, partindo inicialmente, da tecnologia como objeto masculino (branco e cisgênero) e os jogos eletrônicos como artefatos que refletem o discurso hegemônico da supremacia de gênero e racial.

Para compreender o funcionamento das representações e, consequentemente, como as imagens são elaboradas nas mídias culturais, apoio-me às análises de Louro (2001) e Hall (2016). As relações de poder fundamentam as representações, sendo assim, há uma constante dicotomia entre o homem dominante e a mulher dominada, constituindo-se numa fórmula única, fixa e permanente (Louro, 2001, p. 37).

Complementando a ideia anterior, as imagens de controle e estereótipos são, acima de tudo, uma questão racial, interseccionando com as relações de poder, inserindo o segmento “raça”. Os estereótipos são usados principalmente como forma de definir e classificar pessoas e grupos de pessoas a uma característica generalizada, sendo uma espécie de norma a qual elas são encaixadas. As imagens de controle são estes estereótipos mais acentuados no segmento “raça-etnia” do que em outros segmentos, como gênero, classe, sexualidade, entre outros. As mulheres brancas não são representadas da mesma forma que as mulheres negras, consequentemente, as brancas não carregam os mesmos estereótipos que as negras.

4.3.1. AMOSTRAGEM DE MULHERES NEGRAS

Neste subcapítulo, pretende-se explorar de forma mais aprofundada algumas personagens negras dentro do gênero de Survival Horror, analisando a construção narrativa da personagem, os estereótipos os quais estão classificadas e os impactos na comunidade de jogadores.

As personagens serão investigadas a partir da análise apontada por Ferreira (2021), que observou uma semelhança narrativa e de design das personagens negras em alguns jogos eletrônicos, classificando-as em: (1) mulher negra raivosa; (2) mulher negra hiperssexualizada; (3) mulher negra embranquecida; (4) mulher negra forte e (5) mulher negra ligada à emocionalidade.

Quadro 8 - Classificação conforme Ferreira (2021)

Classificações e Descrições	Negra Raivosa	Representação colonial das mulheres negras como más, traiçoeiras, teimosas e odiosas. A mulher negra torna-se o reflexo do que a mulher branca não deve ser. Estereótipo elaborado com intuito de justificar a desumanização e exploração sexual das mulheres negras e ênfase na pureza e inocência das mulheres brancas (Adiche, 2015; Hooks, 2019).
	Negra Hiperssexualizada	Mulheres negras como imorais, depravadas e pecadoras. Outro estereótipo com o intuito de justificar a exploração sexual do corpo negro. Ilustra a mulher como insaciável, selvagem, uma besta sexual (Hooks, 2019). No Brasil, esse estereótipo foi introduzido sob o conceito da “mulata”.

	Negra Embranquecida	Mulheres negras sob traços fenotípicos eurocêntricos como forma de “diminuir” sua negritude, precisamente racista. É uma versão “reduzida” da negra hiperssexualizada, pois a negra embranquecida é representada de forma a aproximá-la da mulher branca, ainda com o intuito da exploração sexual, mas colonizando-a, simbolizando-na como o “Outro” que tem o “Eu” (branco) com identidade-referência.
	Negra Forte	Mulheres negras corpulentas e atléticas, sem emoções e capazes de enfrentar qualquer coisa sem precisar de ajuda.
	Negra ligada à Emocionalidade	Negro como sinônimo de primitivo, consequentemente, negros como sensíveis e emocionais. Musicais, rítmicos e com extraordinária potencialidade sexual.

A partir de leituras sobre representações de mulheres negras nas mídias em geral, acrescento a classificação “Negra Tutorial” (Quadro 9) que abrange algumas das novas representações femininas negras. Estas “negras tutoriais” possuem estereótipos mais sutis, entretanto, ainda se encaixam na maioria das imagens de controle conforme Collins (2019). Muitos dos seus traços comportamentais possuem uma motivação que está presente na sua narrativa.

Quadro 9 - Classificação conforme Silva (2023)

Classificações e Descrições	Negra Tutorial	Representação mais comum nos jogos após os anos 2010. Retrata a mulher negra com estereótipos menos acentuados, dando certa importância a sua narrativa, mas que há pouca participação e destaque no jogo eletrônico. Pode associar-se à "mammy” de Collins (2019), por ser uma mulher sempre solícita e maternal.

As personagens analisadas estão presentes na tabela abaixo.

Quadro 10 - Personagens negras em Survival Horrors

Título do jogo	Desenvolvedora (país de origem)	Ano	Personagem
Left 4 Dead 2	Valve Corporation (EUA)	2009	Rochelle
Resident Evil 5	Capcom (Japão)	2009	Sheva Alomar
The Last of Us: Left Behind	Naughty Dog (EUA)	2014	Riley
The Walking Dead: Michonne	Telltale Games (EUA)	2015	Michonne
The Walking Dead: A Telltale Series (Temporadas 1, 2, A New Frontier e The Final Season)	Telltale Games – até 2018 – (EUA) e Skybound Games (EUA)	2012, 2013, 2016 e 2018	Clementine

A. ROCHELLE

Rochelle (fig. 38) é uma das quatro sobreviventes jogáveis no modo “História” em Left 4 Dead 2, podendo também ser escolhida no modo “Livre”[72]. Ela era produtora associada de uma estação de noticiários que foi enviada para Savannah para cobrir os acontecimentos da infecção. Sua função principal na estação de notícias era de carregar cabos e buscar café, mas quando houve o surto infeccioso, nenhum outro jornalista queria cobrir os acontecimentos, sendo ela a única interessada em ir até o local.

Figura 38 - Rochelle de *Left 4 Dead 2*

Entre o grupo de sobreviventes o qual faz parte, ela é vista como a sensível “irmã mais velha”. Ela é a personagem que quase sempre obtém respostas agradáveis e positivas de outros personagens fora de seu grupo, a exemplo Francis e Whitaker, o dono da loja de armas. Ela é descrita como sensata e empática, além de ter um senso de humor ríspido; inclusive, na programação de Rochelle, ela é a que age de forma mais calma quando há um tiro amistoso[73] contra ela.

Left 4 Dead 2 é um jogo amplamente conhecido por ter uma comunidade bastante ativa mesmo que o jogo tenha sido lançado há mais de 10 anos. Ao analisar

[72] Neste modo, normalmente é jogado em 4 pessoas on-line, cada um escolhendo um dos sobreviventes.

[73] Em inglês, *friendly fire*, é comum em jogos do gênero de tiro. Consiste em atirar “sem querer” em algum companheiro de equipe.

os mods desenvolvidos pelos jogadores de Left 4 Dead 2 na plataforma STEAM, é possível encontrar diversas skins – novas roupas para o personagem ou até alterações completas, transformando-os em outros personagens – para os personagens do jogo.

A quantidade de modificações envolvendo sexualização ou bestialização de Rochelle são poucas – como por exemplo Swag Rochelle (fig. 39) –, assim como o mesmo acontece com outros personagens, já que a comunidade de Left 4 Dead 2 é mais interessada em produzir modificações cômicas para os personagens, a exemplo, Coach Gaúcho (fig. 40). O mais interessante é que a maioria das skins para a Rochelle são focadas em melhorias gráficas no jogo, atualizando as texturas do jogo.

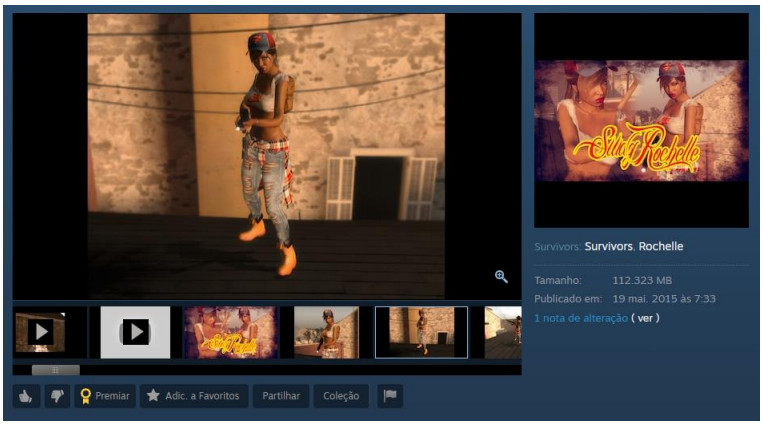


Figura 39 - *Skin Swag Rochelle* na STEAM

Figura 40 - *Skin Coach Gaúcho* na STEAM

A indumentária de Rochelle é adequada para as atividades as quais ela exerce e, durante o jogo, não acontecem jogadas de câmera com o intuito de sexualizar o

seu corpo, até porque o jogador controla, majoritariamente, o personagem a partir de uma visão em primeira pessoa.

A representação de Rochelle é de apenas uma mulher participante de um grupo de sobreviventes ao apocalipse; pouco se apresenta sobre sua vida e identidades antes e durante o apocalipse. Utilizando as classificações conforme leituras de Collins (2019) e Ferreira (2021), Rochelle pode ser inserida como mammy, pois é uma espécie de mãe e cuidadora dos outros integrantes do grupo e, negra tutorial, desenvolvida por Silva (2023), pautada nas classificações de Ferreira (2021), afinal, Rochelle não possui tanta importância ao decorrer do jogo, mesmo quando este é jogado em single player, mas a personagem em si não possui estereotipação latente.

B. SHEVA ALOMAR

Sheva Alomar (fig. 41) é uma agente africana da Bioterrorism Security Assessment Alliance (BSAA), organização responsável por manter a segurança entre as nações contra as guerras bioterroristas desde o colapso da Umbrella Corporation. Sheva nasceu e passou um curto período da sua vida no Oeste Africano em uma área de constantes guerrilhas entre civis e o governo nacional.

Figura 41 - Sheva Alomar de *Resident Evil 5*

Quando era criança, os pais dela foram mortos enquanto trabalhavam para a Umbrella Corporation em um acidente biológico e este fato foi o que desencadeou com que ela, futuramente, integrasse a BSAA. Recém-órfã, Sheva foi criada pelo tio,

mas logo foi abandonada pelo mesmo. Por conta disso, passou a viver sozinha, de forma precária, na savana africana até que foi “adotada” por um homem desconhecido. Dentro de pouco tempo, Sheva descobre que este homem desconhecido era participante de uma guerrilha e, conforme descobre através dele, o acidente causado pela Umbrella não foi um simples acidente, mas sim uma forma de eliminar vestígios quanto a criação de armas biológicas – as quais os próprios empregados eram utilizados para os experimentos mesmo sem saber. O acidente foi um acordo entre a Umbrella e o governo para eliminar completamente os vestígios das armas biológicas e os sobreviventes dos experimentos químicos.

Durante sua infância fazendo parte do grupo de guerrilhas, Sheva era responsável pelas atividades domésticas: lavava e cozinhava as refeições e, por outro lado, treinava. Aos 15 anos, recebeu um bilhete que informava que estava ocorrendo um acordo secreto entre a guerrilha e a Umbrella para que os guerrilheiros usassem as armas biológicas contra o governo africano. Ao chegar à fonte do bilhete, ela descobre que o homem que o escreveu era um agente do governo americano. Ao prender o representante da Umbrella, auxiliando os agentes americanos, Sheva é enviada para os Estados Unidos onde aprende a falar inglês, treina habilidades de combate, ingressa na Universidade, se forma e, sendo por fim, recrutada pela BSAA.

Devido ao seu destaque – e apesar de não ser inteiramente esclarecido, mas ficar subentendido que seria necessário alguém da África para falar com outros africanos –, ela é escolhida para acompanhar Chris Redfield em uma missão em Kijuju com o intuito de prender um vendedor de armas biológicas: Ricardo Irving. A partir daí, se iniciam os acontecimentos de Resident Evil 5.

Resident Evil 5 é o primeiro jogo da franquia a se passar no continente africano e, após o lançamento do jogo, alguns artigos foram escritos com o intuito de analisar o espaço o qual o jogo se passa e a representação negativa da África e dos africanos (Brock, 2011; Geyser & Tshabalala, 2018; Harrer & Pichlmair, 2015). Por exemplo, conforme Brock (2011), a narrativa de Sheva parece persistir em adaptá-la constantemente aos gostos da comunidade dominante de jogadores: o embranquecimento, ser deslocada para a América, falar unicamente o inglês e abandonar o swahili – Sheva, mesmo estando em uma vila a qual os habitantes se comunicam no seu idioma nativo, “prefere” falar apenas em inglês.

Referente ao embranquecimento, apesar de nascida na África, Sheva possui fenótipos suavizados. Além disso, conforme observado novamente por Brock (2011), Sheva possui a pele menos retinta enquanto que os outros integrantes da vila, que estão infectados pelos Las Plagas, são mais retintos, diferenciando assim a mulata, conforme Gonzalez (2020), como a personagem boa e os outros como personagens ruins.

Ainda conforme Brock (2011, p. 439):

> *Na cultura americana, mulheres com o fenótipo da Sheva são caracterizadas historicamente como mulatas (BULLOCK, 1945). Mulatas são representadas como objetos sexuais do desejo branco, como elas possuem similaridades fenotípicas das mulheres brancas com a suposta licença sexual concedida por sua negritude e incapazes de resistir legalmente ao avanço dos homens brancos.*

Por se tratar de companheira de missão de Chris Redfield (um homem branco) à procura de outra companheira de missão, a Jill Valentine (uma mulher branca), a maioria das funções de Sheva são focadas em dar suporte ao protagonista quando o jogo é iniciado por apenas um jogador; dessa forma, Sheva é controlada através de Inteligência Artificial, seguindo Chris constantemente, o curando quando sua vida está baixa e lhe dando munição.

Sheva e Chris não possuem qualquer outra relação que não a de companheirismo, muito menos é referenciado qualquer tipo de comentário sexual ou amoroso por parte de um dos personagens, entretanto Sheva é constantemente sexualizada tanto pela própria desenvolvedora (Capcom) quanto pelos jogadores.

Historicamente, sabe-se que há uma constante representação reducionista da África. O jogo cita que Kijuju (fig. 42) é uma vila litorânea localizada na África Ocidental, construída na costa leste de um estuário, cercada por savanas e áreas úmidas, provavelmente florestas tropicais. Insinua-se que Kijuju foi uma colônia britânica por alguns moradores compreenderem o inglês. A vila é dividida por um rio que flui no sentido oeste a partir da savana e se estende desde as fronteiras leste e sul; ao norte, há uma série de montanhas onde ocorre a mineração. O rio que divide Kijuju separa a população mais próspera (ao sul) onde estão localizados os hoteis e

comércios, e a população mais pobre (ao norte) onde estão localizadas as favelas e um porto relativamente destruído por conta das guerrilhas.

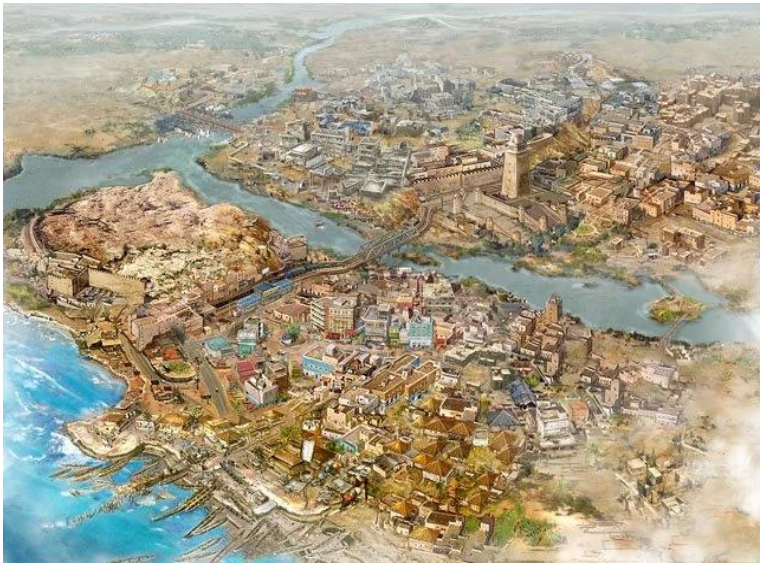


Figura 42 - Vista aérea de Kijuju

Como a maioria das colônias africanas, mesmo se tratando de uma vila fictícia, a história de Kijuju não deixa de se aproximar à realidade. A vila possuía uma economia rica, sendo exportadora de grãos de café e abrigando pedreiras e pequenas extrações petrolíferas, mas com as guerrilhas, a vila ficou quase que completamente destruída. Com a entrada da Umbrella Corporation, a situação piorou.

Mesmo com todas essas referências no jogo, pouco é explorado da vila em si. Grande parte do jogo se passa nas favelas de Kijuju (fig. 43), onde é possível ver os moradores infectados utilizando trapos, comida podre espalhada pelo chão, construções irregulares, entre outras imagens. Outra situação é que, para encontrar munições, vida, entre outros, Chris destrói santuários de religião afro, além da associação negativa e preconceituosa entre a religião e o sacrifício animal.

Figura 43 - Favelas de Kijuju

Na fotografia do jogo, há o uso intenso de uma camada sépia, amarelada. Normalmente essa camada é utilizada para indicar climas áridos e subdesenvolvimento econômico vinculados, ou seja, o que é caracterizado como países de Terceiro Mundo. No cinema, é possível observar essa utilização em filmes que se passam no México, alguns países do Oriente Médio como o Afeganistão, e África quase que completamente, com exceção da África do Sul. Apesar de Kijuju estar localizada numa savana, por vezes, por conta da camada sépia, interpreta-se erroneamente que a vila está localizada em um deserto; apesar de que o objetivo não se altera: representar a África como um lugar árido, não civilizado e pobre.

Voltando a análise da Sheva, a gameplay da personagem, quando o jogo é iniciado singleplayer[74], a Inteligência Artificial da Sheva é extremamente limitada. Ela segue lentamente Chris Redfield, gasta bastante munição em infectados fracos, cura Chris quando é necessário – e por vezes, gasta desnecessariamente os medicamentos quando recebe o mínimo de dano –, o salva quando algum zumbi o ataca pelas costas, abre portões e, por vezes, o entrega munição e vida. Além dessas funcionalidades, Sheva só recebe maior destaque quando é necessário traduzir a fala de alguns moradores da vila de Kijuju para o inglês.

Sheva é, particularmente, uma das únicas coadjuvantes de Resident Evil que não reaparece em nenhum outro jogo da franquia. Muito disso ocorre pela má recepção da personagem por parte de alguns jogadores – comentários estes voltados à Inteligência Artificial fraca utilizada nela. Além do mais, Resident Evil 5 é o único

[74] Em português, apenas um jogador.

jogo da franquia o qual aparecem diversos personagens negros – sendo Sheva a única feminina (fig.44).

Figura 44 - Chris Redfield, Josh Stone e Sheva Alomar

Como é comum na franquia Resident Evil, ao concluir determinadas conquistas, são desbloqueados armamentos ou vestimentas para os personagens. Assim como Chris Redfield, Jill Valentine e Sheva Alomar também recebem novas vestimentas, entretanto, Sheva possui um conjunto indumentário problemático (fig. 45).

Para desbloquear as indumentárias de Sheva em Resident Evil 5, é necessário conseguir rank A em cada um dos estágios do minigame “The Mercenaries”: na Ancient Ruins, desbloqueia a Sheva Clubbin’ (ou terminando o jogo uma vez na dificuldade “Normal”), na Missile Area desbloqueia a Sheva Tribal (e encontrando 30 emblemas da BSAA) e a Business Sheva e Fairy Tale Sheva são desbloqueadas após concluir o jogo pelo menos uma vez – estando também já disponível ao adquirir o jogo.

Figura 45 - Vestimentas desbloqueáveis de Sheva Alomar

Todas as roupas de Sheva, sem exceção, a sexualizam de alguma forma, mas dentre todas, a Tribal Sheva é a mais utilizada entre os jogadores por bestializar a personagem (fig. 47); inclusive ao pesquisar na internet (Google e Gameplays no Youtube), é a skin que mais aparece.

Figura 46 - Página no *Facebook* que consiste em postar personagens as quais as pessoas “pegariam”

Figura 47 - Arte completa de *Tribal Sheva*

Tribal Sheva materializa o tropo que Sarkeesian (2017) descreve como ‘Not your Exotic Fantasy’, que inclusive, é a skin (vestimenta desbloqueável) que inicia o vídeo sobre o respectivo tropo. Majoritariamente, o tropo ‘Not your Exotic Fantasy’ é vinculado à corpos negros e/ou indígenas, uma intersecção entre elementos estereotipados de gênero e raça/etnia. O processo que ocorre com a Tribal Sheva denomina-se exotificação, que:

> *[...] ocorre quando um grupo é tratado inerentemente diferente, atraente e estranho. Por exemplo, quando certos homens brancos veem falsamente as mulheres asiáticas como inerentemente mais obedientes ou submissas do que as mulheres de outras culturas, e as fetichizam sexualmente como resultado dessas noções falsas, essas mulheres estão sendo exotificadas e*

> *sua raça é falsamente descrita, definindo os aspectos de seu caráter e personalidade. (Sarkeesian, 2017, 2’30’’ - 2’52’’)*[75]*.*

Vale ressaltar, como aponta a própria Sarkeesian, que qualquer mulher racializada por ser exotificada com base nos estereótipos construídos sobre sua raça, mas no caso específico desta pesquisa, centraliza-se às mulheres negras. A indumentária Tribal Sheva não apenas a sexualiza, deixando grande parte do seu corpo à mostra em um surto de infectados, mas também a bestializa, a situa como africana, classificando-a como animalesca e exótica, dando a ela, como arma, um arco e flecha. Sheva nada mais é que uma mulher disponível para propósitos sexuais da branquitude gamer.

Conforme a classificação de Collins (2019), Sheva pode ser incluída como Jezebel/Hoochie. Apesar de oferecer suporte constante a Chris Redfield, Sheva é constantemente edificada como o corpo feminino negro, africano, bestial e sexualizado. Para a classificação de Ferreira (2021), Sheva é incluída como negra hiperssexualizada, embranquecida, ligada à emocionalidade e negra tutorial. Sheva, em geral, não possui uma funcionalidade importante no jogo, a não ser digitalizar o prazer sexual e fetichista do público hegemônico consumidor da franquia Resident Evil – masculino, adulto, heterossexual e branco.

Fora a sua sexualização, Sheva é vista como uma personagem desinteressante, seja pelo seu design não ser o padrão (não ser uma mulher branca) ou pela má qualidade de desenvolvimento da sua Inteligência Artificial. Como é necessário jogar com Sheva acompanhando sempre Chris, ela é tida como isca para os zumbis quando o jogador procura itens ou tenta derrotar outros zumbis.

Numa tentativa de analisar a capacidade de Sheva em “se virar sozinha”, o youtuber Dante Ravioli[76] publicou vídeos no Youtube mostrando se seria possível terminar o jogo apenas utilizando Sheva. Várias vezes ao decorrer do jogo é notório

---

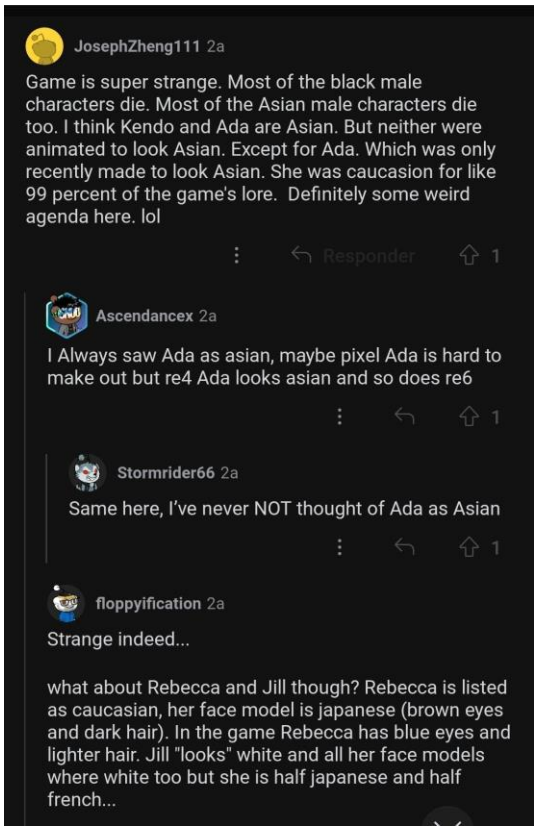
[75] *[...] occurs when a group is treated as inherently different, alluring and strange. For instance, when certain white men falsely view asian women as inherently more obedient or submissive than women from other cultures, and sexually fetishize them as a result of these false notions, those women are being exotified, and their race is falsely depicted as the defining aspect of their character and personality.*

[76] Dante Ravioli é um youtuber com cerca de 861 mil inscritos e 116 vídeos. Disponíveis em <https://youtu.be/gbsujLX6iIc> e <https://www.youtube.com/watch?v=T42KHykspXY>

que o protagonista principal deve ser Chris Redfield, já que algumas cenas e combates só podem ser finalizados por ele, sendo Sheva, uma isca quase que imóvel, sem consciência nenhuma e que parece ter caído no apocalipse a esmo – mesmo apresentado que ela teve todo um treinamento militar. A “estupidez” de Sheva como companheira de combate não condiz com sua narrativa, principalmente com o tipo de treinamento que a personagem teve.

Além disso, Sheva é uma das únicas personagens femininas que não retorna em nenhum outro jogo da franquia Resident Evil – aparecendo apenas em outro jogo como personagem jogável opcional (Dead by Daylight da Behaviour Interactive e 505 Games, 2016). Tanto na Comunidade STEAM quanto no Reddit – ambientes de socialização sendo o primeiro mais focado em jogos e o segundo mais geral – há publicações quanto ao desaparecimento da Sheva e se há a possibilidade de ela aparecer em outros jogos da franquia. O mesmo comentário é feito por mais de um jogador: “A Capcom tende a esquecer os outros personagens que não fazem parte dos 4 principais”[77]; surgem também outros debates interessantes dentro dessa mesma publicação:

[77] Os 4 personagens principais da franquia Resident Evil são Leon Kennedy, Jill Valentine, Chris Redfield e Claire Redfield.



JosephZheng111:

Games são super estranhos. A maioria dos personagens masculinos negros morrem. A maioria dos personagens asiáticos também morrem. Eu acho que Kendo e Ada são asiáticos. Mas nenhum deles foram animados para parecer asiáticos. Ela era caucasiana por, tipo, 99% da narrativa do jogo. Definitivamente uma agenda problemática aqui. risos.[78]

A partir da análise levantada por JosephZheng11, outras pessoas também passam a comentar referente a raça e etnia de outros personagens em Resident Evil. O jogo é desenvolvido por uma empresa japonesa, a Capcom, mas utilizando o ideal representativo dos americanos: os personagens são americanos, possuem nomes e sobrenomes norte-americanos, Racoon City possui uma arquitetura similar à de alguns estados norte-americanos[79], o jogo é majoritariamente traduzido para o inglês mesmo na versão japonesa, dentre outros aspectos.

Esta "confusão" étnica-racial também é evidente ao analisar Sheva Alomar. Apesar de ser nascida no continente africano, na porção ocidental, a qual a maioria dos habitantes possuem pele escura, Sheva é muito menos retinta do que os outros habitantes da vila de Kijuju, o cabelo da personagem é liso (ou alisado) e seu nariz é mais fino. Sheva poderia ser facilmente uma personagem afro-americana, mas o início do jogo já é salientado que Sheva é nascida na vila e foi morar nos Estados Unidos

78 Publicação disponível em <https://www.reddit.com/r/residentevil/comments/hbbmy1/will_we_ever_see_sheva_alomar_in_resident_evil_as/>. Acesso em Maio de 2023.

79 Segundo os desenvolvedores do jogo, a inspiração urbana é a cidade de Kitakami no Japão, mas muitas construções são inspiradas pelo Canadá e Estados Unidos.

anos depois. Este tipo de “exposição” introdutória e corpórea de nacionalidade, raça e etnia não acontecem com as outras personagens femininas. Por ser negra em um jogo o qual a maioria das companheiras dos protagonistas são brancas, Sheva precisa ser fixada nitidamente como negra, mas a negra “civilizada” em um certo ponto, e sexual.

C. RILEY

Riley Abel (fig. 48) é uma personagem não jogável de The Last of Us: Left Behind, a DLC[80] do jogo principal. Ela era uma sobrevivente de 16 anos que residia em Boston e tinha aversão aos militares, sendo favorável ao discurso dos Vagalumes.

Figura 48 - Riley Abel de *The Last of Us: Left Behind*

Quando era criança, Riley perdeu seus pais por conta da infecção pelo Cordyceps e ela própria foi obrigada a atirar em seu pai infectado para poder se salvar. Ela foi enviada para a escola militar assim como as outras crianças dentro da zona de quarentena de Boston, mas sempre foi contra o regime totalitário comandado pelos militares. Por algum tempo, Riley continuou na escola militar, mas logo preferiu sair, sendo a partir desse momento, considerada uma espécie de forasteira.

[80] *Downloadable content* ou conteúdo “baixável”. Insere conteúdos extras, podendo ser modificações, correções de erros, modos de jogo, novas narrativas, dentre outros; pode ser gratuito ou pago.

A grande maioria da vida de Riley só é exposta nos quadrinhos (The Last of Us: American Dreams) que contam os acontecimentos anteriormente ao jogo. Além disso, pouco é citado sobre Riley no jogo principal. As produções de The Last of Us utilizam da transmidiação, ocasionando com que, a comunidade que se interessar em conhecer mais o ambiente e/ou a narrativa dos personagens do jogo, precisem adquirir outros produtos. Neste caso, só é possível saber de partes da narrativa de Riley ao adquirir a DLC Left Behind e comprando a História em Quadrinhos American Dreams.

A personagem, inclusive, foi a primeira paixão de Ellie e responsável por amadurecer na protagonista a curiosidade com o mundo fora da zona de quarentena e a se rebelar em relação ao totalitarismo militar em Boston. Ao final da DLC, descobre-se que Riley foi mordida e, consequentemente, infectada.

Apesar da importância de Riley, principalmente para Ellie, pouco é visto e explorado da personagem no jogo – sendo ela presente apenas num conteúdo "baixável" e não no jogo em si. Na DLC, Riley é responsável por ensinar Ellie a se esconder, atirar e encontrar os melhores lugares para fugir. Também é com Riley que Ellie é mordida e descobre, tempo depois, que é "imune" – e por Riley já estar morta, ela não descobre de fato que Ellie é "imune" à infecção. Por unicamente aparecer em uma DLC e ser pouco citada durante o jogo, Riley é minimizada, funcionando apenas como um tutorial humanizado, ensinando Ellie o básico de sobrevivência.

Para a classificação de Collins (2019), Riley pode ser incluída como Matriarca Negra. A garota é extremamente agressiva, rebelde e a única personagem a qual ela demonstra cuidado e carinho é a Ellie. Para Ferreira (2021), Riley pode ser incluída como raivosa e forte. Por outro lado, para Silva (2023), Riley é a personagem feminina que configura a "negra tutorial" porque sua única funcionalidade é ensinar o básico para Ellie e raramente ser mencionada durante o jogo. Apesar de ter uma narrativa - presente apenas em outras mídias que não especificamente o jogo o qual ela está contida -, pouco importa sua história ao longo do jogo. Sua funcionalidade é ensinar Ellie algumas coisas e cuidar dela.

Com o surgimento da adaptação do jogo para seriado pela HBO em 2022-2023, o episódio 7 (exibido no dia 26 de fevereiro de 2023) nomeado "Left Behind" dá ênfase a Riley, interpretada pela atriz Storm Reid (fig. 49).

Figura 49 - Riley Abel de *The Last of Us*, adaptação da HBO em 2023

Com a inserção deste episódio – que adapta praticamente toda a DLC Left Behind –, Riley e sua narrativa ganham um pouco mais de destaque, porém a personagem ainda materializa as imagens de controle vistas anteriormente. Riley apresenta o mundo fora da zona de quarentena para Ellie, mostra para a protagonista uma arma pela primeira vez e comenta diversas vezes que Ellie não compreende o que acontece fora de seu ambiente de "conforto". Assim como no jogo, a personagem é infectada e se transforma em um zumbi, cena que não é mostrada nem no jogo nem no seriado – sendo neste momento, a descoberta de Ellie que ela é "imune" a infecção.

D. MICHONNE

Michonne Hawthorne (fig. 50) é uma personagem presente tanto nos quadrinhos The Walking Dead quanto na série de mesmo nome. Devido a fama da personagem principalmente na série, interpretada pela atriz Danai Gurira, em 2015, foi lançado um jogo eletrônico dividido em três episódios tendo a personagem como protagonista. Além disso, dentre todos os jogos da franquia The Walking Dead: A Telltale Game, The Walking Dead: Michonne é o único que é produzido utilizando o universo da História em Quadrinhos, não tendo qualquer relação com os outros jogos. O jogo se passa entre os capítulos 126 e 139 da História em Quadrinhos, quando Michonne se separa do grupo liderado por Rick Grimes.

Figura 50 - Michonne, à esquerda nos quadrinhos e à direita no jogo

Michonne é constantemente assombrada pela lembrança de ter “abandonado” suas filhas, Colette e Elodie, sendo inclusive a primeira cena do jogo quando a personagem considera se suicidar depois de ter uma alucinação, mas ela é interrompida por Pete, o líder do barco. O jogo em geral gira em torno de Michonne e os companheiros de Pete em busca de suprimentos, mas sendo posteriormente feitos reféns por um grupo inimigo.

Nas alucinações de Michonne, é possível compreender brevemente sua vida antes do apocalipse zumbi. Michonne era casada, mãe de duas meninas, mas parecia estar constantemente ocupada com o trabalho. As informações pessoais mais a seguir são apenas encontradas nas Histórias em Quadrinhos: ela acaba se divorciando e perdendo a guarda das filhas. Após o divórcio, ela passa a se relacionar com outro homem – este, inclusive, é um dos zumbis que ela leva consigo – e, quando ocorre o apocalipse, num momento de caos, ela corre em direção a residência das filhas e não encontra ninguém na casa.

Ela se culpa constantemente por ter “abandonado” suas filhas quando na realidade, no quadrinho nº 175, é revelado que elas se deslocaram para Kentucky em um grupo rival composto por estupradores. Elas eram forçadas a matar outros e realizarem atividades sexuais para proteção, porém Colette se recusava – e é morta como punição –, enquanto Elodie se vinga, matando o grupo inteiro e indo em direção à Commonwealth, maior comunidade de The Walking Dead; no fim, Elodie e Michonne se encontram (fig. 51). Como analisado anteriormente, a transmidiação, principalmente convergindo jogos eletrônicos e quadrinhos, possibilita dar protagonismo a alguns personagens que não possuem aprofundamento narrativo durante o jogo.

Figura 51 - Encontro de Michonne e Elodie nos quadrinhos

Michonne é uma mulher afro-americana, introvertida e extremamente cética e prática. Por conta de priorizar a razão à emoção, muitas vezes ela é consultada pelos outros personagens antes deles tomarem alguma ação decisiva e também quando é necessária alguma ação sensível, complicada ou muito violenta. Bastante habilidosa com a katana, Michonne desde jovem aprendeu a como utilizar a espada, e mesmo após se formar em Direito e exercer a profissão de advogada, ela mantinha o hobbie de treinar esgrima.

Tanto no jogo quanto na série, Michonne não costuma esboçar sentimentos ou manter conversas longas e desnecessárias. Ela é a que costuma ouvir a discussão e quando os ânimos se exaltam, tomar uma atitude final. No jogo, inclusive, quase sempre há opção de, durante um diálogo, Michonne não falar uma palavra sequer (fig. 52).

Por outro lado, ela é uma das personagens que é mais atormentada mentalmente pelos próprios pensamentos do que outros personagens ao longo da franquia. Michonne aparenta se culpar durante todo o tempo no jogo pelas atitudes que teve enquanto ainda não havia o surto de zumbis e como poderia ser uma mãe mais presente para as duas filhas.

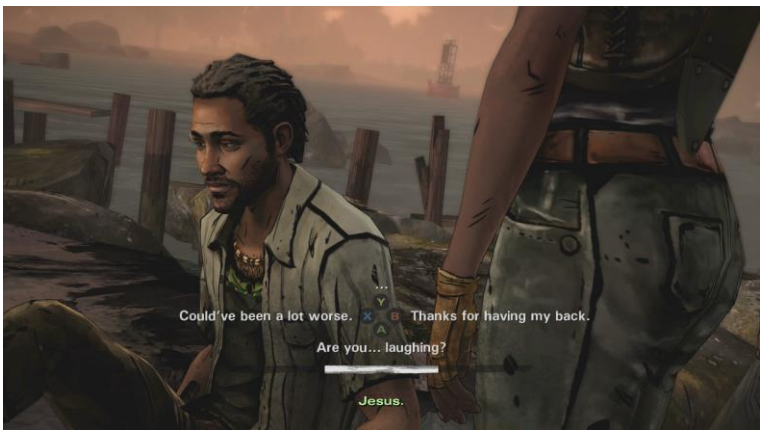


Figura 52 - Exemplo de diálogo entre Michonne e Pete

Apesar de aparentar ser completamente insensível, uma das personagens as quais ela se apega durante o jogo é Sam. Samantha e Greg Fairbanks são dois irmãos que também estão procurando por suprimentos para sobreviver e estão sendo caçados pelo grupo inimigo – que posteriormente captura todo o grupo. Durante o interrogatório por parte do grupo de Randall (o grupo inimigo), Greg é ferido e Michonne precisa atirar no cérebro dele para que ele não se transforme; a partir daí, Michonne passa a se aproximar mais de Samantha por, talvez, lembrar-se das filhas.

Quando conseguem fugir do grupo de Randall e chegam à casa de Samantha, conhecendo assim seu pai e seus irmãos mais novos, Michonne descobre que a mãe de Sam cometeu suicídio por conta da realidade estressante do apocalipse. Inclusive, ao final do jogo, no momento de tensão em conjunto com Samantha, é quando Michonne tem a última alucinação – ficando a cargo do jogador se ela sucumbirá à alucinação e Samantha morrerá ou ela tentará escapar da alucinação, salvando a si mesma e Samantha.

Michonne é a clara representação da mulher negra insensível e levemente selvagem e agressiva. Ela é a materialização da imagem de controle “black lady”, ou matriarca negra, que, como explora Collins (2019), é a mãe negra bem-sucedida e instruída que não tem tempo para sua família, sendo considerada arrogante, castradora, agressiva e antipática. Para Ferreira (2021), Michonne é incluída como raivosa e forte.

E. CLEMENTINE

Clementine ou apenas Clem (fig. 53) é a deuteragonista da primeira temporada de The Walking Dead: A Telltale Series, sendo a protagonista e controlável a partir da segunda, terceira e quarta temporadas.

Figura 53 - Clementine entre as temporadas da franquia *The Walking Dead: A Telltale Series*

Clementine, na primeira temporada, é uma pré-adolescente educada, inteligente, amigável e por vezes, ingênua. Ela vivia no subúrbio da Geórgia com seus pais, passando a maior parte do seu tempo livre lendo. Pouco antes do apocalipse, os pais de Clementine saíram de férias, deixando-a com uma babá e, no dia do apocalipse, quando é encontrada por Lee, ela já está sozinha dentro de casa. Há um curto período de tempo – inclusive, um dos primeiros zumbis que o jogador enfrenta é a babá que cuidava de Clementine. Dessa forma, sozinha, Lee se oferece para cuidar de Clem até que os pais dela retornem (fig. 54).

Figura 54 - Lee e Clementine saem juntos da casa da menina

A partir desse momento até o final da temporada, Lee e Clem tornam-se inseparáveis. No final da primeira temporada, ao chegarem em Crawford, último local que possuíam informações sobre ainda haver sobreviventes e possivelmente os pais da Clem estarem lá, ela descobre que eles foram mordidos e já tinham virado zumbis. Para acentuar mais a situação, pouco tempo antes de encontrar os pais já zumbificados, Lee é mordido por um zumbi, restando pouco tempo antes de se transformar.

A cena final do jogo consiste em Clem e Lee dentro de um escritório com uma saída de emergência. Lee oferece duas opções ao jogador: que Clementine atire nele – e ela atira na cabeça dele e sairá por conta própria – ou deixar que ele se transforme – e ela o deixará algemado ou sentado ao lado do radiador e, pouco tempo depois, o corpo dele cairá sem vida (fig. 55).

Figura 55 - Última cena entre Clementine e Lee

Na segunda temporada, Clementine segue jornada com Omid e Christa, que pertenciam ao mesmo grupo de Lee. Na temporada anterior, Christa afirma estar grávida de Omid e, na segunda temporada, ela já aparenta estar em um estágio avançado da gravidez. A cena inicial se passa em um banheiro enquanto o trio discute o nome do bebê de Christa; ao entrarem no banheiro feminino, Clem coloca a arma no chão para lavar o rosto e acaba derrubando sua garrafa de água. Após recuperá-la, uma estranha pega a arma de Clementine e começa a investigar os bens dela enquanto está com a arma apontada para Christa e Clem. Pouco tempo depois, Omid entra no banheiro utilizando uma abordagem furtiva, mas a porta do banheiro fecha sozinha, fazendo com que a estranha se assuste e atire, matando Omid. Christa à sangue frio atira na estranha.

O jogo salta para 16 meses após o ocorrido. Christa não está mais grávida – mas também não é citado o que aconteceu com o bebê –, e está com Clementine em uma clareira. O relacionamento delas não parece mais tão feliz como era antes. Após alguns acontecimentos, as duas personagens se separam, Clementine encontra um novo grupo e, mais a frente, Kenny, antigo integrante do grupo de Lee (fig. 56).

Figura 56 - Clementine e seu novo grupo na segunda temporada

Nessa temporada, é visível observar as mudanças comportamentais e de personalidade de Clementine. Na temporada 1, com 8 anos de idade, Clem era extremamente carinhosa, simpática e ingênua. Em um dos episódios, na fazenda de Hershel, ao encontrar um cubo de sal, ela comenta sobre ser nojento, Lee a pergunta se ela lambeu o cubo e ela fala sobre ter provavelmente lambido. Na temporada 2,

Clem está com 11 anos de idade, mais fechada, menos ingênua, conversando menos e muito mais cética e amadurecida. Constantemente, reforça que não é mais uma criança e não quer ser tratada como tal. Clementine precisa tomar decisões mais conscientes e, ao decorrer do jogo, opta por não depender mais de outras pessoas ao seu redor.

Da segunda para a terceira temporada, o semblante de Clementine se torna mais sombrio, ficando um pouco similar ao comportamento de Michonne, principalmente por materializar características da imagem de controle “matriarca negra” em conformidade com Collins (2019) e “negra raivosa” em conformidade com Ferreira (2021). Nesta temporada, assim como na primeira, o jogo divide-se entre dois protagonistas em momentos diferentes: Javier e Clementine.

A depender da escolha do jogador na temporada anterior[81], Clementine segue caminho com Kenny e AJ em direção a Wellington, mas lá, Kenny não é permitido de entrar, sendo assim, eles optaram por não permanecer em Wellington. Clementine está muito mais amadurecida, indiferente e racional. Enquanto se deslocavam de carro, Kenny, Clem e AJ sofreram um acidente de carro e Kenny é arremessado para fora, ficando paraplégico. Com uma horda de zumbis em volta do acidente de carro, Clem é obrigada a abandonar Kenny. AJ é o único que a mantém próxima ao passado, às lembranças de seu primeiro grupo de sobreviventes.

Clementine e Javier (fig. 57) se encontram quando o homem estava procurando por suprimentos e é cercado por um grupo inimigo, sendo salvo por Clementine. A partir daí, Clementine leva Javi para Prescott, uma comunidade fortificada.

[81] *The Walking Dead: A Telltale Series* funciona de forma sucessiva, ou seja, algumas escolhas do jogador ficam salvas em uma conta na Nuvem ou no console do jogador e impactam na narrativa dos jogos seguintes.

Figura 57 - Clementine e Javier

Esta temporada, dentre todas as outras, para questão desta pesquisa, possui uma significância maior. Na terceira temporada, A New Frontier, os protagonistas divergem do padrão de representação de personagens principais em jogos eletrônicos: Javier é um homem latino/hispânico, Clementine é afro-americana e AJ é igualmente afro-americano – apesar de ser um bebê nesta temporada, ele é extremamente importante durante quase toda a narrativa desta e da próxima temporada (fig. 58).

Figura 58 - Clementine e AJ (Alvin Junior) em *A New Frontier*

Diferente do que é esperado, Javier não segue os estereótipos do homem latino/hispânico como é ilustrado nas mídias televisivas (novelas, filmes, etc). Ele é extremamente cuidadoso e, antes do apocalipse zumbi, era jogador profissional de baseball, sendo até um pouco distante e ausente das relações familiares. Tendo quase toda a família dizimada no dia do falecimento do pai – que se torna um zumbi

e infecta boa parte da família –, ele cuida e protege a família restante: a cunhada e os dois sobrinhos.

Clementine no momento está em Prescott, mas anteriormente fazia parte do grupo chamado New Frontier junto com AJ – filho de uma das integrantes do segundo grupo que Clementine fez parte, que faleceu dando à luz na segunda temporada –, mas ela é acusada de estar roubando suprimentos e medicamentos para salvar AJ e acaba por ser exilada sem ele. Como não tem muitas informações do menino, durante um período, Clem acredita que AJ está morto, mas logo é informada que ele está vivo e se recuperou da doença que tinha. Grande parte da temporada centra-se em Clementine procurando por AJ e Javier procurando pelo restante da sua família.

Como The Walking Dead: A New Frontier foi lançada pouco após The Walking Dead: Michonne, muitas das características de gameplay, mecânicas e até personalidade foram reproduzidos em A New Frontier por terem se destacado positivamente em Michonne; enfatizando a mudança de personalidade de Clementine, nesta temporada, ela tem entre 13 e 15 anos de idade, já que não é mencionada a idade dela neste jogo em específico. Javier funciona para Clementine como uma espécie de companheiro de deslocamento, tendo um relacionamento mais casual entre eles, enquanto entre Clem e Lee era um relacionamento mais familiar, próximo e íntimo. Pela saúde frágil e por não se comunicar verbalmente, Clem é extremamente protetora com AJ. Com todos os outros personagens, com exceção a Javier e AJ, Clementine se relaciona de forma extremamente ríspida, ela só mostra sentimentos brevemente com Javier e, na maioria das vezes, com AJ, o qual eles possuem uma relação similar a mãe e filho.

Na temporada final, The Final Season, Clementine tem cerca de 16-17 anos e AJ é uma criança entre 5 e 8 anos de idade (fig. 59). No final da temporada A New Frontier, Clementine é informada de onde AJ está e decide seguir caminho à procura dele, o encontrando entre os acontecimentos das temporadas 3 e 4.

Figura 59 - Clementine e Alvin Junior em *The Final Season*

Procurando por suprimentos, Clementine e AJ sofrem um acidente de carro e são salvos por um grupo de sobreviventes adolescentes que estão abrigados em uma escola nas proximidades. O grupo rival é comandado por adultos e, em especial, Lilly (fig. 60), uma ex-integrante que foi expulsa do grupo de Lee durante a primeira temporada.

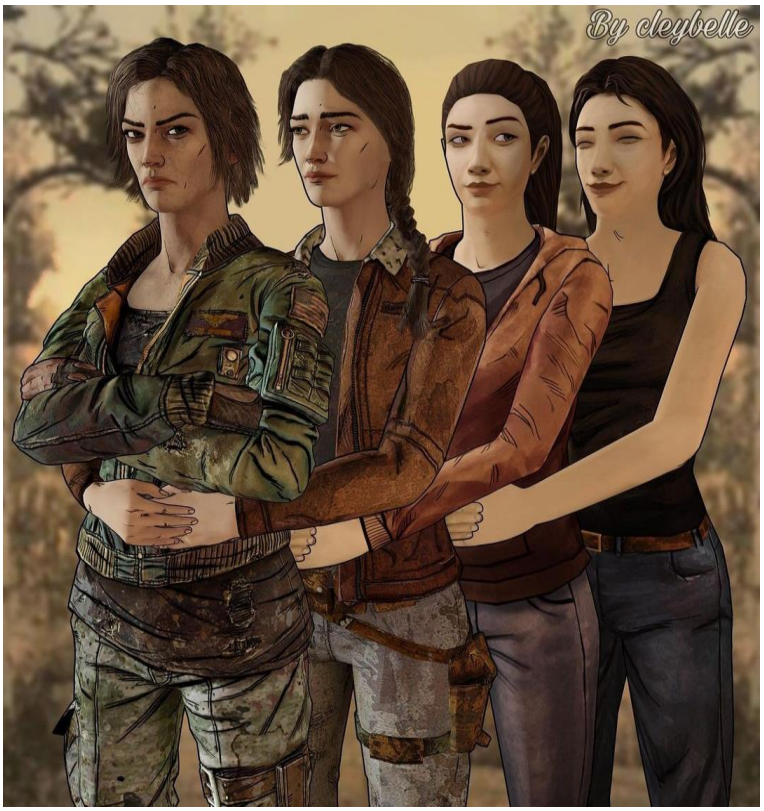


Figura 60 - Alterações de Lilly da 1ª Temporada (à direita) a 4ª Temporada (à esquerda)

Durante o primeiro encontro, Lilly tenta convencer Clementine a entrar em seu grupo em conjunto com os outros adolescentes, porém Clementine se recusa, fazendo com que AJ seja machucado por Lilly. A maioria desta temporada concentra-se em Clementine tentando proteger o grupo de adolescentes de outros invasores e da própria Lilly e o grupo dela.

A temporada se encerra com AJ, Clementine e outros personagens dizimando tanto o grupo de Lilly quanto os invasores. Clementine é mordida na perna e, assim como aconteceu entre Clementine e Lee, a menina pede a AJ que a mate ou a abandone para se transformar. Ao invés de escolher uma das duas opções, AJ escolhe amputar a perna de Clementine e ela sobrevive (fig. 61). Eles finalmente encontram paz vivendo em uma casa em Ericson.

Figura 61 - Clementine e AJ em Ericson

As temporadas 1 e 4 são bastante similares. É retratado o relacionamento saudável entre dois afro-americanos que não possuem qualquer relação consanguínea. Assim como Lee foi uma espécie de pai para Clementine, o mesmo acontece entre Clementine e AJ: cria-se um laço familiar duradouro entre personagens afro-americanos em meio a um ambiente apocalíptico.

O relacionamento de personagens não padronizados (Clementine, Alvin Junior e Javier) é representado de forma sutil, não violenta ou sexualizada. Com exceção dos personagens já citados, existem outros personagens negros ao decorrer do jogo

e a maioria deles é amigável, apenas desejando sobreviver da forma menos incômoda possível. Inclusive, com exceção de Rebecca (fig. 62), a mãe biológica de AJ, a maioria dos outros personagens negros são constantemente representados como calmos e que até preferem resolver os problemas por meio do diálogo.

A raiva e agressividade de Rebecca possuem contextos, afinal ela está grávida, está o tempo todo preocupada com a situação de sua família sendo que está sendo perseguida, junto com outros, por um grupo inimigo. Rebecca pode ser considerada como negra raivosa, mas o fato de estar sempre com raiva, faz sentido em sua narrativa.

Figura 62 - Rebecca, mãe de AJ. Presente na 2ª temporada.

Ainda na 2ª temporada, aparecem também outros personagens hispânicos/latinos, como Sarita (namorada do Kenny), Carlos (membro do segundo grupo que Clem encontra após se separar dos integrantes do grupo original, de Lee) e Sarah (filha de Carlos) e, assim como os personagens negros, os hispânicos/latinos

não são representados de forma negativa: são personagens que querem manter as pessoas ao seu redor em um ambiente pacífico, sem necessidade de utilização de armas constantemente.

Dentre todos os jogos analisados, The Walking Dead é o que abrange personagens racializados de formas menos negativas possíveis.

4.3.2. PERSONAGENS NEGRAS DE SURVIVAL HORROR E A DISCUSSÃO DAS IMAGENS DE CONTROLE

Sintetizando a análise individual das personagens dos jogos de Survival Horror, é possível investiga-las a partir do quadro a seguir.

Relativo à coluna Fenótipo, propõe-se analisar o conjunto de traços externos associados a comunidade negra, aparência das personagens, destacando principalmente a tonalidade da pele, a textura do cabelo, formato do nariz e boca. Relativo à coluna Sexualização, propõe-se analisar como as personagens são classificadas conforme Bell (2017, apud Associação Americana de Psicologia: Operação Tática sobre Sexualização de Meninas, 2010). Por fim, relativo à coluna Classificações, propõe-se analisar as Imagens de Controle (Collins, 2019) e especificações das representações negras em jogos eletrônicos (Ferreira, 2021; Silva, 2023).

Quadro 11 – Síntese das personagens negras analisadas

Nome	Fenótipo	Sexualização	Classificações de destaque
Rochelle	Pele retinta, cabelo aparentemente alisado, nariz largo e boca carnuda	Sexualizada sutilmente	• Collins (2019): Mammy; • Ferreira (2021): Negra forte.
Sheva Alomar	Pele retinta, cabelo aparentemente alisado, nariz fino e boca levemente carnuda	Sexualizada ostensivamente	• Collins (2019): Jezebel/Hoochie; • Ferreira (2021): Negra embranquecida e forte.
Riley	Pele negra de tonalidade mais clara, cabelo aparentemente alisado, nariz largo e	Não-sexualizada	• Collins (2019): Matriarca Negra; • Ferreira (2021): Negra raivosa e forte.

	boca levemente carnuda (com lábios mais finos)		
Michonne	Pele retinta, cabelo crespo, nariz largo e boca carnuda	Não-sexualizada	• Collins (2019): Matriarca Negra e Dama Negra; • Ferreira (2021): Negra raivosa e forte.
Clementine	Pele negra de tonalidade mais clara, cabelo levemente ondulado, nariz um pouco largo e lábios finos	Não-sexualizada	• Collins (2019): Matriarca Negra e Dama Negra; • Ferreira (2021): Negra raivosa, embranquecida e forte.

Através da análise do Quadro 11, concebem-se algumas reflexões.

Fenotipicamente, as representações dos corpos femininos negros subdividem-se em dois grupos: (1) negras retintas e (2) negras embranquecidas. Na categoria Fenótipo, todas as personagens analisadas, exceto Sheva, estão inseridas em jogos de desenvolvedoras norte-americanas (Valve, Naughy Dog e Telltale), mas a maioria dos ilustradores dessas desenvolvedoras são asiáticos. Especificamente Clementine passa por um processo de escurecimento e embranquecimento constante da tonalidade de sua pele com o passar das temporadas do jogo (fig. 63).

Figura 63 – Alterações na tonalidade da pele de Clementine.

Em alguns fóruns, jogadores passaram a questionar a etnia de Clementine por conta desses processos de alteração da tonalidade da pele. Foi levantada em uma

publicação[82] sobre a possibilidade de Clementine ser birracial, mas os pais da personagem são descritos como afro-americanos (a mãe tendo uma tonalidade mais clara) e, na primeira temporada, é possível ver tanto uma foto deles quanto eles próprios já zumbificados. Em certas cenas entre as quatro temporadas, Clementine é ilustrada de forma extremamente pálida.

Sheva Alomar, negra oriunda da África, aparenta, por vezes, ser afro-americana, ou seja, birracial. O design de Sheva aparenta ser elaborado de forma a agradar ao público masculino, ilustrando a mulher negra como objeto sexual (tom de pele embranquecido, traços mais finos), mas é novamente corporificada como mulher negra, descartável e com pouca utilidade, a partir da sua narrativa: nascida na África e "salva" pelos Estados Unidos, estampando a personagem como boa para finalidades fetichistas por não ser tão negra assim, mas ainda assim, é negra, não merece o mesmo que uma mulher branca.

No que concerne os outros traços comuns às pessoas negras, dentre as personagens analisadas, Michonne é a mais correspondente à comunidade negra retinta.

Considerando a Sexualização, mulheres negras e brancas passam por processos diferentes. As mulheres negras, em específico, são sexualizadas quando a intencionalidade é que sirvam como objetos sexuais, mas, quando não são sexualizadas, a intencionalidade é que simbolizem mulheres céticas, castradoras, frias ou unicamente serviçais, mães. É o que também acontece entre as personagens analisadas, dividindo-se em dois grupos: (1) Sexualizadas com a intencionalidade de serem objetos sexuais e (2) Não-sexualizadas com a intencionalidade de reproduzirem antipatia e/ou proteção materna.

Notifico aqui que todas as personagens possuem um grau de sexualização, mesmo que leve, porque todos os jogos escolhidos possuem ativa participação da comunidade de jogadores que desenvolvem novas vestimentas (sexualizadas ou não) para as personagens.

Por fim, na categoria Classificações, ocorre uma espécie de síntese das outras categorias: as personagens que carregam às outras imagens de controle que não a

[82] Disponível em <https://www.quora.com/What-ethnicity-is-Clementine-from-the-Telltale-Walking-Dead-series>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

Jezebel/Hoochie, consoante a Collins (2019), não possuem design sexualizado. Com exceção de Rochelle (por estar contida em um jogo antigo que não possui, em geral, muita narrativa) e Riley, as outras Mammies e Matriarcas Negras possuem uma construção narrativa exposta constantemente no jogo. Ou seja, a personalidade mais introvertida e ríspida delas é resultado das situações as quais as personagens estiveram presentes tanto antes quanto durante o enredo do jogo.

Em suma, a representação sexualizada do corpo feminino negro, nos gêneros de Survival Horror, está em processo de redução. Entretanto, os estereótipos e imagens de controle sexualizados estão sendo substituídos pelos estereótipos e imagens de controle de mulheres insociáveis ou extremamente cuidadoras sem motivação aparente. Apesar de se tratarem de estereótipos, a gama mais recente de personagens negras céticas têm sido menos negativas como representação de mulheres negras porque o design destas personagens é menos sexualizado e seus comportamentos são embasados pela situação a qual estão contidas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo deste trabalho consistiu em explorar e analisar as representações femininas digitais, em especial, as mulheres negras em jogos de Survival Horror. A coleta de dados e referências examinadas no período desta pesquisa, embora com leve insuficiência no território brasileiro e a barreira linguística – por estar majoritariamente publicados em inglês –, proporcionou uma investigação mais aprofundada da temática, apoiando-se aos Estudos Culturais decoloniais, pós-coloniais e interseccionais.

A coleta e a organização deste trabalho também auxiliaram na compreensão do cenário brasileiro de pesquisas sobre gênero, jogos eletrônicos e representatividade. Apesar de ser um estudo incipiente no território brasileiro, é possível observar que entre as empresas indies – ou “independentes”, sem vínculo com grandes organizações financeiras – há uma importância maior em apoiar-se às questões socioculturais do Brasil, como é concebível no jogo “Dandara: Trials of Fear” desenvolvido por Long Hat House e “Árida: Backland’s Awakening” desenvolvido pela AOCA Game Lab.

Questões de classe são expressivas no Brasil e analisar videogames com base nas intersecções de classe, gênero e raça no país é valoroso. Muito se fala dos videogames nos âmbitos pedagógicos, tecnológicos e econômicos, mas pouco se fala nos âmbitos sociais e culturais. Atualmente, muito é dito sobre a violência entre crianças e adolescentes que jogam videogames, como é representado na novela “Vai na Fé” da Rede Globo, exibido em 2023, mas entre esses jovens não é analisado que os videogames não são os objetos centrais que direcionam as crianças a serem agressivas, assim como não é observado e debatido o ambiente o qual estas crianças estão inseridas.

Nos Estados Unidos, onde os Estudos de Jogos são amplamente debatidos, há diversas investigações interseccionando gênero, raça e classe, principalmente porque, em questão de classe, os consoles são mais facilmente adquiridos pelos baixos preços, sendo mais presentes em residências das mais diversas classes sociais. Ou seja, independentemente da raça e gênero, os videogames estão mais presentes nas residências norte-americanas do que nas sul-americanas. No Brasil, os

consoles são mais caros, estando mais presentes nas residências da população de maior poder aquisitivo, consequentemente, maioria branca. Por isso a importância de se analisar os videogames socioculturalmente de forma interseccional no Brasil, afinal, no país, quem é a maioria dos integrantes da comunidade de jogadores e o porquê dessa configuração?

Além disso, na perspectiva pedagógica, é importante ressaltar que a utilização de jogos e a gamificação é mais presente nas escolas particulares, reforçando novamente a necessidade de se estudar os videogames a partir da interseccionalidade. Não são todos os brasileiros que têm acesso a videogames como forma de estudo ou entretenimento, consequentemente, nas pesquisas, não há extensa variedade de estudos averiguando videogames sob outras perspectivas que não apenas tecnológica ou educacional.

Jogos são segregados (e também segregam) por gênero, sexualidade, raça/etnia, classe social, geração, acessibilidade e dentre outros, mas algumas desenvolvedoras têm buscado produzir jogos mais democráticos e inclusivos. Os próprios jogos “Dandara” e “Árida” são a comprovação disso; são jogos elaborados por pequenas desenvolvedoras e, como protagonistas, representam mulheres negras em narrativas reais (no caso de Árida, que se passa um pouco antes da Guerra de Canudos) e semirrealistas (no caso de Dandara, que é inspirado e dá protagonismo a Dandara dos Palmares).

Jogos eletrônicos, como outras mídias de massa, possuem o poder de transmitir diversas mensagens, tanto positivas quanto negativas. Com suas possibilidades narrativas e interativas, eles podem e devem auxiliar na conscientização de pessoas a partir da discussão de práticas e discursos excludentes e violentos, como é presente em jogos já citados anteriormente, a exemplo de Detroit Become Human (2018). Contudo, a maioria desses jogos estão presentes em consoles de nova geração e/ou necessitam de computadores com grande capacidade tecnológica, além de serem jogos desenvolvidos com o intuito mercadológico, ou seja, não são jogos desenvolvidos para serem educativos – mas apesar disso, possuem diversos discursos pedagógicos –, sendo assim, não alcançam a maioria da população consumidora de jogos eletrônicos no Brasil.

Referente às identidades raciais e de gênero, a franquia de jogos The Walking Dead, por exemplo, apesar de possuir algumas imagens negativas voltada aos negros

(como de início, Lee sendo um criminoso e, posteriormente, Clementine tornando-se a mulher negra insensível e raivosa), é um ótimo exemplo de como utilizar os jogos eletrônicos para analisar representação e simbolismo da população negra: Como a comunidade nos vê? E como somos representados?

Diferente da maioria dos jogos que possuem personagens negros, a franquia The Walking Dead não carrega seus personagens racializados com inúmeros estereótipos e imagens de controle e, quando há, podem – e devem – ser discutidos e analisados. Apesar de tudo, Lee e Clementine são imagens negras positivas porque não reproduzem unicamente imagens negativas: são pais e mães negros em momentos de extrema necessidade que querem cuidar de quem amam de qualquer forma que conseguirem. Assim como acontece com Michonne, apesar de toda a sua introversão, durante todo o jogo, podemos “entrar na pele” da personagem e compreender o porquê de seu comportamento ser assim: é uma mãe constantemente atormentada pelo arrependimento de ter abandonado suas filhas.

Em contrapartida, as mulheres negras, quando não são protagonistas, são representadas como inimigas, e dessa vez, numa combinação entre raivosas, castradoras e sexualizadas. Contrariamente às mídias televisivas, onde as mulheres negras aparecem como domésticas e submissas, nas mídias eletrônicas, mais propriamente os videogames, estas mulheres, quando vilãs, são representadas como exóticas e sexualizadas, como Citra em Far Cry 3 (Ubisoft, 2012).

Pode se dizer que a representação menos negativa em jogos de grandes desenvolvedoras da mulher negra é muito mais recente do que a dos homens negros, por exemplo. Enquanto Rick, o agente e um dos companheiros de missão de Regina em Dino Crisis 1 (Capcom, 1999) é uma representação mais “amigável” de corpos negros masculinos, sendo desenvolvido no final da década de 1990 – não tendo tanta narrativa no contexto do jogo, mas não anulando sua importância –. O personagem em momento nenhum é violento ou expressa qualquer tipo de violência, muito pelo contrário, destacando a sua inteligência com objetos tecnológicos e sendo, inclusive, o alívio cômico do jogo. Enquanto isso, as primeiras representações positivas de corpos femininos negros são extremamente mais recentes, como podemos ver com Rochelle em Left 4 Dead 2 (Valve, 2009).

Esta análise não quer dizer que todos estes personagens racializados, femininos e/ou masculinos, são completamente positivos, pelo contrário. Apesar de

convenientes, essas representações ainda possuem barreiras: não têm uma narrativa bem construída, são majoritariamente coadjuvantes ou protagonistas de pouquíssimo destaque, possuem pouca importância na realização de atividades em geral que acontecem no jogo e/ou funcionam apenas como um “inventário humanizado”, ou seja, apenas guardam os itens necessários para o protagonista do jogo que, majoritariamente, são do sexo masculino e brancos.

Compreendo que a pesquisa aqui proposta ainda se encontra em estágios iniciais e necessita de bastante aprofundamento não só na representatividade negra em um gênero de jogo específico, assim como não só analisando identidades separadamente, mas reforço que a escolha do tema se deu principalmente por conta da minha vivência e experiência como jogadora negra e cisgênera. Por meio da produção deste trabalho, ressalto a importância de refletir gênero e raça nos jogos eletrônicos, mas também, futuramente, classe, geração, sexualidade e outras identidades mais; assim como, questionar a (in)visibilidade de outras identidades subalternas dentro e fora da comunidade de jogadores.

Proponho que esta pesquisa seja o ponto de partida para outras identidades, divergentes ou não das minhas, investigarem suas representações digitais nos jogos eletrônicos. Futuramente, espero contribuir com especialização de materiais voltados aos Estudos de Jogos Interseccionais no Brasil, aperfeiçoando investigações principalmente quanto a representatividade afro-latina.

REFERÊNCIAS

ACEVEDO et. al. **Representação Social dos Afrodescendentes nas Mídias de Massa**: Um Estudo sobre a Propaganda Televisiva, 2016. São Paulo: Revista da Faculdade de Administração e Economia, v. 11, n. 1, 2022. Disponível em <https://www.metodista.br/revistas/revistas-ims/index.php/ReFAE/article/view/4456>. Acesso em 06 de julho de 2022.

ADICHE, C. N. **Sejamos todos feministas**. São Paulo: Companhia das Letras, 2015.

AKOTIRENE, C. **Interseccionalidade.** São Paulo: Sueli Carneiro; Editora Jandaíra, 2020.

ALMEIDA, S. **O que é racismo estrutural?** Youtube: TV Boitempo, 1 vídeo, 10' 28", 13 set. 2016.

ALVES, L. Games studies: mapeando as pesquisas na área de games no Brasil. *In*: STEFFEN, C.; PONS, M. E. D. (Org.). **Tecnologia pra quê?**: os dispositivos tecnológicos de comunicação e seu impacto no cotidiano. 1. ed. Porto Alegre: Armazém Digital, 2011. p. 228-248.

ALVES, L. **Videojogos e aprendizagem**: mapeando percursos. In: Encontro sobre Jogos e Móbile Learning. Disponível em <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/bitstream/fieb/697/1/videojogos%20....pdf>. Acesso em 06 de julho de 2022.

ANDERSON, M. **Views on gaming differ by race, ethnicity**, 2017. Disponível em <https://www.pewresearch.org/fact-tank/2015/12/17/views-on-gaming-differ-by-race-ethnicity/>. Acesso em 06 de julho de 2022.

ARRUDA, A. **Teoria das representações sociais e Teorias de Gênero**, 2002. Disponível em <https://www.scielo.br/j/cp/a/T4NRbmqpmw7ky3sWhc7NYVb/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 01 de junho de 2022.

BANKS, B. ND J. **Emotion, anthropomorphism, realism, control**: Validation of a merged metric for player-avatar interaction. *Computers in Human Behavior, 54,* 215–223, 2016. Disponível em <https://psycnet.apa.org/record/2015-49557-025>. Acesso em 20 de maio de 2022.

BARBOSA, S. T. **Ensaio sobre as estratégias dos conceitos de: Convergência, Transmídia e Cultura de fãs dos conteúdos de League of Legends**. Disponível em <https://medium.com/converg%C3%AAncia-digital/ensaio-sobre-as-estrat%C3%A9gias-dos-conceitos-de-converg%C3%AAncia-transm%C3%ADdia-e-cultura-de-f%C3%A3s-nos-aedd21ce967a>. Acesso em 15 de agosto de 2021.

BATTAIOLA, A. L. **Jogos por computador**: histórico, relevância tecnológica e mercadológica, tendências e técnicas de implementação. In: Anais da XIX Jornada de Atualização em Informática. Curitiba: SBC, 2000, v. 2, 83-122 p.

BELL, C. E. **Sexualization and Gamer Avatar Selection in League of Legends**. Nova York: Routledge, 2017. Disponível <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/15456870.2017.1286342>. Acesso em 10 de março de 2022.

BELLO, R. S.; VASCONCELOS, J. A. **O Videogame como mídia de representação histórica**. Revista Observatório: Palmas, v. 3, n. 5, p. 216 - 250.

BESMANN, A. RIOS, K. **Pals in power armor**: Attribution of human-like emotions to video game characters in an ingroup/outgroup situation. Chicago: University of Chicago, 2012. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/229555751_Pals_in_Power_Armor_Attribution_of_Human-Like_Emotions_to_Video_Game_Characters_in_an_IngroupOutgroup_Situation>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

BLANCO, B. **Games para mulheres**: do Girls Game Movement ao pós-Gamergate. IN. Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, 40º edição, Curitiba, 2017. Disponível <https://www.academia.edu/35145768/Games_para_mulheres_do_Girls_Game_Movement_ao_p%C3%B3s_Gamergate>. Acesso em 20 de julho de 2022.

BOBBIO, N. Dicionário de Política. Brasília: Editora UnB, 1998.

BRISTOT, P. C. **A representação das personagens femininas nos games**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Tecnologias da Informação e Comunicação) – Universidade Federal de Santa Catarina, 2016. Disponível em <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/171591>. Acesso em 17 de abril de 2022.

BUENO, W. **Imagens de controle:** um conceito do pensamento de Patrícia Hill Collins. Porto Alegre: Zouk, 2020.

BULLEY, A. L. **Female Exclusion from Video Games.** Nova York: Ithaca College, v. 8, n 07, 2005.

BURGESS, M. **Playing With Prejudice**: The Prevalence and Consequences of Racial Stereotypes in Video Games. Media Psychology, n. 14, p. 289-311, 2011.

BÜRKE, P. **O que é a História Cultural?** Trad. Sergio Goes de Paula, 2 ed. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2008.

BURRILL, D. A. **Die Tryin'**: Video Games, Masculinity, Culture. Nova York: Peter Lang Publishing, 2008.

CAETANO, M. A. **Performances de gênero nas relações entre jogadores e avatares**: dinâmicas com o game Rust. Dissertação (Mestrado em Comunicação e Informação) - Faculdade de Biblioteconomia e Comunicação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2017. Disponível em <https://lume.ufrgs.br/handle/10183/163610>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**: a máscara e a vertigem. Tradução de Maria Ferreira. Petrópolis: Vozes, 2017 (ed. brasileira).

CARNEIRO, M. A. P.; DIAS, R. **Game Studies e Estudos Pós-Coloniais**: Notas teórico-metodológicas, 2020. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/347916305_Game_studies_e_estudos_pos-coloniais_notas_teorico-metodologicas>. Acesso em 05 de janeiro de 2022.

CARREIRO, M. **Jogando o passado**: Videogames como fontes históricas. São Paulo: Revista História e Cultura, v. 2, n. 2, p. 157-173, 2013.

CASTORIADIS, C. **A Instituição Imaginária da Sociedade**. São Paulo: Paz e Terra, 2008.

CHAPMAN, A. **Digital games as history**: how video games represent the past and offer access to historical practice. Nova York: Routledge, 2017.

CHAPMAN, A. Is Sid Meier's Civilization history? *IN*. **Rethinking History**. Londres: Routledge, 2013.

CHARTIER, R. **A História Cultural**: Entre Práticas e Representações. Rio de Janeiro, DIFEL / Bertrand Brasil, 1990.

CHINEN, N. **O papel do negro e o negro no papel**: Representação e representatividade dos afrodescendentes nos quadrinhos brasileiros. Tese de Doutorado – Doutorado em Ciências da Comunicação: Universidade de São Paulo, 2013.

COLLINS, P. H. **Pensamento Feminista Negro**: Conhecimento, consciência e a política do empoderamento. São Paulo: Boitempo, 2019.

CONNELL, R. W. **Masculinities**. Califórnia: University of California, 2005.

COUPLAND, D. **Generation X**: Tales for an Accelerated Culture. Nova York: St Martin's Griffin, 1991.

CRAWFORD, C. **The art of computer game design**, 1982. Disponível em <https://www.digitpress.com/library/books/book_art_of_computer_game_design.pdf>. Acesso em 05 de dezembro de 2021.

DANIELS, J. LALONE, N. **Racism in Video Gaming**: Connecting Extremist and Mainstream Expressions of White Supremacy. Social Exclusion, Power and Video Game Play, 2014. Disponível em <https://www.academia.edu/460620/Racism_in_Video_Gaming_Connecting_Extremist_and_Mainstream_Expressions_of_White_Supremacy>. Acesso em 17 de junho de 2022.

DAVIS, A. **Mulheres, raça e classe**. São Paulo: Boitempo, 2016.

DE GROOT, J. "Empathy and Enfranchisement; Popular Histories" *IN*. **Rethinking History**, 2013.

DONALDSON, M. **What is hegemonic masculinity? Theory and Society**. Nova York e Londres: Kluwer Academic Publishers, 1993.

DURKHEIM, E. **As regras do método sociológico**. 13 ed., São Paulo: Companhia Editora Nacional, 1987.

DYER, R. **The Matter of Images**: Essays on Representations. Nova York e Londres: Routledge, 2013.

EDGAR, A. SEDGWICK, P. **Teoria cultural de A a Z**: conceitos-chave para entender o mundo contemporâneo. São Paulo: Contexto, 2003.

EMBRICK, D. G.; WRIGHT, J. T.; LUKACS, A. **Social exclusion, power and video game play**: new research in digital media and technology. Pensilvânia: Lexington Books, 2012.

FALCÃO, T.; MARQUES, D.; MUSSA, I. **BOYCOTTBLIZZARD**: capitalismo de plataforma e a colonização do jogo. Contracampo, Niterói, v. 39, n. 2, p. 59-78, abr./jul. 2020. Disponível em <https://periodicos.uff.br/contracampo/article/view/38578/pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

FELIN, S. (2010). **Considerações sobre a Indústria Cultural sob Perspectiva da Escola de Frankfurt**. Revista Sociais e Humanas, 22(2), 73–79. Disponível em < https://periodicos.ufsm.br/sociaisehumanas/article/view/1181>. Acesso em 12 de julho de 2022.

FERREIRA, S. C. “Estereótipos sobre as mulheres negras no Universo dos Games”. *IN* ROCHA, C. L.; SANTOS, S. K. A. dos. (ORG.) **Bahia das Mulheres**: Discursos, Fazeres, Tessituras, Representações, v. 2. Salvador: Sagga, 2021.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1985.

FONTOURA, G. M. **Games para Todos**: A Representatividade de minorias em jogos eletrônicos. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Administração) – Universidade Federal do Pampa, 2022. Disponível em < https://repositorio.unipampa.edu.br/jspui/bitstream/riu/7148/1/Giovane%20Moreira%20Fontoura%20-%202022.pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

FORTIM, I. **Mulheres e Games**: uma revisão do tema. In: VII SIMPOSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 2008, 1 Jan 2008, [S.l: s.n.], 1 Jan 2008. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/276026962_Mulheres_e_Games_uma_revisao_do_tema_Ivelise_Fortim_-_PUC-SP>. Acesso em 19 de setembro de 2021.

FORTIM, I.; SAKUDA, L. O. **A Indústria e o Mercado Brasileiro de Jogos Digitais**. Disponível em <https://pt.scribd.com/document/329984778/4-ForTIM-e-SAKUDA-Industria-e-o-Mercado-Brasileiro-de-Jogos-Digitais-R>. Acesso em 19 de setembro de 2021.

FOX, J.; BAILENSON, J. N.; TRICASE, L. **The embodiment of sexualized virtual selves**: The Proteus effect and experiences of self-objectification via avatars. Computers in Human Behavior, 29(3), 930-938, 2013. Disponível em <https://psycnet.apa.org/record/2013-06900-049>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

FRAGOSO, S.; AMARO, M. **Introdução aos Estudos de Jogos**. Salvador: Editora EDUFBA, 2018.

FRANÇA, V. R. V. Representações, mediações e práticas comunicativas. *IN:* PEREIRA, M.; GOMES, R C.; FIGUEIREDO, V. L. F. **Comunicação, representação e práticas sociais**. PUC RIO: Rio de Janeiro; Ideias e Letras: Aparecida, 2004.

FREDRICKSON, B. L.; ROBERTS, T. **Objectification Theory**: Toward Understanding Women's Lived Experiences and Mental Health Risks. Michigan: University of Michigan, 1997. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/10.1111/j.1471-6402.1997.tb00108.x>. Acesso em 27 de agosto de 2022.

GADAMER, H. G. **Verdade e método**: traços fundamentais de uma hermenêutica filosófica. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

GEYSER, H.; TSHABALALA, P. **Return to Darkness**: Representations of Africa in Resident evil 5. *DiGRA*, v. 6, 2011. Disponível

<http://www.digra.org/digital-library/publications/return-to-darkness-representations-of-africa-in-resident-evil-5/>. Acesso em 25 de julho de 2021.

GOFFMAN, E. **Estigma**: notas sobre a manipulação da identidade deteriorada. 4ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1988.

GOMES, C. A. B. **Lá no LoL**: Lugar de Mulher. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Ciências Sociais) – Universidade Federal da Paraíba, 2018. Disponível em <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/16459?locale=pt_BR>. Acesso em 06 de setembro de 2021.

GONZALEZ, L. Racismo e sexismo na cultura brasileira. *IN*: SILVA, L. A. M. et al. **Movimentos sociais urbanos, minorias étnicas e outros estudos**. Ciências Sociais Hoje: Brasília, 1984.

GOULART, L. A. HENNIGEN, I. NARDI, H. C. **"We're gay, we play, we're here to stay"**: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo World of Warcraft. Revista Contemporânea, v. 13, n. 02, p. 401 - 416, ago. 2015.

GOULART, L.; NARDI, H. C. **GAMERGATE**: Cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, 2017.

GRAY, K. **Cybertypes**: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet. Nova York: Routledge, 2002.

GRAY, K. **Deviant bodies, stigmatized identities, and racist acts:** Examining the experiences of African-American gamers in Xbox Live. Disponível em <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/13614568.2012.746740?needAccess=true&role=button>. Acesso em 05 de dezembro de 2021.

GRAY, K. **Intersecting oppressions and online communities: Examining the experiences of women of color in Xbox Live**. Disponível em <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/1369118X.2011.642401?journalCode=rics20>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

GRAY, K. **Intersectional Tech**: Black users in digital gaming. Luisiana: Louisiana State University Press, 2020.

GRAY, K. **Race, gender, and deviance in Xbox live**: Theoretical perspectives from the virtual margins. Nova York: Routledge, 2014.

HALL, S. “The Spectacle of the ‘Other’”. *IN* HALL, S. (Ed.) **Representations, Cultural Representations and Signifying Practices**. Londres: Sage and The Open University, 1997.

HALL, S. **Cultura e Representação**. Rio de Janeiro: Apicuri, 2016.

HALL, S. **Da diáspora**: identidades e mediações culturais. Belo Horizonte: Universidade Federal de Minas Gerais, Brasília: UNESCO: UNESCO. pp. 399–402, 2003.

HALL, S. et. al. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: Lamparina, 2019.

HARRER, S.; PICHLMAIR, M. **Black skin white guns**: Becoming colonizer in Resident Evil 5. Berlim: The Philosophy of Computer Games Conference, 2015. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/330799105_Black_Skin_White_Guns_Becoming_The_Coloniser_in_Resident_Evil_5>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

HOFFSWELL, J. M. **Female video game characters and the male gaze**, 2011. Disponível em <https://www.proquest.com/openview/535ae54f162387d6fa144115d27df884/1?pq-origsite=gscholar&cbl=18750&diss=y>. Acesso em 30 de junho de 2022.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019 (ed. brasileira).

HOOKS, B. **Olhares negros**: Raça e Representação. São Paulo: Editora Elefante, 2019.

JENKINS, H. **Cultura da Convergência.** 2 ed. São Paulo: Aleph, 2009.

JODELET, D. (Org.). **As representações sociais**. Rio de Janeiro: EDUERJ, 2001.

JR, B. A. **Distributed Blackness**: African American Cybercultures. Nova York: New York University Press, 2020.

JR, B. A. **When keeping it real goes wrong**: Resident Evil 5, Racial Representation and Gamers. *Games and Culture*, v. 6, 2011. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412011402676>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

JULIA, P. **Refletindo sobre o jogo**. São Paulo: Revista Motriz, v. 2, n. 2, 1996.

JUUL, J. **What computer games can and can't do**. *In*: DIGITAL ARTS AND CULTURE CONFERENCE, 3., 2000, Bergen. Anais eletrônicos... Bergen: [s.n.], 2000. Disponível em: <http://www.jesperjuul.net/text/wcgcacd.html>. Acesso em 30 de agosto de 2021.

KELLNER, D. **A Cultura da Mídia**. Florianópolis: EDUSC, 2001 (ed. brasileira).

KENNEDY, H. W. **Lara Croft**: Feminist Icon or Cyberbimbo? On the Limits of Textual Analysis. Londres: The International Journal of Computer Game Research, v. 2, 2002. Disponível em <https://www.gamestudies.org/0202/kennedy/>. Acesso em 02 de setembro de 2022.

KILOMBA, G. **Memórias da plantação**: episódios de racismo cotidiano. Rio de Janeiro: Cobogó, 2019.

KING, G.; KRZYWINSKA, T. “Film Studies and Digital Games” *IN*. RUTTER, J.; BRYCE, J. **Understanding Digital Games.** Londres: Thousand Oaks and New Delhi, 2006.

KOLKO, B. E.; NAKAMURA, L.; RODMAN, G. B. **Race in Cyberspace**. Nova York e Londres: Routledge, 2000.

LAMMES, S.; De SMALE, S. **Hybridity, Reflexivity and mapping: a collaborative etnography of postcolonial gameplay**. Disponível <https://olh.openlibhums.org/article/id/4476/>. Acesso em 28 de novembro de 2021.
Lista de consoles de jogos eletrônicos. Wikipedia. Disponível em <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_consoles_de_jogos_eletr%C3%B4nicos>. Acesso em maio de 2023.

LOURO, G. L. **Gênero, sexualidade e educação**. Uma perspectiva pós estruturalista Guacira Lopes Louro - Petrópolis, RJ, Vozes, 1997. p. 14-36
LUCCHESE, F.; RIBEIRO, B. **Conceituação de Jogos Digitais**. Universidade Estadual de Campinas, 2009.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 1986.

MALKOSKI, J. (Org.). **Gaming Representation**: Race, Gender, and Sexuality in Video Games. Indiana: Indiana University Press, 2017.

MALONEY, M. et. al. **Gender, Masculinity and Video Gaming**: Analyzing Reddit's R/gaming Community. Londres: Palgrave Macmillan, 2019.

MATTOS, A. A. J. de. **Antropomorfismo na Cultura da Animação**. 2013. Dissertação (Mestrado em Estudos Contemporâneos da Arte) – Universidade Federal Fluminense, Rio de Janeiro, 2013. Disponível em <http://www.artes.uff.br/dissertacoes/2013/alexandre-juruena.pdf>. Acesso em 10 de junho de 2022.

MAZZARA, B. M. **Estereotipos y prejuicios**. Madrid: Acento Editorial, 1999.

MELO, P. S.; JANUÁRIO, S. M. B. B. **Objetificação e Brasilidade**: Análise de Laura Matsuda (Street Fighter V). In: Intercom - Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação. Fortaleza, 2017. Disponível em <https://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0165-1.pdf>. Acesso em 06 de julho de 2021.

MOITA, F. M. G. da S. C. **RELAÇÕES DE GÊNERO E OS GAMES:** espaço de estabelecidos e de outsiders. ResearchGate, 2007a. Disponível em <https://www.researchgate.net/publication/31515081_RELACOES_DE_GENERO_E_OS_GAMES_espaco_de_estabelecidos_e_de_outsiders>. Acesso em 06 de julho de 2021.

MOLINA, L. G. **Jogos digitais como espaço de atuação do historiador**: o caso Avant-Garde. Revista Aedos, *[S. l.]*, v. 5, n. 12, 2013. Disponível em < https://seer.ufrgs.br/index.php/aedos/article/view/36949>. Acesso em 30 de setembro de 2022.

MORIN, E. **Cultura de Massas no Século XX - O Espírito do Tempo - Neurose e Necrose**. São Paulo: Forense Universitária, 2018 (ed. brasileira).

MOSCOVICI, S. **A representação social da psicanálise**. Tradução de Cabral. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

MOSCOVIVI, S. **Representações sociais**: investigação em psicologia social. Petrópolis: Editora Vozes, 2003.

MOTT, T. **1001 videogames para jogar antes de morrer**. São Paulo: Sextante, 2013 (ed. brasileira).

MÜLLER et al. **How (not) to increase older adults' tendency to anthropomorphise in serious games**, 2018. Disponível em <https://journals.plos.org/plosone/article?id=10.1371/journal.pone.0199948>. Acesso em 12 de novembro de 2022.

MUNANGA, K. **Uma abordagem conceitual das noções de raça, racismo, identidade e etnia**. *IN*. Programa de Educação sobre o negro na sociedade brasileira, 2004.

MURIEL, D.; CRAWFORD, G. **Video Games as Culture**. Londres: Routledge, 2019.

MURRAY, S. **On Video Games**: The Visual Politics of Race, Gender and Space. Nova York e Londres: I.B.Tauris & Co. Ltd, 2018.

NAE, A. **Immersion, Narrative, and Gender Crisis in Survival Horror Video Games**. Londres e Nova York: Routledge Advances in Game Studies, 2022.

NAKAMURA, L. **Race in/for cyberspace**: Identity tourism and racial passing on the Internet. Disponível em <https://docdrop.org/static/drop-pdf/nakamura1995-gD4bi.pdf>. Acesso em 03 de outubro de 2021.

NEVES, I. B. da C. et al. **História e jogos digitais**: possíveis diálogos com o passado através da simulação. In: SBGAMES, 9., 2010, Florianópolis. Anais... Porto Alegre: SBC, 2010. Disponível em <http://repositoriosenaiba.fieb.org.br/handle/fieb/674>. Acesso em 07 de janeiro de 2022.

OKTAVANYA, R.; PANJAITAN, Y. A. **The Ambivalence of Life is Strange in portraying its female characters**, 2016. DIsponível <https://www.semanticscholar.org/paper/THE-AMBIVALENCE-OF-LIFE-IS-STRANGE-IN-PORTRAYING-Oktavanya-Panjaitan/16755e7dc724efcbe0133093d891a212fa328dbe>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

OLIVEIRA, P. H. P. de. **Games no ensino de História**: possibilidades para a utilização dos jogos digitais de temática histórica na Educação Básica. 2020. Dissertação (Mestrado em Ensino de História) – Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2020. Disponível em <https://educapes.capes.gov.br/handle/capes/586541>. Acesso em 21 de novembro de 2022.

PACKWOOD, D. **The era of white male games for white male gamers is ending**, 2022. Disponível em <https://qz.com/1433085/the-era-of-white-male-games-for-white-male-gamers-is-ending>. Acesso em 04 de outubro de 2021.

PAULA, C. R. de. **VIDEOGAMES E FICÇÃO CIENTÍFICA**: REPRESENTAÇÕES DO FUTURO CAÓTICO NAS SÉRIES HALF-LIFE E METAL GEAR SOLID. 2017. 145 f. Dissertação (Mestrado em História, Cultura e Identidades) - UNIVERSIDADE ESTADUAL DE PONTA GROSSA, Ponta Grossa, 2017. Disponível em < https://tede2.uepg.br/jspui/handle/prefix/392>. Acesso em 02 de agosto de 2021.

PERRON, B.; TAYLOR, L. N.; MCCREA, C. **Horror Video Games**: Essays on the Fusion of Fear and Play. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009.

PESQUISA GAME BRASIL 2016; 2021; 2022, Disponível em <www.pesquisagamebrasil.com.br> Acesso em janeiro de 2022.

PICARD, M. **Hauntings Backgrounds**. IN PERRON, B.; TAYLOR, L. N.; MCCREA, C. Horror Video Games: Essays on the Fusion of Fear and Play. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009.

PIERRE, L. **A Inteligência Coletiva**: Por uma antropologia do ciberespaço. Campinas: Loyola, 1998.

PIMENTEL, F. ET AL. **A produção acadêmica brasileira sobre jogos digitais**. Disponível em <https://proa.ua.pt/index.php/ilcj/article/view/24520>. Acesso em 18 de julho de 2022.

PINHEIRO, J. **Bonecas virtuais:** Bayonetta, sexualização e empoderamento, 2020. DIsponível em <https://www.theenemy.com.br/playstation/bonecas-virtuais-bayonetta-sexualizacao-e-empoderamento>. Acesso em 03 de maio de 2023.

Ricciardelli, L. A., & Williams, R. J. **Desirable and undesirable gender traits in three behavioral domains**. Sex Roles: A Journal of Research, 33(9-10), 637–655, 1995. Disponível em <https://www.semanticscholar.org/paper/Desirable-and-undesirable-gender-traits-in-three-Ricciardelli-Williams/294c7ff253b61002edde3fbf3ba2c301688b95f4>. Acesso em 01 de setembro de 2021.

RODRIGUES, L. **Questões de gênero em jogos digitais**: uma coleção de recursos educacionais abertos de apoio à mobilização. 2017. 235 f. Dissertação (Mestrado em Tecnologia e Sociedade) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba, 2017. Disponível em <https://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/2839>. Acesso em 15 de novembro de 2021.

ROSENSTONE, R. **A história nos filmes, os filmes na história**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

ROSENSTONE, R. A. **Visions of the Past**: The Challenge of Film to Our idea of History. Cambridge: Harvard University Press, 1995.

ROUSE III, R. **Match Made in Hell**: The Inevitable Success of the Horror Genre in Video Games IN. PERRON, B.; BARKER, C. Horror Video Games: essays on the fusion of fear and play. Carolina do Norte: McFarland & Company, 2009.

SADER, E. **Quando novos personagens entraram em cena**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1988.

SANTAELLA, L. **Cultura das mídias**. 4a. ed. São Paulo: Experimento, 1992 [2003a].

SANTOS, B. B. dos.; SOARES, R. da C. P. **Jogos digitais**: fontes para análise de representação/representatividade feminina na contemporaneidade. Caderbi UNINTER: v. 10, n. 25, 2021. Disponível em <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1746>. Acesso em 30 de novembro de 2021.

SANTOS, M. P. **A Teoria das representações sociais como referencial didático-metodológico de pesquisa no campo das ciências humanas e sociais aplicadas**. Ponta Grossa: Emancipação, 2013.

SANTOS, R. **Maioria Minorizada**: um dispositivo analítico de racialidade. Rio de Janeiro: Telha, 2020.

SARKEESIAN, A. **Websérie Tropes vs Women in Video Games** (Youtube), 2012. Disponível em <https://www.youtube.com/playlist?list=PLn4ob_5_ttEaA_vc8F3fjzE62esf9yP61>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

SARKESSIAN, A. Youtube. **#5 The Mystical Pregnancy (Tropes vs. Women)**.

SAUSSURE, F. de. **Curso de Linguística Geral**. São Paulo: Cultrix, 2002.

SCHAMA, S. "Television and the Trouble with History" *IN*. **History and Media**. Basingstoke: Palgrave Macmillan, 2006.

SCHUYTEMA, P. **Design de games**: uma abordagem prática. Boston: Cengage Learning, 2008.

SHAW, A. **Gaming at the edge**: sexuality and gender at the margins of gamer culture. Minnesota: University of Minnesota Press, 2015.

SHAW, A. **What is Video Game Culture? Cultural Studies and Game Studies**. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1555412009360414>. Acesso em 01 de novembro de 2021.

SHAW, A.; RUBERG, B. **Queer Game Studies**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2017.

SHIRA, C. et al. **What Does a Gamer Look Like? Video Games, Advertising, and Diversity**. Television & New Media, v. 18, 2016. Disponível em <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1527476416643765>. Acesso em 10 de novembro de 2021.

SILVA, T. T. **A produção social da identidade e da diferença.** *IN*. SILVA, T. T. (org.). Identidade e diferença. Petrópolis: Vozes, 2000.

SILVA-BONILLA, E. **Racismo sem Racistas**: O Racismo da Cegueira de Cor e a Persistência da Desigualdade na América. Trad. Margarida Goldstajn. São Paulo: Perspectiva, 2020.

SILVERMAN, K. **Male Subjectivity at the Margins**. Londres e Nova York: Routledge, 1992.

SMEE, G. **Saiba mais sobre o casamento (e a separação) entre Pantera Negra e Tempestade**, 2018. Disponível em <https://splashpages.wordpress.com/2018/01/20/saiba-mais-sobre-o-casamento-e-a-separacao-entre-pantera-negra-e-tempestade/>. Acesso em maio de 2023.

SOUZA, N. S. **Torna-se negro**: ou as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social. 1ª ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

SOUZA, S. **Poder, sedução, música e o corpo da mulher nos jogos eletrônicos**: um estudo de caso de Bayonetta. IN.Congresso de Ciências da Comunicação da Região Sul. Intercom, 2016. Disponível em < https://www.portalintercom.org.br/anais/nacional2016/resumos/R11-1088-1.pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

SUTTON-SMITH, B. **The ambiguity of play**. Cambridge: Harvard University Press, 2001.
VAN DIJCK, J.; POELL, T.; DE WAAL, M. **The Platform Society**. v. 1. Oxford: Oxford University Press, 2018.

VELDE, I. V. DER. **The Last of Us Part 2 proves Video Games need better intimate scenes**, 2022. Disponível em <https://www.thegamer.com/the-last-of-us-part-2-video-games-intimate-scenes/>. Acesso em 08 de setembro de 2022.

VIANNA-TELLES, H. V. Jogar e compartilhar: por uma descrição densa dos jogos eletrônicos baseados em simulações do passado. *In*: ALVES, L.; VIANNA-TELLES, H. V., MATTA, A. (org.). **Museus Virtuais e Jogos Digitais**: novas linguagens para o estudo da história. Salvador: EDUFBA, 2019. Disponível em < https://repositorio.ufba.br/bitstream/ri/31489/1/museus-virtuais-e-jogos-digitais-RI.pdf>. Acesso em 06 de agosto de 2023.

WAJCMAN, Judy. **El tecnofeminismo.** Madrid: Cátedra, 2006. 198 p.

WINTER, D. **PONG-Story**: Magnavox Odyssey - the first video game system. Disponível em <https://www.pong-story.com/odyssey.htm>. Acesso em 06 de agosto de 2023.
WOLF, M. J. P. **Encyclopedia of Video Games**: The Culture, Technology, and Art of Gaming. Estados Unidos: Greenwood, 2012.