

Representação de minorias raciais e de gênero nos games¹

Amanda Cristina Gontijo Silva ²

Resumo expandido Painel Temático 05

O cenário em relação ao qual o mundo dos videogames e seu nicho cultural se desvela é regido, assim como as diversas instituições sociais do mundo material, pela mesma chancela de dominação que nos permeiam, que constituem estes espaços, que os sustentam e modelam. Entretanto, o mundo virtual se diferencia do material no sentido de que, apesar de sua fluidez, pode ser mais passível de monitoramento e controle, e principalmente pela sua constituição ter se realizado perante e a partir de tais instituições dominantes. É dessa forma – a partir de uma análise social que busca um contexto histórico e sócio-político - que localizamos o ciberespaço enquanto espaço de processos e (re)produções de identidades, subjetividades, cultura e violências.

O presente trabalho tem por objetivo analisar criticamente as formas de representação de gênero e raça na cultura dos videogames, compreendendo tais espaços como instâncias de produção simbólica, ideológica e política que refletem e perpetuam desigualdades históricas. A reflexão se propõe uma leitura interseccional das representações midiáticas e tecnológicas, com foco na articulação entre gênero, raça e poder. A partir das contribuições de Kimberlé Crenshaw (2002), Patricia Hill Collins (2000) e Cida Bento (2022), a análise busca compreender como os jogos eletrônicos reproduzem hierarquias raciais e sexistas, contribuindo para processos de exclusão simbólica e naturalização das violências estruturais que atravessam as sociedades contemporâneas.

¹ Trabalho apresentado no eixo temático Diversidade, desigualdades e vulnerabilidades, do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Faculdade Cáster Líbero - FCL, realizado nos dias 11 a 13 de novembro de 2025.

² Mestre em Psicologia Social pela UFMG, Universidade Federal de Minas Gerais, amandagontijo.psi@gmail.com.

Desenvolvidos enquanto programas a partir de um protótipo de treinamento militar americano (Silva, 2021), os jogos de videogame evoluíram em forma, espaço e contexto. Desde os primeiros protótipos de treinamento bélico até os ambientes digitais atuais, observa-se que as narrativas e personagens (re)produzem os mesmos mecanismos de poder que estruturam as relações sociais no mundo material. A partir do momento que adentraram as redes interconectadas de *internet*, delimita-se a transformação deste nicho.

Populares enquanto jogos de videogame Atari, Nintendo e outros consoles, o nicho passa a ter uma abrangência muito maior e um investimento ainda mais significativo na modalidade computadorizada. Com a internet e o avanço dos códigos computacionais, agora é possível construir um ambiente social virtual, onde as relações se desenvolvem por intermédio dos *games*.

Conforme propõe bell hooks (2000), o patriarcado não é apenas um sistema de dominação de gênero, mas um regime simbólico que organiza as representações culturais e determina quem pode ocupar os lugares de sujeito ou de objeto nas narrativas. No campo dos videogames, essa lógica manifesta-se na hipersexualização das personagens femininas, na exclusão de jogadoras e jogadores pertencentes a minorias sociais, e na consolidação do “clube dos meninos”, reforçando o domínio masculino branco e cisheteronormativo sobre a cultura gamer e na concomitante marginalização de outras identidades não-pertencentes.

No plano étnico-racial, observa-se que as personagens femininas são representadas, majoritariamente, a partir de padrões estéticos eurocêtricos: pele clara, cabelos lisos, corpos magros e traços finos; o que reafirma uma estética colonial e excludente. Essa hegemonia visual marginaliza corpos negros, indígenas e miscigenados, apagando a diversidade e restringindo as possibilidades de identificação simbólica.

Quando personagens racializadas aparecem, são comumente retratadas como vilãs, exóticas, agressivas ou hipersexualizadas, o que reforça o imaginário racista e sexista presentes tão fortemente ao que concerne o pacto da branquitude (Bento, 2022). Além disso, tal fenômeno reflete o que Patricia Hill Collins (2000) denomina “universal generalizante”: a imposição da experiência branca como norma universal de humanidade, que transforma a diferença em deficiência e legitima a exclusão como natural.

Autores da Psicologia Social e de teorias críticas permitem compreender que tais representações configuram formas de racismo institucional (Bento, 2022), em que práticas e discursos aparentemente neutros reproduzem desigualdades raciais e de gênero de modo estruturante. Nos jogos, o racismo manifesta-se tanto nas narrativas quanto nas estéticas, ao legitimar o protagonismo branco e masculino e destinar aos corpos racializados o papel do “outro”, do “perigoso” ou do “submisso”.

Nesse sentido, o ambiente digital não se diferencia das instituições sociais tradicionais: ao contrário, ele as prolonga e as reconfigura sob novas formas de controle e vigilância. Como observa Foucault (1972), o poder não desaparece, mas se reinventa discursivamente; e no caso dos *games*, o discurso da diversidade também opera como uma máscara para as velhas hierarquias.

Nos últimos anos, a indústria de jogos tem adotado “práticas de inclusão e diversidade” em resposta às críticas de movimentos feministas, antirracistas e LGBTQIA+. Contudo, essas iniciativas frequentemente resultam em *tokenismo*, isto é, a inserção superficial de personagens de minorias, sem efetiva transformação nas lógicas de produção ou representação.

O discurso inclusivo, muitas vezes, serve como instrumento de *marketing* e como estratégia de neutralização das críticas, o que revela a captura neoliberal capitalista das pautas identitárias. Conforme Collins (2000) argumenta, as representações sociais são parte de “projetos raciais” que articulam interesses econômicos, ideológicos e políticos, moldando os significados atribuídos às diferenças e às desigualdades. Assim, o cyber-capitalismo transforma a diversidade em mercadoria e a vulnerabilidade em valor de mercado, mantendo as mesmas estruturas de privilégio sob a aparência de pluralidade.

Essa dinâmica de captura é particularmente visível na forma como a figura feminina racializada é representada: forte, sexualizada, perigosa ou inexistente. Essa lógica estética reproduz o pacto narcísico da branquitude (Bento, 2022), no qual sujeitos brancos beneficiam-se das estruturas racistas e patriarcais que sustentam sua posição de privilégio.

A representação eurocentrada das personagens femininas brancas como frágeis e redimíveis, em contraste com a vilificação das personagens negras, reforça um imaginário colonial que associa a branquitude à pureza e à razão, e a negritude à corporeidade e à irracionalidade.

Assim, o espaço virtual torna-se um campo de atualização das desigualdades raciais e de gênero, naturalizando-as por meio da lógica de consumo.

O presente trabalho justifica-se pela pertinência de se pensar os videogames enquanto dispositivos de poder e de produção simbólica, cuja influência sobre a formação de identidades e subjetividades é inegável. Analisar criticamente esses conteúdos é uma forma de enfrentar as vulnerabilidades sociais que atravessam o campo digital, podendo ampliar a compreensão dos modos pelos quais o racismo e o sexismo se reconfiguram nas práticas contemporâneas.

Ao propor uma leitura interseccional das representações nos games, busca-se contribuir para o debate sobre as desigualdades sistêmicas e suas expressões simbólicas, situando o ciberespaço como território de disputa política, ética e estética. Além disso, o presente trabalho parte de uma jornada de presença no território dos games enquanto pesquisadora e jogadora, que possibilitam a vivência encarnada dos fatores expostos ao longo do texto, possibilitando uma dimensão ainda mais profunda acerca do tema e seus desdobramentos.

Conclui-se que as transformações recentes na indústria dos games não representam, ainda, uma ruptura efetiva com as estruturas de poder hegemônicas, mas sim uma adaptação discursiva às exigências de um mercado neoliberal que consome a diferença sem redistribuir poder. Assim, compreender os videogames como artefatos socioculturais permite ampliar o olhar sobre as vulnerabilidades contemporâneas.

Palavras-chave

Palavra-chave 1; Racismo 2; Interseccionalidade 3; Cibercultura 4; *Games* 5. Identidade.

Referências

Bento, M. A. S. (2022). *O pacto da branquitude*. São Paulo: Companhia das Letras.

Collins, P. H., & Bilge, S. (2000). *Interseccionalidade* (S. Kossling, Trad.). São Paulo: Boitempo. (Original publicado em 2016)

Crenshaw, K. (2002). *Documento para encontro de especialistas da discriminação racial relativos ao gênero*. Universidade da Califórnia, Los Angeles.



XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Cibercultura. Faculdade Cáspier Líbero. De 11 a 13 de novembro de 2025.



Foucault, M. (1972). *The archaeology of knowledge*. New York: Pantheon Books.

hooks, b. (2000). *O feminismo é para todo mundo: Políticas arrebatadoras* (B. J. Murray, Trad.). Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos.

Silva, A. C. G. (2021). *A representação das mulheres nos games e a construção de identidade*. Monografia (Graduação em Psicologia) – Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais.