

Representação de minorias raciais e de gênero nos games¹

Amanda Cristina Gontijo Silva²

Resumo

O presente artigo analisa as representações de raça e gênero nos videogames, compreendendo-os como artefatos culturais produtores de sentidos e hierarquias simbólicas. Com base em análise documental e em uma leitura semiótica interseccional de imagens e materiais midiáticos vinculados ao universo dos jogos eletrônicos, mobilizam-se referenciais feministas e antirracistas para evidenciar a recorrência de padrões eurocêntricos, a hipersexualização feminina, a vilificação de personagens racializados e práticas de inclusão superficial associadas ao tokenismo. Conclui-se que tais representações contribuem para a produção de vulnerabilidades interseccionais, impactando o pertencimento simbólico e os modos de reconhecimento de grupos racializados na cultura gamer.

Palavras-chave:

Interseccionalidade; Representações sociais; Semiótica da imagem; Racismo; Ciberultura.

1. INTRODUÇÃO

O universo dos videogames e o nicho cultural em que dele se desdobra não se constituem à margem das dinâmicas sociais que estruturam o mundo material. Ao contrário, assim como as demais instituições sociais, o campo dos jogos eletrônicos é atravessado por relações históricas de poder, dominação e desigualdade que o sustentam, organizam e modelam. Ainda que o ciberespaço seja frequentemente compreendido como um ambiente fluido, neutro ou desvinculado das materialidades sociais, ele se constitui a partir das mesmas lógicas institucionais, políticas e econômicas que organizam a vida social, sendo, inclusive, em muitos aspectos, mais passível de monitoramento, controle e normatização. É nesse sentido que o presente artigo localiza o ciberespaço e, em particular, os videogames; como um espaço privilegiado de produção e (re)produção de identidades, subjetividades, culturas e violências simbólicas.

¹ Trabalho apresentado no eixo temático (5) Diversidade, desigualdades e vulnerabilidades do XVIII Simpósio Nacional da ABCiber – Associação Brasileira de Pesquisadores em Ciberultura. Faculdade Cáspier 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.

Os jogos eletrônicos emergem historicamente como programas desenvolvidos a partir de protótipos de treinamento militar norte-americano (Silva, 2023), e ao longo do tempo passaram por transformações significativas em termos de forma, suporte tecnológico e alcance social. Inicialmente popularizados por consoles como “Atari” e “Nintendo”, os videogames expandem-se de maneira exponencial com a inserção nas redes interconectadas da *internet* e com o avanço dos códigos computacionais. Esse movimento não apenas amplia o público consumidor, como também inaugura a constituição de ambientes sociais virtuais, nos quais as relações passam a ser mediadas por narrativas, personagens e interações próprias dos jogos. Assim, os videogames deixam de ser apenas produtos de entretenimento para se consolidarem como espaços de sociabilidade, pertencimento e disputa simbólica.

Entretanto, apesar dessas transformações tecnológicas, da ampliação do acesso e da diversidade de seus consumidores, o campo dos jogos eletrônicos segue marcado por problemas estruturais que se tornam cada vez mais evidentes à medida que o alcance desses produtos se expande. Ao longo de sua história, uma das características recorrentes da cultura *gamer* tem sido seu caráter profundamente sexista, frequentemente descrito como um “clube dos meninos”, no qual práticas machistas não apenas refletem, mas também reforçam a reprodução de papéis sociais generificados. A hipersexualização feminina, a objetificação dos corpos das personagens e a exclusão simbólica e material das mulheres, em fenótipos específicos, configuram-se como elementos centrais desse cenário, sustentados por uma lógica que privilegia uma suposta “estética ideal” normativa.

As personagens femininas, em grande parte dos jogos, são construídas a partir de padrões estéticos rígidos, que naturalizam desigualdades ao apresentarem determinados corpos como desejáveis, legítimos e universais. Essa lógica não apenas limita as possibilidades de representação feminina, como também contribui para a exclusão das mulheres enquanto jogadoras, desenvolvedoras e produtoras de sentido nesse espaço. Contudo, a problemática não se restringe às questões de gênero. A análise das representações femininas em jogos eletrônicos, realizada em estudo qualitativo prévio, revelou que os estereótipos presentes nas narrativas e visualidades dos *games* se articulam de forma contundente a marcadores étnico-raciais, evidenciando a necessidade de uma leitura que vá além de análises unidimensionais.

Observa-se que a maioria das personagens femininas nos jogos eletrônicos é desenvolvida segundo padrões eurocêntricos, com traços estéticos normativos que reforçam a centralidade da

branquitude enquanto ideal de beleza e humanidade. A diversidade racial, quando presente, é mínima e frequentemente atravessada por estigmatizações. Personagens racializadas aparecem, com recorrência, associadas a papéis de vilania, ameaça ou desvio moral, compondo narrativas que reforçam hierarquias raciais e naturalizam a exclusão. Desse modo, ao mesmo tempo em que se consolida uma estética eurocêntrica como norma, outras formas de existência são relegadas ao campo da alteridade negativa, da exotização ou da violência simbólica.

É nesse ponto que a abordagem interseccional se torna fundamental. Conforme propõe Kimberlé Crenshaw (1991), as desigualdades sociais não operam de maneira isolada, mas se sobrepõem e se potencializam, produzindo experiências específicas de vulnerabilidade. No contexto dos *videogames*, raça e gênero atuam de forma articulada, posicionando mulheres racializadas em lugares ainda mais precários de representação, pertencimento e reconhecimento. A interseccionalidade permite, portanto, compreender como os processos de discriminação se intensificam e se complexificam, exigindo análises que deem conta dessas sobreposições.

Nos anos mais recentes, sobretudo após a ampliação do debate público sobre diversidade, gênero e raça, a indústria dos jogos eletrônicos passou a incorporar discursos e práticas de inclusão em suas narrativas e personagens. No entanto, tais iniciativas nem sempre representam um compromisso efetivo com a justiça social. Em muitos casos, a diversidade aparece de forma superficial e instrumentalizada, operando como estratégia mercadológica para neutralizar críticas, sem promover transformações estruturais nos modos de representar e distribuir poder simbólico. Esse fenômeno, frequentemente associado ao *tokenismo*, evidencia uma inclusão perversa, na qual a presença de personagens diversos não se traduz em agência narrativa, complexidade subjetiva ou ruptura com os padrões eurocêntricos e patriarcais que historicamente estruturam o campo gamer.

Diante desse cenário, o presente artigo tem como objetivo analisar criticamente as representações étnico-raciais e de gênero nos *videogames*, articulando uma análise semiótica das imagens com os dados de uma pesquisa qualitativa prévia baseada em entrevistas com mulheres *gamers*. Ao compreender as imagens como signos culturais e as falas das entrevistadas como interpretantes sociais, busca-se evidenciar como essas representações produzem e reforçam vulnerabilidades interseccionais, impactando a experiência subjetiva, o sentimento de pertencimento e as formas de resistência no universo dos jogos eletrônicos.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

O presente artigo ancora-se em um referencial teórico interdisciplinar, situado no campo da Psicologia Social crítica e dos Estudos Culturais, que compreende os *videogames* como artefatos culturais atravessados por relações históricas de poder, raça e gênero. Parte-se da compreensão de que as representações midiáticas não são neutras, mas produzem e reproduzem sentidos, subjetividades e hierarquias sociais, apresentado a seguir.

2.1 Aspectos étnico-raciais na representação das personagens

Nos jogos eletrônicos, a representação das personagens femininas tem sido historicamente moldada por padrões estéticos eurocêntricos e normativos, que privilegiam traços associados à branquitude, tais como pele clara, cabelos lisos, feições consideradas “delicadas” e corpos magros. Esses padrões não se restringem a gêneros específicos de jogos, atravessando desde narrativas lineares até jogos de mundo aberto e sistemas de criação de avatar. Mesmo em contextos nos quais os jogadores dispõem de ferramentas para personalizar seus personagens, observa-se que as possibilidades de diversidade fenotípica são frequentemente limitadas, reproduzindo hierarquias raciais e estéticas já consolidadas ao longo da história dos *videogames* (Silva, 2023; Dornieden, s.d.; BBC News, 2017).

Essa normatividade visual não opera de forma neutra. Pelo contrário, ela se estrutura a partir de um imaginário racializado, no qual a branquitude é apresentada como padrão universal de humanidade, beleza e protagonismo, enquanto corpos racializados são sistematicamente marginalizados, estigmatizados ou relegados a papéis secundários. Ao longo do percurso histórico dos games, tornou-se recorrente a associação de personagens racializados, especialmente negros, latinos e hispânicos, a figuras de vilania, inimigos ou ameaças, frequentemente construídas de maneira estereotipada e caricatural (Dornieden, s.d.; Magalhães, 2024). Tal lógica narrativa e visual reforça uma divisão simbólica entre corpos legítimos e corpos perigosos, comunicando lugares sociais de pertencimento e não pertencimento.

A predominância de uma estética eurocêntrica nas representações femininas dos jogos eletrônicos reflete, assim, uma herança cultural colonial e imperialista, que impõe um modelo homogêneo de beleza e identidade. Esse modelo não apenas invisibiliza a diversidade étnico-racial, como também contribui para a naturalização de desigualdades, ao apresentar determinadas formas de existir como normais, desejáveis e universais, enquanto outras são associadas à alteridade

negativa. Conforme apontam análises contemporâneas sobre a indústria dos *games*, mesmo quando há tentativas de ampliação da diversidade, estas tendem a ocorrer de forma superficial, sem questionar os pressupostos estéticos e narrativos que sustentam tais hierarquias (Gray, 2014; Nakimura, 2002).

Nesse contexto, torna-se fundamental articular a discussão racial às estruturas de gênero que organizam o campo *gamer*. O sexismo institucionalizado, compreendido por bell hooks como uma manifestação central do patriarcado moderno, atravessa o ambiente virtual dos jogos ao reforçar a objetificação, a hipersexualização e a exclusão simbólica das mulheres (hooks, 2000). Quando analisado de maneira interseccional, esse sexismo não atua de forma isolada, mas se articula a práticas racistas, produzindo experiências específicas de marginalização para mulheres racializadas. Assim, as representações visuais nos *games* não apenas reproduzem papéis de gênero desiguais, mas também reiteram hierarquias raciais que operam simultaneamente no nível simbólico e institucional.

À luz da noção de racismo institucional, tal como desenvolvida por Cida Bento (2022), é possível compreender que essas representações não dependem de intenções explícitas de discriminação por parte das empresas desenvolvedoras. Ainda que o discurso institucional frequentemente reivindique neutralidade ou diversidade, os efeitos concretos dessas práticas, como a exclusão, a invisibilização e a estigmatização de determinados corpos, configuram mecanismos estruturais de discriminação. O racismo institucional manifesta-se, portanto, tanto na produção das imagens quanto na organização dos sistemas de escolha, narrativa e protagonismo disponíveis aos jogadores, resultando na manutenção de um campo simbólico profundamente desigual.

Dessa forma, a hegemonia visual eurocêntrica presente nos *videogames* atua como um dispositivo de poder que comunica, de maneira explícita e implícita, lugares sociais, fronteiras de pertencimento e processos de exclusão. Ao universalizar a experiência branca e masculina como norma, os jogos eletrônicos contribuem para a marginalização de mulheres racializadas, limitando suas possibilidades de identificação, reconhecimento e agência simbólica nesse espaço. A análise dessas representações, portanto, evidencia que os *videogames* não apenas refletem uma cultura racista e sexista mais ampla, mas participam ativamente da sua reprodução e legitimação no imaginário contemporâneo.

2.2 Estereotipia e vilificação de minorias raciais

Para além da escassez de diversidade, os jogos eletrônicos frequentemente recorrem à estereotipia e à vilificação de personagens pertencentes a minorias raciais, reproduzindo narrativas que associam corpos não brancos a papéis secundários, antagonistas ou moralmente desviantes. Personagens negros, asiáticos, latinos ou racializados de modo geral são, com frequência, construídos a partir de traços exagerados, comportamentos caricaturais e atributos simbólicos que reforçam preconceitos históricos, contribuindo para a naturalização de estigmas raciais no imaginário gamer (Gray, 2014; Nakamura, 2002).

Essas representações não se limitam à dimensão narrativa, mas se manifestam também na estética visual e na lógica de construção dos personagens. A vilificação racial aparece, por exemplo, na associação recorrente entre personagens racializados e atributos como agressividade, exotismo, subserviência ou ameaça, produzindo leituras desumanizadoras que reiteram uma divisão simbólica entre sujeitos “civilizados” e “outros” perigosos. Tal dinâmica evidencia que os jogos eletrônicos operam como dispositivos culturais que participam ativamente da reprodução do racismo estrutural, ao reinscreverem hierarquias raciais por meio da imagem, da narrativa e da jogabilidade (Agência Brasil, 2023; Magalhães, 2024).

Essa problemática se agrava quando analisada sob uma perspectiva interseccional, sobretudo no que se refere à representação de mulheres negras. Quando presentes, o que ocorre de forma significativamente rara, essas personagens costumam ocupar posições marcadas pelo antagonismo, pela hipersexualização ou pela instrumentalização de seus corpos, sendo frequentemente associadas a narrativas de violência, exploração ou marginalidade. Ainda assim, observa-se uma predominância de traços eurocêntricos em sua construção estética, como pele mais clara e feições aproximadas do padrão caucasiano, o que evidencia uma tentativa de “adequação” da diferença a um modelo normativo de aceitabilidade (Nakamura, 2002).

Essa forma de representação pode ser compreendida à luz do conceito de “universal generalizante”, desenvolvido por Patricia Hill Collins (2016) em sua crítica ao feminismo branco e não interseccional. Segundo a autora, o universal generalizante opera quando experiências específicas, geralmente aquelas associadas a sujeitos brancos, ocidentais e hegemônicos, e que são tratadas como universais, invisibilizando as particularidades históricas, sociais e culturais de grupos subalternizados. No contexto dos *games*, essa lógica se manifesta quando a diversidade é

incorporada apenas de forma superficial, sem romper com os pressupostos estéticos, narrativos e simbólicos que sustentam a centralidade da branquitude.

Assim, a presença pontual de personagens racializados, construída a partir de poucos elementos de diferenciação em relação à normatividade eurocêntrica, não implica necessariamente inclusão, mas pode configurar práticas de *tokenismo*, nas quais a diversidade funciona como estratégia simbólica de legitimação do discurso institucional. Essa inclusão limitada e estereotipada cria a aparência de pluralidade, ao mesmo tempo em que mantém intactas as hierarquias raciais e de gênero que estruturam o campo *gamer*. Tal dinâmica reforça o que Cida Bento (2022) denomina como racismo institucional, uma vez que, independentemente da intenção declarada das empresas desenvolvedoras, os efeitos dessas práticas produzem exclusão, silenciamento e desigualdade.

Além disso, a persistência de um discurso de neutralidade associado ao ambiente digital contribui para a invisibilização dessas violências simbólicas. A ideia de que o espaço virtual, incluindo os jogos eletrônicos, seria neutro, meritocrático ou desvinculado das estruturas sociais do mundo material sustenta uma falsa percepção de igualdade, que deslegitima as críticas formuladas por grupos racializados e marginalizados. Ao reduzir as demandas dessas populações a meros ajustes estéticos ou representações estereotipadas, o campo dos *games* reproduz uma lógica de inclusão aparente, que não considera as experiências, os interesses e as realidades concretas desses sujeitos (Shaw, 2014; Agent/PUC-SP, 2020).

Dessa forma, a estereotipia e a vilificação de minorias raciais nos *videogames* não podem ser compreendidas como ocorrências isoladas ou meramente simbólicas. Elas constituem práticas estruturais que comunicam posições sociais, delimitam fronteiras de pertencimento e reforçam processos de exclusão, operando tanto no plano da representação quanto na experiência subjetiva dos jogadores. A análise dessas dinâmicas evidencia que os jogos eletrônicos, longe de serem espaços neutros, participam ativamente da manutenção de desigualdades raciais e de gênero, ao mesmo tempo em que tensionam a necessidade de abordagens críticas e interseccionais nesse campo.

2.3 Inclusão superficial e tokenismo

Nos últimos anos, a indústria dos jogos eletrônicos tem respondido de forma mais visível às críticas relacionadas à ausência de diversidade racial, étnica e de gênero em seus produtos. No entanto, tais respostas têm se materializado, em muitos casos, por meio de estratégias de inclusão

superficial, frequentemente associadas ao fenômeno do *tokenismo*. Nesse modelo, personagens pertencentes a grupos historicamente marginalizados são incorporados às narrativas de maneira pontual, desarticulada e desprovida de profundidade simbólica, sem que haja um compromisso efetivo com a complexidade de suas experiências ou com a redistribuição do protagonismo narrativo (Nakimura 2002; Shaw, 2014).

O *tokenismo* manifesta-se quando personagens racializados ou dissidentes de gênero aparecem como figuras secundárias, com pouco desenvolvimento psicológico ou relevância na trama, operando mais como marcadores visuais de diversidade do que como sujeitos dotados de agência. Nessas circunstâncias, tais personagens assumem uma função quase decorativa, sendo inseridos para “preencher lacunas” simbólicas ou atender expectativas mercadológicas, sobretudo diante de um público cada vez mais atento às pautas identitárias. Trata-se, portanto, de uma inclusão perversa, que mantém intacta a centralidade da branquitude e da masculinidade hegemônica no campo *gamer*, ao mesmo tempo em que produz a aparência de pluralidade (Gray, 2014; Shaw, 2014).

Ainda em consonância com Gray, 2014 e Shaw, 2014, podemos pensar que essa lógica de inclusão limitada se torna ainda mais problemática quando observada à luz da apropriação discursiva das lutas sociais. Em diversos casos, a indústria dos *games* se vale de narrativas associadas à justiça social, à representatividade e à diversidade para legitimar seus produtos, sem promover transformações estruturais nos modos de produção, representação ou distribuição de poder simbólico. Tal movimento pode ser compreendido como parte de uma racionalidade neoliberal, na qual discursos identitários são incorporados como estratégias de mercado, capazes de capturar sujeitos e neutralizar críticas por meio de uma retórica progressista esvaziada de conteúdo político efetivo.

Nesse sentido, o *tokenismo* não apenas falha em promover inclusão autêntica, como também reforça estereótipos raciais e de gênero, ao reduzir identidades complexas a signos simplificados e instrumentalizados. Mulheres, pessoas negras, latinas ou pertencentes a outras minorias aparecem, assim, como representações fragmentadas, frequentemente associadas a traços estigmatizantes, reiterando desigualdades históricas sob a aparência de diversidade. Esse processo contribui para a manutenção de hierarquias simbólicas, ao mesmo tempo em que dificulta o reconhecimento das demandas reais desses grupos (Nakimura, 2002; Agent/PUC-SP, 2020; Agência Brasil, 2023).

A articulação entre *tokenismo* e poder pode ser compreendida a partir das contribuições de Foucault (1972), especialmente no que se refere à produção de discursos e à organização das hierarquias sociais. Ao controlar quais narrativas circulam, quais identidades são legitimadas e de que forma são representadas, os sistemas culturais e midiáticos operam como dispositivos de poder que regulam os modos de subjetivação. No campo dos *games*, essa regulação se expressa tanto na construção das personagens quanto nas dinâmicas de pertencimento e exclusão que atravessam as interações entre jogadores.

Complementarmente, as reflexões de Patricia Hill Collins (2016) acerca dos projetos raciais oferecem uma chave analítica fundamental para compreender esse fenômeno. Segundo a autora, projetos raciais consistem em conjuntos de interpretações historicamente situadas sobre raça, produzidas e disputadas por diferentes grupos de interesse, que orientam práticas sociais, políticas e culturais. Tais projetos não são estáticos, mas se transformam ao longo do tempo, articulando ideologias, representações e relações de poder. No contexto dos videogames, a inclusão superficial de personagens racializados pode ser compreendida como parte de um projeto racial que reconfigura a aparência da diversidade sem questionar as estruturas que sustentam a desigualdade.

Conforme argumenta Collins (2000), no âmbito da teoria da formação racial, as ideias não operam apenas como ideologias hegemônicas produzidas por grupos dominantes, mas se materializam em práticas concretas que orientam ações, relações sociais e a organização simbólica da vida cotidiana. Desse modo, os *videogames*, enquanto artefatos culturais de amplo consumo, atuam como agentes ativos na produção e circulação dessas ideias, contribuindo para moldar percepções sociais, afetos e práticas individuais e coletivas. As representações veiculadas por esses jogos não apenas refletem projetos raciais em curso, mas participam de sua atualização e legitimação no imaginário contemporâneo.

Dessa forma, a inclusão superficial e o *tokenismo* nos *games* revelam os limites de uma diversidade orientada pelo mercado, que transforma pautas políticas em estratégias simbólicas de consumo. Ao invés de promover reconhecimento e justiça social, tais práticas tendem a reforçar processos de exclusão, ao esvaziar o potencial crítico das lutas identitárias e reduzir sujeitos históricos a imagens funcionalizadas. A análise dessas dinâmicas evidencia a necessidade de uma abordagem crítica e interseccional que permita distinguir entre inclusão aparente e inclusão efetiva, problematizando os modos pelos quais a indústria dos jogos se apropria, negocia e reconfigura as demandas por diversidade.

3. PROCESSOS METODOLÓGICOS

O presente artigo caracteriza-se como fruto de uma pesquisa qualitativa, teórico-analítica e hermenêutica, baseada em análise documental e análise semiótica aplicada de materiais visuais e textuais relacionados à representação étnico-racial e de gênero em *videogames*. A escolha por um desenho qualitativo justifica-se pelo objetivo de compreender processos de significação e efeitos simbólicos que atravessam imagens e discursos, reconhecendo-os como dispositivos culturais de produção de sentidos e de naturalização de hierarquias sociais.

A perspectiva metodológica adotada fundamenta-se na Semiótica Aplicada de Lucia Santaella (2018), entendendo as imagens como signos que articulam dimensões icônicas, indexicais e simbólicas. Em diálogo com essa abordagem, mobilizam-se referenciais críticos sobre raça e gênero, especialmente a noção de racismo institucional (Cida Bento, 2022), a crítica feminista ao patriarcado racializado (bell hooks, 2000) e a discussão sobre projetos raciais e universalização da experiência branca (Patrícia Collins, 2016). O objetivo não é descrever conteúdo de maneira meramente ilustrativa, mas analisá-las como práticas culturais que participam da organização da visibilidade, da agência e do pertencimento no campo da comunidade *gamer*.

3.1 Constituição do corpus e fontes

O corpus foi constituído por um conjunto intencional de materiais visuais e textuais coletados em fontes públicas *online*, compreendendo, para este artigo:

- a) imagens estáticas de *videogames* (prints, imagens promocionais, capturas de tela e/ou imagens circulantes em redes);
- b) textos midiáticos e críticos (notícias, artigos e postagens) que tematizam representatividade, racismo e estereótipos nos *videogames*.

Essas referências cumprem dupla função: (1) compor um corpus documental que evidencia debates públicos sobre representação racial nos *games*; e (2) orientar a seleção de imagens e exemplos de análise, oferecendo contextos interpretativos e controvérsias relevantes.

3.2 Critérios de inclusão e exclusão

Foram incluídos no corpus de análise materiais que:

- a) apresentassem relação direta com *videogames* (personagens, capas de jogos, cenas, campanhas, debates sobre representatividade);
- b) possibilitassem leitura e interpretação semiótica (resolução mínima e legibilidade);
- c) evidenciassem marcadores de raça e gênero, ou debates públicos sobre eles;
- d) estivessem publicamente acessíveis e com URL estável, permitindo referência e rastreabilidade.

Foram excluídos conteúdos duplicados, materiais sem autoria ou procedência mínima identificável (quando inviabilizava a referência), e itens cuja baixa qualidade visual impedisse análise formal. Além disso, foram excluídas do presente artigo os demais materiais que extrapolam o limite de imagens apresentadas pela presente revista.

3.3 Processo de análise

A análise dos materiais coletados foi realizada em três etapas, derivadas da proposta de Santaella (2018), articuladas a uma leitura interseccional crítica:

a) Leitura icônica (dimensão formal/sensível)

Nesta etapa, descrevem-se e analisam-se elementos visuais como cor, contraste, iluminação, postura corporal, vestuário, enquadramento, expressão facial e composição. O objetivo é explicitar como a imagem produz sentidos por qualidades formais e por sua organização estética.

b) Leitura indexical (dimensão contextual e referencial)

Em seguida, examina-se a relação da imagem com o contexto de circulação e com o universo do jogo (função narrativa do personagem, material promocional, gênero do jogo, público-alvo) e com o debate social em torno da representação racial e de gênero. Aqui, textos jornalísticos e críticos são utilizados como apoio contextual (BBC News, 2017; Agência Brasil, 2023; Magalhães, 2025).

c) Leitura simbólica (dimensão ideológica e cultural)

3.4 Categorias analíticas

A partir do corpus, com apoio do referencial teórico e da análise semiótica, foram estabelecidas algumas categorias analíticas, utilizadas para organizar a discussão. Essas categorias não devem ser compreendidas como compartimentos estanques, mas como eixos interrelacionados,

que permitem apreender a complexidade dos processos simbólicos em jogo na representação étnico-racial e de gênero nos *videogames*.

A primeira categoria refere-se ao eurocentrismo estético e à normatividade, compreendidos como a centralidade da branquitude enquanto padrão de beleza, humanidade e protagonismo nas narrativas e visualidades dos jogos eletrônicos. Essa categoria permite analisar como determinados corpos e traços fenotípicos são naturalizados como universais, enquanto outros são sistematicamente marginalizados ou invisibilizados, operando como base estruturante das demais formas de exclusão simbólica observadas no campo *gamer*.

A segunda categoria diz respeito à vilificação racial e à lógica do inimigo, caracterizada pela associação recorrente de corpos racializados a papéis de ameaça, violência, exotização ou desvio moral. Essa categoria possibilita examinar como a diferença racial é construída como perigo ou antagonismo, tanto no nível narrativo quanto visual, reforçando hierarquias raciais historicamente consolidadas e produzindo sentidos que legitimam processos de exclusão e desumanização.

A terceira categoria corresponde ao *tokenismo* e à inclusão superficial, entendidos como a incorporação pontual e instrumentalizada da diversidade racial e de gênero, sem que haja agência narrativa, complexidade subjetiva ou redistribuição efetiva do protagonismo. Nessa lógica, a diversidade aparece como presença decorativa ou estratégica, frequentemente vinculada a interesses mercadológicos, operando mais como resposta simbólica a críticas públicas do que como compromisso com transformações estruturais nas representações e nas relações de poder.

Por fim, a quarta categoria analítica refere-se à falácia da neutralidade digital, isto é, ao discurso segundo o qual o ambiente virtual seria neutro, meritocrático ou desvinculado das desigualdades sociais do mundo material. Essa categoria permite problematizar como a suposta neutralidade do ciberespaço atua como mecanismo de silenciamento e deslegitimação das críticas formuladas por grupos marginalizados, contribuindo para a naturalização de desigualdades raciais e de gênero no campo dos jogos eletrônicos.

Essas categorias, articuladas entre si, orientam a análise e a discussão dos dados ao longo do artigo, possibilitando uma leitura crítica e interseccional das representações étnico-raciais nos *videogames* enquanto práticas culturais inseridas em dinâmicas mais amplas de poder, identidade e exclusão.

4. ANÁLISE E DISCUSSÃO

A análise das representações étnico-raciais nos *videogames* evidencia que a visualidade ocupa um papel central na produção de sentidos e na consolidação de hierarquias simbólicas. Conforme propõe Santaella (2018), as imagens não operam apenas como elementos estéticos, mas como signos culturais, capazes de condensar valores, ideologias e afetos socialmente compartilhados. Nesse sentido, a recorrência de padrões eurocêtricos na construção de personagens femininas nos jogos eletrônicos deve ser compreendida como um dispositivo semiótico que naturaliza a branquitude enquanto norma de humanidade, beleza e protagonismo.

Nos materiais analisados, incluindo imagens de personagens, campanhas promocionais e capturas de jogos amplamente difundidos, observa-se a predominância de corpos femininos brancos, magros e alinhados a um ideal estético ocidental. Mesmo quando os jogos oferecem ferramentas de personalização, as opções de diversidade fenotípica tendem a ser limitadas ou hierarquizadas, restringindo a possibilidade de construção de personagens que representem, de forma efetiva, mulheres negras, indígenas ou racializadas. Tal dinâmica reforça uma visualidade normativa que comunica, de modo implícito, quais corpos são considerados legítimos, desejáveis e centrais nas narrativas dos *games* (Nakimura, 2002; BBC News, 2017; Dornieden, s.d.).

Do ponto de vista semiótico, essa normatividade opera no nível simbólico, produzindo interpretantes que associam a branquitude à neutralidade e à universalidade, enquanto a diferença racial é marcada como exceção ou desvio. A repetição desses signos visuais ao longo da história dos *videogames* contribui para a sedimentação de um imaginário racializado, no qual a diversidade aparece como algo periférico, opcional ou meramente decorativo. Conforme apontam análises críticas sobre representação nos *games*, tal lógica não apenas limita a identificação de jogadores pertencentes a grupos racializados, como também reforça processos de invisibilização e exclusão simbólica (Gray, 2014; PBS, s.d.).

Além disso, essa visualidade eurocentrada não pode ser dissociada das estruturas sociais mais amplas que a sustentam. Como argumenta Cida Bento (2022), o racismo institucional opera justamente por meio de práticas aparentemente neutras, que produzem efeitos sistemáticos de exclusão independentemente de intenções explícitas. No campo dos *videogames*, a naturalização de um padrão estético homogêneo atua como uma dessas práticas, ao restringir as possibilidades de representação e reconhecimento de sujeitos historicamente marginalizados. Assim, a análise

semiótica das imagens evidencia que os jogos eletrônicos não apenas refletem desigualdades raciais, mas participam ativamente de sua reprodução no plano simbólico e cultural.

4.1 Vilificação e racialização do antagonismo

Para além da normatividade estética eurocentrada, outro elemento recorrente nas representações dos *videogames* diz respeito à racialização do antagonismo, na qual personagens pertencentes a minorias raciais são frequentemente associados a papéis de vilania, ameaça ou perigo. Essa associação não se limita à função narrativa dos personagens, mas se manifesta de forma integrada à sua construção visual, comportamental e simbólica, operando como um dispositivo semiótico que reforça hierarquias raciais historicamente constituídas. A imagem selecionada abaixo, extraída da análise semiótica de Magalhães (2024) sobre *Resident Evil 5*, evidencia a racialização do antagonismo por meio da associação entre corpos negros, espaços africanos e signos de ameaça, violência e desumanização.

Figura 1 – Representação racializada do antagonismo em *Resident Evil 5*.



Fonte: Magalhães (2024).

Diversos jogos e franquias consagradas apresentam inimigos ou vilões racializados por meio de signos visuais que evocam exotização, brutalidade ou irracionalidade, frequentemente vinculados a contextos coloniais, pós-coloniais ou a estereótipos culturais cristalizados. Conforme apontam análises críticas sobre o tema, personagens negros, africanos, asiáticos ou latinos tendem a ser representados como corpos violentos, hipersexualizados ou moralmente desviantes,

reiterando uma lógica que associa diferença racial à ameaça social (Dornieden, s.d.; BBC News, 2017; Magalhães, 2024).

Do ponto de vista semiótico, essa vilificação opera sobretudo no nível simbólico, ao produzir interpretantes que naturalizam a ideia de que determinados corpos ocupam lugares sociais de perigo ou inferioridade. A repetição desses signos ao longo das narrativas dos *games* contribui para a consolidação de um imaginário racializado, no qual a branquitude é associada à racionalidade, heroísmo e humanidade, enquanto corpos racializados são inscritos no campo da violência, da barbárie ou da desordem. Tal dinâmica não apenas reforça estereótipos racistas, como também legitima processos de exclusão simbólica, ao delimitar fronteiras claras entre “nós” e “eles”.

Essa lógica torna-se ainda mais evidente quando observada sob uma perspectiva interseccional. Mulheres negras, quando presentes nos jogos, são frequentemente duplamente marcadas pela vilificação racial e pela objetificação de gênero. Suas representações tendem a oscilar entre a figura da vilã sexualizada e a da personagem agressiva, exótica ou subserviente, raramente lhes sendo concedida complexidade narrativa ou protagonismo autônomo. Mesmo nesses casos, nota-se a permanência de traços eurocêntricos em sua construção estética, o que evidencia uma tentativa de domesticação da diferença racial aos limites da normatividade branca.

A imagem abaixo, meramente ilustrativa de um amplo problema, oriunda de publicações documentadas em fóruns de jogadoras e jogadores (*World of Warcraft*), evidencia os limites da personalização racial em jogos massivos, nos quais personagens negras são incorporadas de forma superficial, frequentemente marcadas por traços caricaturais, paleta cromática limitada e ausência de diversidade fenotípica real.

Figura 2 – Limitações da representação racial em sistemas de personalização de personagens em *World of Warcraft*.



Fonte: *TRANSMOGRIFICATION*, Sindragosa (Dragonflight), (2023, S.d.)

Essa mesma dinâmica aparece não somente na forma restrita de possibilidade de criação de personagens com fenótipos alternativos ao universalizante eurocêntrico, mas também na construção de personagens femininas negras em jogos de grandes corporações, que possuem recursos amplos, e que perpetuam a mesma construção estereotipada de minorias. Esse processo pode ser observado de forma exemplar na Figura 3, que evidencia como a diversidade racial é incorporada de maneira superficial e hipersexualizada na construção de personagens femininas negras em jogos de luta.

Figura 3 – Diferentes representações de personagem feminina negra em jogos de luta, evidenciando hipersexualização, exotização e inclusão superficial ao longo do tempo.



Fonte: GirlGamers (s.d.).

À luz do conceito de racismo institucional, proposto por Bento (2022), tais representações podem ser compreendidas como efeitos de práticas estruturais que produzem desigualdade independentemente de intenções individuais. Ainda que a indústria dos *games* frequentemente reivindique neutralidade ou diversidade, os efeitos simbólicos dessas narrativas resultam na reprodução de hierarquias raciais profundamente enraizadas. Como exemplo de análise ainda podemos recorrer ao texto de Agência Brasil (2023), onde se discute a naturalização de imagens racializadas associadas à violência e à subalternidade contribui para a manutenção de discursos racistas no campo do entretenimento digital, com impactos que extrapolam o universo dos jogos e reverberam no imaginário social mais amplo.

A imagem da Figura 3 é um exemplo paradigmático de discurso crítico visual circulante em comunidades *gamers*, em que jogadoras negras articulam frustração com padrões estéticos e narrativos percebidos como discriminatórios. Do ponto de vista semiótico (SANTAELLA, 2018), a figura combina elementos visuais oriundos da cultura dos jogos com um enunciado de insatisfação, funcionando como signo que produz sentido não apenas sobre a forma de representação, mas sobre as experiências subjetivas de exclusão e deslegitimação. A circulação da

imagem em um fórum como “*r/GirlGamers*” reforça a dimensão comunitária desse debate, indicando que a crítica não é individual ou isolada, mas parte de uma interlocução social com o campo *gamer*.

No plano icônico, a imagem liga corporações visuais a uma voz de frustração explícita; no nível indexical, remete ao contexto de recepção e debate público; e no plano simbólico, articula uma crítica a regimes normativos de representação que associam mulher negra a papéis estereotipados ou periféricos. Essa articulação dialoga diretamente com reflexões interseccionais de Collins (2016) e com o conceito de racismo institucionalizado (Cida Bento, 2022), ao evidenciar que a crítica não se limita à estética, mas toca estruturas simbólicas de poder que moldam reconhecimento cultural.

Assim, a vilificação de personagens racializados nos *videogames* não pode ser interpretada como mero recurso narrativo ou estilístico. Trata-se de um mecanismo cultural que produz e legitima desigualdades, reforçando a associação entre raça, perigo e exclusão, e evidenciando o papel ativo dos jogos eletrônicos na reprodução de violências simbólicas de caráter estrutural.

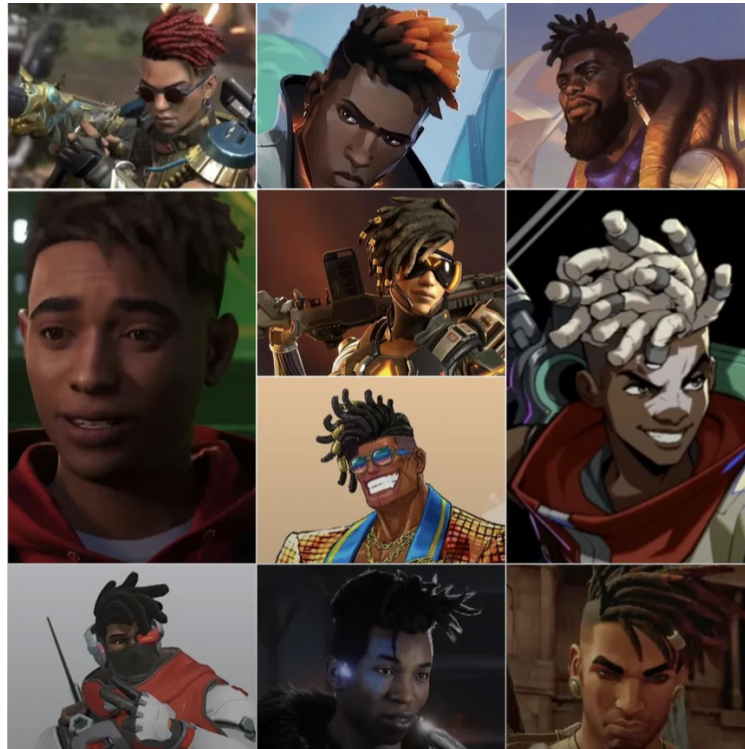
4.2 *Tokenismo* e diversidade como estratégia simbólica

Paralelamente à vilificação explícita de personagens racializados, observa-se, sobretudo nos anos mais recentes, a incorporação de discursos e práticas voltados à diversidade e à inclusão por parte da indústria dos jogos eletrônicos. No entanto, tais iniciativas frequentemente se materializam por meio de estratégias de *tokenismo*, nas quais a presença de personagens pertencentes a minorias raciais, étnicas ou de gênero ocorre de forma superficial, fragmentada e instrumentalizada, sem que haja uma transformação efetiva das estruturas simbólicas que organizam o campo *gamer*.

Nesse contexto, a diversidade passa a operar como um signo mercadológico, incorporado às narrativas e campanhas promocionais como resposta às críticas públicas e às pressões sociais por representatividade. Personagens racializados surgem, assim, como figuras secundárias, com pouca agência narrativa, reduzidas a marcadores visuais de inclusão que não tensionam a centralidade da branquitude nem a hegemonia masculina. Tal dinâmica produz a aparência de pluralidade, ao mesmo tempo em que mantém intactas as hierarquias raciais e de gênero historicamente consolidadas (Nakimura, 2002; BBC News, 2017; Dornieden, s.d.). A Figura 4, abaixo, que faz parte de um post na comunidade *gamer* na plataforma *reddit*, expõe a questão abordada sobre o *Tokenismo* em relação a aparência dos personagens negros, que em muitos jogos

possuem sempre o mesmo estilo visual – no caso da figura 4, o mesmo corte de cabelo aparece em abundancia na construção de personagens negros feitos por grandes empresas desenvolvedoras de jogos.

Figura 4 – Mimetização na criação de personagens negros e limites da composição estética de avatares.



Fonte: RianzinhoXX (s.d.).

Essa forma de inclusão superficial pode ser compreendida à luz das reflexões de Patricia Hill Collins (2016) sobre os projetos raciais. Para a autora, os projetos raciais consistem em conjuntos de interpretações historicamente situadas sobre raça, produzidas por diferentes grupos de interesse, que orientam práticas sociais, culturais e políticas. No caso dos *videogames*, a incorporação limitada da diversidade pode ser entendida como parte de um projeto racial que reconfigura simbolicamente a diferença, sem alterar as bases estruturais da desigualdade. A diversidade, nesse sentido, é tolerada desde que não ameace os padrões normativos de poder, estética e protagonismo.

Os videogames, enquanto artefatos culturais de amplo alcance, participam ativamente da produção e circulação dessas ideias, moldando percepções sociais, afetos e modos de subjetivação. Ao transformar pautas identitárias em estratégias simbólicas de consumo, a indústria dos *games* contribui para o esvaziamento político das lutas por reconhecimento, ao mesmo tempo em que capitaliza sobre elas.

Dessa forma, o *tokenismo* e a inclusão superficial nos *videogames* evidenciam os limites de uma diversidade orientada pelo mercado, que transforma identidades em signos esvaziados de historicidade e complexidade. Ao invés de promover justiça social ou reconhecimento efetivo, tais práticas tendem a reforçar processos de exclusão simbólica, ao reduzir sujeitos historicamente marginalizados a representações funcionalizadas. A análise dessas dinâmicas reforça a necessidade de abordagens críticas e interseccionais que permitam distinguir entre diversidade aparente e inclusão substantiva no campo dos jogos eletrônicos.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente artigo teve como objetivo analisar criticamente as representações étnico-raciais nos *videogames*, compreendendo-os como artefatos culturais atravessados por relações históricas de poder, raça e gênero. A partir de uma abordagem teórico-analítica, fundamentada na semiótica aplicada e em referenciais feministas e antirracistas, buscou-se evidenciar como a visualidade, as narrativas e os discursos associados aos jogos eletrônicos participam ativamente da produção e da reprodução de desigualdades simbólicas no campo digital.

A articulação entre as contribuições de Patricia Hill Collins (2016) e Cida Bento (2022) mostrou-se central para a compreensão desse fenômeno. Ao considerar as heranças histórico-políticas que sustentam privilégios raciais e de gênero, Cida Bento (2022) elucida o conceito de pacto narcísico da branquitude, que se manifesta como um acordo tácito de manutenção de privilégios entre grupos dominantes. Tal pacto não se restringe às instituições tradicionais do mundo material, mas atravessa também o ambiente virtual e midiático, incidindo de maneira direta sobre as representações étnico-raciais presentes nos *videogames*. Mesmo quando o racismo institucional opera de forma não intencional, seus efeitos produzem exclusão, marginalização e desqualificação simbólica de sujeitos racializados, beneficiando não apenas aqueles que reproduzem estereótipos, mas também os que, situados fora deles, herdaram e mantêm privilégios historicamente construídos.

Os resultados da análise indicam que, embora a indústria dos jogos eletrônicos tenha passado por transformações recentes no que se refere ao discurso da diversidade, tais mudanças frequentemente se dão sob a lógica neoliberal, que instrumentaliza pautas identitárias como estratégia de mercado. Nesse contexto, a inclusão tende a ocorrer de forma superficial, por meio do *tokenismo* e da apropriação discursiva das lutas por justiça social, sem que haja um enfrentamento efetivo das estruturas que sustentam o eurocentrismo, o sexismo e o racismo institucional. Assim, ao mesmo tempo em que se produz a aparência de pluralidade, mantêm-se intactas as hierarquias simbólicas que organizam o campo *gamer*.

As representações étnico-raciais nos *videogames* exercem impacto significativo na formação de identidades e subjetividades, sobretudo para jogadores pertencentes a grupos historicamente marginalizados. A ausência de representatividade, bem como a presença recorrente de imagens estigmatizadas e vilificadas, afeta diretamente o sentimento de pertencimento, reforça experiências de exclusão e contribui para a naturalização de violências simbólicas. Nesse sentido, os jogos eletrônicos não apenas refletem desigualdades sociais mais amplas, mas atuam como dispositivos ativos na sua reprodução, ao moldar percepções, afetos e formas de reconhecimento no espaço digital.

Diante desse cenário, torna-se evidente a necessidade de abordagens críticas e interseccionais que permitam problematizar a suposta neutralidade do ambiente virtual e distinguir entre diversidade aparente e inclusão efetiva. A análise das representações nos *videogames* evidencia que a transformação desse campo exige mais do que ajustes estéticos ou a inserção pontual de personagens diversos; demanda o questionamento das estruturas simbólicas, narrativas e institucionais que sustentam privilégios e exclusões.

Por fim, é importante reconhecer as limitações do presente estudo, que se insere no âmbito de uma análise teórico-semiótica e documental, sem pretensão de generalização empírica. Ainda assim, suas contribuições residem na possibilidade de aprofundar o debate sobre raça, gênero e poder no campo dos *games*, oferecendo subsídios teóricos para futuras pesquisas que articulem produção cultural, subjetividade e desigualdades sociais. Ao tensionar as representações étnico-raciais nos *videogames*, este artigo busca contribuir para a construção de leituras mais críticas sobre o ciberespaço, compreendendo-o não como um espaço neutro, mas como um território de disputa simbólica, política e subjetiva.

REFERÊNCIAS

AGÊMT (Pontifícia Universidade Católica de São Paulo). “*É difícil ver representatividade*”, *desabafa gamer negra*. São Paulo, 2020. Disponível em: <https://agemt.pucsp.br/noticias/e-dificil-ver-representatividade-desafaba-gamer-negra>. Acesso em: 31 out. 2025.

AGÊNCIA BRASIL. *Jogo eletrônico simula escravidão e reforça racismo*. Agência Brasil, 24 maio 2023. Disponível em: <https://agenciabrasil.ebc.com.br/direitos-humanos/noticia/2023-05/jogo-eletronico-simula-escravidao-e-reforca-racismo>. Acesso em: 31 out. 2025.

BBC NEWS. *How video games reflect societal bias*. Londres, 2017. Disponível em: <https://www.bbc.com/news/technology-42357678>. Acesso em: 31 out. 2025.

BENTO, Maria Aparecida Silva. *O pacto da branquitude*. São Paulo: Companhia das Letras, 2022.

COLLINS, Patricia Hill; BILGE, Sirma. *Interseccionalidade*. Tradução de Sandra Kossling. São Paulo: Boitempo, 2016.

COLLINS, Patricia Hill. *Black feminist thought: knowledge, consciousness, and the politics of empowerment*. 2. ed. New York: Routledge, 2000.

CRENSHAW, Kimberlé. Mapping the margins: intersectionality, identity politics, and violence against women of color. *Stanford Law Review*, Stanford, v. 43, n. 6, p. 1241–1299, 1991.

DORNIEDEN, Nadine. *Leveling up representation: depictions of people of color in video games*. Independent Lens (PBS), s.d. Disponível em: <https://www.pbs.org/independentlens/blog/leveling-up-representation-depictions-of-people-of-color-in-video-games/>. Acesso em: 31 out. 2025.

FOUCAULT, Michel. *The archaeology of knowledge*. New York: Pantheon Books, 1972.

GIRLGAMERS. “*I’m frustrated with how black women are represented in games*” [imagem online]. Reddit: r/GirlGamers, s.d. Disponível em: https://www.reddit.com/r/GirlGamers/comments/1oc5bgl/im_frustrated_with_how_black_women_are/. Acesso em: 31 out. 2025.

GRAY, Kishonna L. *Intersecting oppressions and online communities: examining the experiences of women of color in Xbox Live*. Information, Communication & Society, Londres, v. 15, n. 3, p. 411–428, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1080/1369118X.2011.642401>. Acesso em: 31 out. 2025.

hooks, bell. *O feminismo é para todo mundo: políticas arrebatadoras*. Tradução de Bhuvi Jha Murray. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 2018. (Obra original publicada em 2000).

MAGALHÃES, Gabriel. *Confira os personagens negros e brasileiros mais populares dos games*. Blog Forever Jogando!, 6 dez. 2021. Disponível em: <https://foreverjogando.com/personagens-negros-games/>. Acesso em: 31 out. 2025.

MAGALHÃES, Gabriel. *Desvelando estereótipos étnicos e raciais em Resident Evil 5: uma análise educacional*. Revista FT, 13 mar. 2024. Disponível em: <https://revistaft.com.br/desvelando-estereotipos-etnicos-e-raciais-em-resident-evil-5-uma-analise-educacional/>. Acesso em: 31 out. 2025.

NAKAMURA, Lisa. *Cybertypes: race, ethnicity, and identity on the Internet*. New York: Routledge, 2002.

RIANZINHOXX. “Por que é tão complicado fazer um personagem negro em jogos?” [imagem online]. Reddit: r/gamesEcultura, s.d. Disponível em: <https://www.reddit.com/media?url=https%3A%2F%2Fpreview.redd.it%2Fpq-%25C3%25A9-t%25C3%25A3o-complicado-fzr-um-personagem-negro-em-jogos-v0-9kql7qq0xylf1.png>. Acesso em: 31 out. 2025.

SANTAELLA, Lucia. *Semiótica aplicada*. São Paulo: Cengage Learning, 2018.

SHAW, Adrienne. *Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

SILVA, Amanda Cristina Gontijo. Mulheres nos games: cibercultura, identidade e gênero. In: CONGRESSO INTERNACIONAL SOBRE CULTURAS: DIÁLOGOS POR UMA DEMOCRACIA PLURAL, 9., 2023. *Anais do IX Congresso Internacional sobre Culturas: diálogos por uma democracia plural*. Belo Horizonte: Pró-Reitoria de Cultura da Universidade Federal de Minas Gerais, 2023. v. 9, p. 504–514.

TRANSMOGRIFICATION. *Sindragosa – Dragonflight*. 2023. Captura de tela/ilustração digital. Disponível em: https://www.reddit.com/r/Transmogrification/comments/1035jpn/sindragosa_dragonflight/. Acesso em: 31 out. 2025.