

MASCULINIDADES EM JOGO: revisão sistemática de literatura

ROdrigo Cleber Leão de OLIVEIRA¹

Dafne Borralho PIMENTEL²

Renata Christine da SILVA MELO³

Eric Campos ALVARENGA⁴

Resumo

Jogos digitais constroem mundos fictícios, mas os modelos de masculinidade que projetam têm efeitos bem reais. Com base nesta premissa, esta revisão sistemática de literatura explora como a produção acadêmica nacional tem abordado personagens masculinos de jogos digitais, baseando-se no protocolo PRISMA, com busca no Google Acadêmico pelos descritores “masculinidades”, “games” e “jogos eletrônicos”, chegando ao total de 21 estudos analisados. Como resultado, a literatura apontou que a construção de personagens, na maioria das vezes, segue a lógica binária e estereotipada de gênero, com destaque para características vinculadas às masculinidades hegemônicas, como força, virilidade, coragem e razão. Notaram-se poucos estudos com aprofundamento teórico sobre masculinidades, surgindo estas como complemento ao debate de gênero e feminilidades. No entanto, há o entendimento das masculinidades como plurais, culturalmente situadas e, em alguns casos, interseccionalizadas. Os resultados apontam para a necessidade de ampliar a discussão sobre masculinidades e diversidade nos jogos digitais.

Palavras chave: Masculinidades, personagens, jogos digitais.

Abstract

This article is a Systematic Literature Review (SLR) that aimed to explore how the literature on masculinities has addressed characters in digital games. This study uses qualitative analysis and was based on the PRISMA protocol, using Google Scholar as a data source and the descriptors "masculinities," "games," and "electronic games," in portuguese, reaching a total of 21 studies analyzed. As a result, national literature showed that the construction of characters, in most cases, follows a binary and stereotypical gender logic, highlighting characteristics linked to hegemonic masculinities (strength, virility, courage, reason, among others). Few studies with in-depth theoretical exploration of masculinities were noted,

1 Mestre e Doutorando em Psicologia, Pós-Graduação em Psicologia – PPGP, Universidade Federal do Pará.

2 Mestranda em Psicologia, Pós-Graduação em Psicologia – PPGP, Universidade Federal do Pará.

3 Mestra e Doutoranda em Psicologia, Pós-Graduação em Psicologia – PPGP, Universidade Federal do Pará.

4 Professor adjunto do curso de Psicologia e do Programa de Pós-graduação em Psicologia da UFPA. Email:

emerging as a complement to the debate on gender and femininities; however, there is an understanding of masculinities as plural and culturally situated and, in some cases, intersectional. It is expected that this study will contribute to the discussion on masculinities and diversity in digital games.

Keywords: Masculinities, characters, digital games.

1 INTRODUÇÃO

Historicamente, o universo dos jogos digitais (videogames ou games) e dos computadores é voltado ao público masculino (Kafai; Richard; Tynes, 2016). Além disso, representam uma mídia cada vez mais consumida, estimando-se que 3,6 bilhões de pessoas estejam engajadas nesses artefatos no mundo em 2025, não apenas jogando, mas também assistindo a filmes e séries com temática de jogos (Newzoo, 2025). O Brasil é o mercado de maior destaque da América Latina e tende a crescer; em pesquisa recente 82,8% dos respondentes costumam jogar e entendem os games como importantes fonte de entretenimento (Pesquisa Game Brasil, 2025).

Desse modo, sendo eles os principais alvos desde a consolidação da indústria de jogos, os homens – aqui entendidos como crianças, jovens e adultos que se identificam com o gênero masculino – ainda são expressivos consumidores atualmente. Trata-se, principalmente, de homens de classes sociais mais favorecidas e daqueles que preferem jogos de console e de computador (PC), chamados de “hardcore gamers”, sendo eles os que mais se identificam como “jogadores” ou “gamers” (Pesquisa Game Brasil, 2024). A lógica dos jogos como “brinquedo de meninos” está diretamente relacionada às pessoas que os desenvolvem, pois, em grande parte, são homens, muitos dos quais cresceram jogando videogames e foram incentivados a participar desse universo. Isso faz parte da chamada “tecnomasculinidade”, que relaciona os homens ao campo da informática e também está imbricada na cultura dos videogames (Johnson, 2018).

Um reflexo disso pode ser observado na produção de conteúdo baseada no gênero masculino e em seus estereótipos nos jogos. Conforme Johnson (2018), desde a ascensão dos videogames, o mercado focou em narrativas e cenários voltados a uma masculinidade militarizada, com jogos de combate, guerra, luta e conquistas. A construção de personagens também segue essa lógica: nos jogos mais comercializados, majoritariamente, os protagonistas são masculinos, brancos e adultos (Williams *et al.*, 2009), sobretudo com características de virilidade e força, além de papéis de dominância (Moita, 2007).

Com o intuito de lucrar cada vez mais com os consumidores assíduos, pode-se dizer que as personagens femininas também foram, e ainda são, projetadas para agradá-los. A hipersexualização das figuras femininas é muito comum nos jogos. Apesar de já ocorrerem algumas mudanças nesse design, muitas personagens ainda são retratadas com vestimentas inadequadas, corpos desproporcionais e como figuras secundárias, sem narrativas aprofundadas (Melo; Alvarenga, 2024).

Isso posto, entende-se que o campo dos jogos digitais também pode ser lido como um espaço performativo de gênero (Butler, 2018), uma vez que o processo de criação das narrativas e dos personagens envolve a reprodução de modelos constituídos pela ideia binária sexo-gênero de feminilidades e masculinidades, em busca de identificações em prol do consumo. Como salientam Fontoura *et al.* (2019), uma consequência disso é a manutenção da lógica excludente de representações de gênero.

Destacam-se as masculinidades como construções sociais do que se entende por ser homem, apresentando variações conforme o contexto histórico e cultural. A masculinidade hegemônica (Connell; Messerschmidt, 2013) diz respeito a um modelo universalizado, ligado a grupos dominantes, que envolve noções rígidas sobre o ser “macho”, diretamente relacionadas a dinâmicas patriarcais e de poder. No que tange às masculinidades plurais ou alternativas (Vigoya, 2018), parte-se da ideia de que marcadores sociais, como raça, classe e território, também devem ser considerados na subjetivação de “se tornar homem”.

Também se pode dizer que o entrelaçamento de questões de gênero no mundo dos jogos tem sido amplamente discutido no âmbito acadêmico ao longo do tempo, sobretudo ancorado em questões importantes, como o sexismo e a representação feminina nesse campo. Seguindo outra rota, o que se pretende responder neste artigo é: “como a literatura sobre masculinidades tem abordado personagens de jogos eletrônicos?”. Objetiva-se, assim, entender como as masculinidades expressas na construção dos personagens masculinos nos jogos têm sido pesquisadas, discutidas e contribuído para o campo de gênero e masculinidades.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa qualitativa de revisão sistemática de literatura baseou-se nas propostas de Costa e Zoltowski (2014) e no protocolo PRISMA (Moher et al., 2009). Com o objetivo de compreender como a literatura sobre masculinidades tem abordado personagens de jogos eletrônicos, optou-se pelo Google Acadêmico como fonte de dados, por possibilitar um número abrangente de trabalhos sobre esse tema ainda pouco explorado.

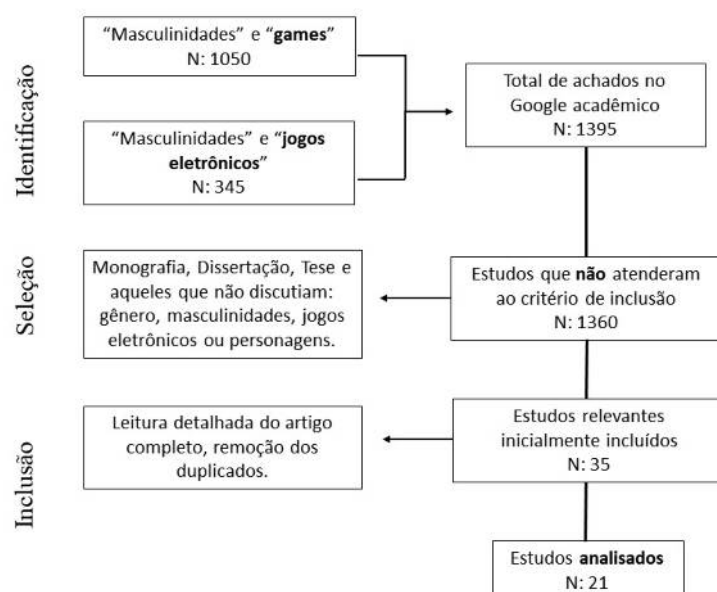
A busca ocorreu em maio de 2025 e foi dividida em dois momentos. Primeiramente, os descritores utilizados foram “masculinidades” e “games”. Em seguida, uma nova busca foi realizada com os descritores “masculinidades” e “jogos eletrônicos”. Essa escolha ocorreu ao se notar que, frequentemente, autores/as preferem utilizar a palavra em inglês “games”, ao passo que também se opta por “jogos eletrônicos”. Assim, a fim de alcançar maior número de títulos, os dois termos foram utilizados.

Foram incluídos na busca artigos nacionais publicados em revistas, trabalhos completos em anais de eventos e aqueles publicados em capítulos de livro, sem delimitação de período de publicação, os quais continham as palavras “masculinidades”, “personagens”, “gênero”, “games” ou “jogos eletrônicos” no título e/ou nas palavras-chave.

Além disso, o resumo deveria, pelo menos, indicar que se tratava de uma pesquisa envolvendo jogos eletrônicos, personagens e gênero. Não foram incluídos aqueles que não apresentaram análise de personagens de jogos eletrônicos e os que não desenvolveram discussão mínima sobre masculinidades.

Como pode ser melhor visualizado no fluxograma da Figura 1, a busca resultou em 21 estudos. Para analisá-los, as autoras e os autores realizaram a leitura completa dos trabalhos, ao passo que anotavam suas observações quanto à metodologia utilizada, à relação entre conceitos de masculinidades/gênero e personagens, bem como aos pontos positivos e às possíveis melhorias, de acordo com suas percepções. Como passo precedente à discussão, foi realizada uma reunião para expor as impressões individuais e construir um caminho para uma análise coletiva.

Figura 1: fluxograma de processo



Fonte: elaborado pelos/as autores/as

A partir disso, foram criadas as categorias qualitativas de análise, a saber: título, autores/as, tipo de publicação, ano, área de pesquisa, metodologia, modo como abordaram masculinidades e personagens, pontos positivos e possíveis melhorias. Essas categorias direcionaram os resultados e a discussão, que, por sua vez, dividiram-se em três movimentos: 1) masculinidades, constructos sociais e representações; 2) a construção dos personagens e os estereótipos de gênero; e 3) ausências e possibilidades.

3 Resultados

Os resultados apresentados são provenientes de uma seleção cuidadosa de artigos que exploram a interseção entre jogos digitais e questões de gênero. Cada pesquisa aborda aspectos diversos, desde a construção de masculinidades e feminilidades em personagens de videogames até a análise de representações de gênero em jogos específicos.

Tabela 1: artigos selecionados

Título do artigo	Autores	Ano	Objetivo
Produzindo uma subjetividade gamer em WoW:	Daniel de Augustinis Silva	2017	Discutir a subjetividade nas mídias, focando no jogo WoW, refletindo

masculinidades em rupturas e continuidades			sobre a constituição da masculinidade.
Fragmentação social e problemas de masculinidade presentes no jogo de computador World of Warcraft	Bryan Rafael Dall Pozzo	2017	Analisar e identificar questões de gênero, identidade e representação no jogo WoW.
Quem resiste à Lara Croft? Você?	Cláudio Lúcio Mendes	2008	Analisar a personagem Lara Croft usando teorizações foucaultianas sobre subjetivação e a noção de "modo de endereçamento".
Avatares e corpos virtuais: uma análise que aborda gênero, etnia e compleição física no game Lineage II	Martha Werneck de Vasconcelos	2013	Analisar as preferências dos jogadores nas opções de avatares, dando atenção a fenótipos e ideias de beleza.
De Herói à tirano: a saga do masculino em World of Warcraft	Bryan Rafael Dall Pozzo	2017	Usar a narrativa do personagem "Garrosh Grito Infernal" para falar sobre a construção de uma masculinidade hegemônica.
A representação do gênero e da sexualidade em personagens de videogame: uma análise de conteúdo	Cremilson Oliveira Ramos	2017	Analisar a construção imagética e comportamental dos personagens, reconhecendo a propagação de ideais normativos de masculinidades e feminilidades.
Venti: análise semiótica de performance de gênero, estereótipos de personagens em jogos eletrônicos e seus impactos no público brasileiro	Élyda Costa Alves	2021	Investigar a performance de gênero do personagem Venti em Genshin Impact, com ênfase em símbolos de androginia e seus impactos na sociedade brasileira.
Yuki's Tale: duas categorias possíveis para questionar a masculinidade hegemônica em um jogo adulto masculino gay	Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares e Carlos Magno Camargos Mendonça	2020	Questionar as masculinidades hegemônicas em jogos protagonizados por homens gays, sintetizando o interesse nessa categoria específica de jogos.

Jornada da Heroína Trágica no Jogo Valkyrie Profile	Glaudiney Moreira Mendonça Junior Gustavo Moura Oliveira	2020	Analisar o arquétipo da heroína trágica em um jogo específico, identificando o arquétipo em três narrativas diferentes.
Gênero e personagens em League of Legends: Um estudo de caso	Kayan Vieira Mostardeiro e Luciane Magalhães Corte Real	2017	Com base nas respostas de questionários, buscar padrões de escolha e entender o sentido dessas escolhas.
Relações de gênero em mecânicas de jogos	Mariana Michels Fontoura, Letícia Rodrigues, Patricia da Silva Leite, Marília A. Amaral, Leonelo Dell Anhol Almeida, Luiz Ernesto Merkle	2019	Discutir relações de gênero em mecânicas de jogos contemporâneos, com foco em personagens da franquia Dragon Quest.
Representações de gênero no jogo FreeFire	Carolina Cordeiro Siqueira, Diego Paiva Bahls, Felipe Rodrigo Caldas	2021	Discutir gênero e construção de masculinidades no jogo FreeFire, analisando personagens masculinos e femininos.
Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens	Daniele de Campos e Andressa Melina Becker da Silva	2021	Verificar como as identidades corporais são representadas em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens.
Identities fraturadas: sobre a fragilidade dos heróis masculinos na franquia Silent Hill	Tiago José Lemos Monteiro	2018	Situar o processo de complexificação dos heróis masculinos na franquia Silent Hill no contexto das discussões contemporâneas sobre a reconfiguração das representações da masculinidade.
Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games	Samuel de Sá Ribeiro e Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares	2018	Refletir sobre a representatividade das corporeidades queer nos games como forma de subverter as representações hegemônicas heteronormativas.
Game e transmídia: identidades móveis em World of Warcraft	Bryan Rafael Dall Pozzo e Nincia Cecilia Ribas Borges Teixeira.	2015	Estudar a tríade transmídia, identidades e gênero em World of Warcraft, destacando a

			formação de identidades fragmentadas e múltiplas no jogo.
Representações de tipos de feminilidades e masculinidades em games: Identidades de gênero e estereótipos	Juliana Saldanha Romanus e Marinês Ribeiro dos Santos	2014	Entender representações de tipos de masculinidades e feminilidades nos personagens de games que podem reforçar estereótipos de gênero.
Videogame, religião e gênero: discursos da masculinidade mórmon em Fallout: New Vegas	Eliza Bachega Casadei e Adille Rigoni Massimini	2020	Estudar discursos sobre a masculinidade mórmon no jogo Fallout: New Vegas, investigando manifestações na cultura pop.
Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais	Letícia Rodrigues e Luiz Ernesto Merkle.	2017	Refletir sobre a construção dos corpos de personagens de jogos digitais por meio de ferramentas de customização visual, destacando a necessidade de mais diversidade e inclusão nas opções.
Pokémon e as Fronteiras da Identidade nas Diferentes Plataformas Midiáticas	João Paulo De Oliveira Carmo; Maristela Carneiro; Bibiana Bragagnolo	2024	Propõe uma análise do conteúdo de Pokemon, quanto aos aspectos visuais, aspectos gráficos e as performances de gênero, utilizados na construção de personagens e situações marcantes de Pokémon.
Masculinidades negras em League of Legends: reflexões acerca de elaborações de masculinidades alternativas	Rodrigo Cleber Leão de Oliveira, Renata Christine da Silva Melo, Dafne Borralho Pimentel, Eric Campos Alvarenga	2024	Analisar as masculinidades de três personagens negros de League of Legends: Ekko, K'sante e Lucian.

Fonte: elaborado pelos/as autores/as

Quanto ao objetivo dos artigos selecionados, observa-se uma riqueza de perspectivas e apontamentos sobre a interseção entre videogames, gênero e representações culturais. Cada pesquisa contribuiu de maneira única para o entendimento das dinâmicas complexas que permeiam esse campo. A diversidade de objetivos reflete a amplitude de temas explorados, indo desde análises detalhadas de

personagens específicos até reflexões mais amplas sobre identidade, poder e performatividade de gênero nos jogos digitais.

Em uma perspectiva qualitativa, destacam-se estudos como o de Silva (2017), que mergulham nas subjetividades dos jogadores, revelando como as escolhas de personagens podem ser expressões complexas de masculinidades e desafiar normas preestabelecidas. O texto de Alves (2021) também se destaca ao examinar a performance de gênero do personagem Venti, em Genshin Impact, explorando sua recepção pelo público brasileiro e seus possíveis impactos na percepção de corpos fora do binário de gênero.

Mendes (2008) evidencia que a análise das representações de personagens é uma constante nos estudos e utiliza teorias foucaultianas e de gênero para desvelar as complexas camadas de construção da personagem Lara Croft. Outro estudo que deve ser destacado é o de Siqueira, Bahls e Caldas (2021), que, ao discutir as masculinidades no jogo Free Fire, oferece contribuições sobre como os padrões de masculinidade hegemônica são reproduzidos nos personagens masculinos, enquanto as personagens femininas seguem estereótipos voltados a agradar ao público masculino. Oliveira *et al.* (2024) também analisam os padrões de masculinidades de seus personagens, com foco em masculinidades negras.

A diversidade de abordagens também se reflete em pesquisas que utilizam métodos mistos, como entrevistas e análises textuais. Ramos (2017), ao adotar uma abordagem de análise de conteúdo, explora como até mesmo jogos que oferecem opções LGBTQ+ ainda reproduzem ideais normativos de masculinidades e feminilidades hegemônicas. Enquanto isso, Pozzo e Teixeira (2015) destacam a importância da pesquisa transmídia, investigando a expansão dos personagens no universo de World of Warcraft por meio de diferentes mídias.

De modo geral, a síntese desses estudos oferece uma compreensão mais profunda das representações de gênero nos videogames, destacando desafios, contradições e possíveis caminhos para uma representação mais inclusiva e diversificada. No entanto, a escassez de estudos na área ressalta a necessidade contínua de pesquisas que aprofundem a compreensão das complexidades que permeiam essa interseção entre jogos digitais e construções de gênero (Pozzo, 2017b).

No que se refere à metodologia empregada nos artigos analisados, foi possível identificar diversas abordagens utilizadas pelos pesquisadores. Dezenove artigos utilizaram metodologias qualitativas, enquanto dois artigos não apresentaram clareza quanto à metodologia utilizada. Entre as abordagens qualitativas, destacam-se a pesquisa qualitativa de estudo de caso, a análise hermenêutica, a análise de conteúdo e/ou de personagem, a netnografia e a entrevista semiestruturada.

Um estudo utilizou a pesquisa qualitativa de estudo de caso, evidenciando uma preferência por uma análise aprofundada de casos específicos (Mostradeiro; Real, 2017). Também foi utilizada, em um único estudo, a análise hermenêutica, que busca compreender os significados subjacentes (Pozzo, 2017b).

A análise de conteúdo, metodologia de Bardin, foi empregada em três artigos, enfocando aspectos variados dos jogos, desde mecânicas até representações de gênero (Ramos, 2017; Carmo; Carneiro; Bragagnolo, 2024; Oliveira *et al.*, 2024). A netnografia, uma abordagem que incorpora a observação participante on-line, foi aplicada uma vez, principalmente para investigar interações em comunidades virtuais de jogadores (Campos; Silva, 2021).

Por fim, a entrevista semiestruturada foi utilizada duas vezes: uma delas em um levantamento de dados por meio de entrevista on-line coletiva com dois participantes, homens que jogam WoW e são engajados em denúncias de racismo, discriminação de gênero e misoginia em fóruns sobre WoW no Facebook (Silva, 2017); e outra para obter informações diretas de desenvolvedores de jogos (Pieve; Mendonça, 2020).

Por outro lado, alguns artigos não apresentaram uma metodologia bem definida, tornando necessária uma leitura mais aprofundada para compreender os métodos adotados. Essa variedade de métodos reflete a complexidade do campo de estudos sobre jogos e gênero, destacando a importância de abordagens diversificadas para compreender as diferentes nuances presentes nas representações de personagens nos jogos.

No que se refere ao ano das publicações, é notório um aumento considerável na produção de artigos a partir de 2008. O ano de maior destaque foi 2017, com seis publicações, seguido por 2020 e 2021, com três publicações cada. Em 2018 e 2024, houve duas publicações em cada ano, totalizando quatro; enquanto 2008, 2013, 2014,

2015 e 2019 tiveram uma publicação cada, somando cinco. Percebe-se que, apesar do crescimento, essa área ainda apresenta escassez de estudos.

Com relação às plataformas de jogo utilizadas, foi constatado que sete jogos estão disponíveis apenas para computador, quatro estão disponíveis simultaneamente para computador e consoles, como PlayStation e Nintendo Switch, e quatro estão disponíveis para mobile (celular) e computador. Dos jogos restantes, três estão disponíveis para mobile e console, dois são exclusivos para console e somente um jogo está disponível apenas para mobile.

4 DISCUSSÃO

A maior parte dos artigos resultantes desta revisão sistemática parte do pressuposto de que, embora por muito tempo as perspectivas de gênero tenham sido baseadas puramente na biologia, a partir de um determinismo biológico, o gênero é uma construção social elaborada ao longo da história na tentativa de exaltar determinado estereótipo em detrimento de outros. Isso ocorre por meio do machismo, do patriarcado e da cis-heteronormatividade, utilizando aspectos e estereótipos para estabelecer relações a partir da cultura de cada lugar.

É pensando nisso que Romanus e Santos (2014), em seu texto intitulado “Representações de tipos de feminilidades e masculinidades em games: identidades de gênero e estereótipos”, estabelecem que o gênero também é resultado das relações de poder. Utilizando Guacira Lopes Louro, entendem que as masculinidades e as feminilidades são atuantes nesse processo cultural e histórico que reverbera na criação de jogos e na elaboração dos personagens.

Pensando na diversidade de abordagens que unem os estudos das masculinidades à formulação, elaboração e criação de personagens de jogos eletrônicos, optou-se por dividir esta seção em três partes. Primeiramente, estabeleceremos algumas possibilidades de como os estudos tratam das masculinidades em personagens a partir dessas construções sociais e de suas representações nos jogos, reverberando, de alguma forma, na sociedade real. Em seguida, apresentaremos comentários sobre a maneira como autores/as veem a construção dos personagens por meio de estereótipos de gênero e, por fim, abordaremos as ausências e possibilidades diante dos resultados obtidos.

4.1 Masculinidades, constructos sociais e representações

Primeiramente, é importante destacar que boa parte dos artigos lidos entende a percepção das masculinidades como plurais (Siqueira; Bahls; Caldas, 2021), ou seja, não existe uma masculinidade fechada e universal; pelo contrário, existem diversas masculinidades possíveis. Ainda assim, a depender da cultura e da sociedade, algumas masculinidades são mais aceitas e propagadas, o que a principal referência dos textos, Raewyn Connell, chama de masculinidades hegemônicas (Pozzo; Teixeira, 2015; Pozzo, 2017a; 2017b).

A partir disso, é importante ressaltar a presença do postulado da mídia, neste caso, dos jogos digitais, como uma ferramenta cultural de construção de pensamento, como tecnologias de gênero (Rodrigues; Merkle, 2017), atuando a partir de discursos que, muitas vezes, estão imbuídos de ideologias (Rodrigues; Merkle, 2017; Ramos, 2017; Siqueira; Bahls; Caldas, 2021), corroborando os estereótipos estabelecidos de gênero, isto é, do que é ser homem ou mulher. Logo, também se discute como os jogos, em sua maioria, no decorrer da história, ainda são construídos para atingir um público específico: o masculino (Siqueira; Bahls; Caldas, 2021; Mendes, 2008).

A partir desse pensamento, Campo e Silva (2021), no artigo intitulado “Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens”, questionam como as construções dos personagens do jogo League of Legends (LoL) atuam na escolha dos jogadores pelos personagens. Segundo as autoras, os avatares masculinos são mais escolhidos pelos jogadores, a partir da justificativa de terem uma aparência melhor e uma jogabilidade mais avançada do que outros personagens. Além disso, chegam à conclusão de que tanto jogadores quanto jogadoras, partindo desse princípio, acabam preferindo personagens masculinos, sendo essa, para as mulheres, também uma forma de evitar assédios.

Em contrapartida, no artigo “Produzindo uma subjetividade gamer em WoW: masculinidades em rupturas e continuidades” (Silva, 2017), foram investigados homens que jogam com personagens femininas no jogo World of Warcraft. Constatou-se que esses jogadores utilizam artifícios como roupas, acessórios, pinturas, etc. para deixar as personagens mais “masculinas” e/ou macabras, ou acentuam a sexualidade delas, expondo o corpo da personagem. Esse seria um modo de se manter “homem”, a partir da justificativa de que escolheu aquela personagem por ser muito sexy.

Ainda sobre o jogo World of Warcraft, Pozzo (2017b), no artigo “Fragmentação social e problemas de masculinidade presentes no jogo de computador World of Warcraft”, parte do conceito de masculinidades hegemônicas de Raewyn Connell para trabalhar a história do personagem Thrall, desde a castração de sua masculinidade no início do jogo até sua transformação em uma figura forte, poderosa e intimidadora, conforme o ideal da masculinidade hegemônica.

Esse processo também acontece no artigo “Do herói ao tirano: a saga do masculino em World of Warcraft” (2017), do mesmo autor, em que se analisa a história do personagem Garrosh Grito Infernal em seu processo de aprendizagem de uma masculinidade hegemônica, tendo Thrall, anteriormente analisado, como seu professor, assim como todas as complexidades do processo, tanto externas quanto internas ao indivíduo.

Ademais, Pozzo e Teixeira (2015), no artigo “Game e transmídia: identidades móveis em World of Warcraft”, fizeram uma análise da construção das masculinidades nos personagens Thrall e Garrosh Grito Infernal. Os autores também se debruçam sobre o personagem Varian, que apresenta características que fogem da construção das masculinidades hegemônicas encontradas em personagens como os citados anteriormente, pois apresenta diversas possibilidades de exercer sua masculinidade e superar suas crises físicas, emocionais e mentais no decorrer de sua história.

Seguindo por esse percurso, o artigo “Representações de gênero no jogo Free Fire” (Siqueira; Bahls; Caldas, 2021) empenhou-se em analisar como as construções de personagens masculinos e femininos repercutem estereótipos de gênero, reverberando na vida de seus jogadores. Os autores analisaram quatro personagens masculinos do jogo, a saber: Antônio, Rafael, Miguel e Andrew. Suas conclusões perpassam a ideia de que todos os personagens cumprem as características físicas e comportamentais das masculinidades hegemônicas, organizando-se na criação de personagens fortes e viris.

Entretanto, o artigo traz questionamentos a respeito das relações entre diversas construções de masculinidades, ou seja, sobre como esses personagens homens interagem entre si, estabelecendo masculinidades subalternas a partir de outras intersecções, como raça, sexualidade e até o próprio gênero, reconhecendo a presença de personagens que possam exercer “masculinidades femininas”.

Considerando as masculinidades não hegemônicas, em “Identidades fraturadas: sobre a fragilidade dos heróis masculinos na franquia Silent Hill” (Monteiro, 2018), parte-se da premissa de que os personagens masculinos de jogos digitais são construídos a partir de suas relações com as masculinidades hegemônicas, ou seja, como heróis fortes e destemidos.

A partir disso, discorre sobre o personagem Murphy Pendleton, da franquia de jogos Silent Hill. Segundo Monteiro (2018), o personagem é importante, pois foge ao perfil tradicional dos heróis de jogos, devido a características como sua fragilidade, sua hesitação e seu egoísmo, que o fazem escapar do “ideal do herói”, o que acaba por colocá-lo como uma possibilidade de masculinidade não hegemônica.

Outra possibilidade para se pensar outras formas de masculinidades em personagens de jogos é apresentada em “Videogame, religião e gênero: discursos da masculinidade mórmon em Fallout: New Vegas” (Casadei; Massimini, 2020), no qual os autores fazem uma análise dos personagens mórmons do jogo Fallout e de suas características ligadas aos homens pertencentes à religião.

Seguiram-se quatro pontos: a ideia de se ver como alguém fora da hegemonia, um estranho; o estabelecimento da evangelização como missão dos personagens no jogo; a construção desses personagens como falhos diante de Deus; e, por fim, a autoridade masculina tanto nos processos de evangelização quanto no processo de perdão e remissão dos pecados, repercutindo o que os autores chamam de masculinidade mórmon, formada a partir do ideal propagado pela religião.

Além da construção das masculinidades hegemônicas e subalternas, outras formas de masculinidades e suas representações sociais foram apresentadas em alguns artigos lidos para este trabalho. Em “Quem resiste a Lara Croft? Você?” (Mendes, 2008), utilizou-se a personagem Lara Croft que, segundo o autor, é uma das primeiras personagens femininas de jogos digitais que obteve sucesso. À luz do pensamento foucaultiano, o autor versou que Lara Croft foi uma personagem feita para atrair o público masculino e heterossexual, por causa da sexualidade e da beleza com a qual foi pensada, e também o público feminino, partindo da ideia de que toda mulher queria ser Lara Croft.

O autor destacou ainda que, ao mesmo tempo em que Lara rompe com a ideia de personagens femininas frágeis, ela é capaz de vivenciar e realizar grandes feitos, como os personagens masculinos. Ademais, Mendes (2008) apresenta a ideia de que

personagens femininas de sucesso são construídas reunindo aspectos femininos e masculinos em equilíbrio, ao contrário dos personagens masculinos, que, em sua maioria, ainda são baseados nos estereótipos binários apenas do gênero masculino.

É esse aspecto que faz com que Lara Croft tenha características tanto físicas quanto de personalidade, algo que, por muito tempo, era exclusividade de personagens lidos como masculinos. A personagem e o jogo Tomb Raider também são analisados a partir dos estereótipos de feminilidade e masculinidade por Romanus e Santos (2014), supracitados, para questionar como os estereótipos e as construções de gênero afetam a elaboração desses tipos de jogos e personagens.

É partindo desse pressuposto que Oliveira e Mendonça Junior (2020) versam sobre a “jornada da heroína” em contraponto à “jornada do herói”. Para os autores, a jornada do herói, apesar de também poder ser vivida por personagens femininas, tem seu centro na necessidade de os personagens abrirem mão de características ditas femininas, como a fragilidade, o medo e o receio, para conquistar habilidades ditas masculinas, como coragem, força e poder.

Indo ao encontro disso, a jornada da heroína também tem seu momento inicial de abrir mão do feminino e ir em busca de ideais ditos masculinos. Porém, ao alcançar seus objetivos finais, as personagens passam por um processo de cura e de busca por suas características femininas, terminando com um equilíbrio entre o masculino e o feminino. É essa jornada que nos é exemplificada no texto, a partir da história da personagem Mystina, do jogo Valkyrie Profile, e de como ela se relaciona com seus aspectos “masculino” e “feminino”.

Seguindo a ideia da construção dos personagens masculinos e femininos conforme ideais hegemônicos de gênero, em “A representação do gênero e da sexualidade em personagens de videogame: uma análise de conteúdo” (Ramos, 2017), buscou-se entender como as estruturas sociais atuam na construção dos personagens do jogo Mass Effect 3, no qual os usuários podem escolher jogar tanto com um personagem masculino quanto com um feminino, assim como, a depender de suas escolhas durante a gameplay, viver um romance lésbico ou gay.

O autor entende que a construção dos personagens, desde sua aparência física até seu comportamento, busca corresponder ao ideal hegemônico e binário do que seriam um homem e uma mulher. Assim, apesar de o jogo ser lido como aberto às temáticas da sexualidade, ainda segue a lógica do binário heterossexual, em que

o personagem que possivelmente pode sentir atração pelo personagem principal masculino é mais sensível e aberto emocionalmente, evidenciando seu papel feminino na relação com o protagonista forte e viril.

Além disso, há a presença de características masculinas na personagem principal feminina, para contrastar com a feminilidade de seu possível par romântico, estabelecendo, assim, a ideia do “homem e mulher da relação”. Somam-se a isso todos os traços físicos que ainda os colocam como hiperfeminilizados ou hipermasculinizados, apesar de sua possível orientação sexual.

Pensando em questões como sexualidade e gênero, Samuel de Sá Ribeiro e Victor Hugo Rodrigues Valadares da Pieve (2018) apresentam algumas reflexões a respeito de personagens queer nos jogos em “Jogos digitais ‘fora do armário’: reflexões sobre as representatividades queer nos games”.

Ribeiro e Pieve (2018) levantam questões sobre como personagens queer, mais especificamente homens gays e/ou que performam como drag queens, em sua maioria, não são colocados em espaços de protagonismo, sendo apenas NPCs (personagens não jogáveis) na maioria dos jogos. Além disso, quando aparecem, retratam estereótipos associados a pessoas queer, como fracas, histéricas, medrosas e “chiliquentas”. Para tanto, segundo os autores, existe a necessidade de criar personagens que se aproximem das realidades queer e tensionem a matriz cis-heteronormativa.

Diante disso, Victor Hugo Rodrigues Valadares da Pieve e Carlos Mendonça (2020), em “Yuki’s Tale: duas categorias possíveis para se questionar a masculinidade hegemônica em um jogo adulto masculino gay”, buscaram levantar questões acerca da criação de personagens masculinos, inclusive personagens queer que reproduzem estereótipos da masculinidade, ou seja, sem ou com pouquíssima feminilidade. Para isso, os autores analisam o jogo Yuki’s Tale por meio de uma entrevista com seu idealizador, que relata que seu personagem principal masculino, para fugir dos padrões estabelecidos por personagens gays, foi inspirado em personagens femininas de RPG.

Para além disso, os autores elencam duas categorias que precisam ser levadas em conta na criação de personagens masculinos fora da norma: a expressão de gênero, ou seja, pensar em intercalar a maneira como esses personagens aparecem e se expressam entre o dito masculino e o feminino; e a categoria “entre o

invisível e o visível”, que consiste em tensionar questões que não são tão explícitas quanto a expressão de gênero, mexendo nas mecânicas já estabelecidas e engendradas de gênero dentro dos jogos, invertendo a lógica binária de gênero ou, às vezes, misturando-a.

Por fim, Oliveira *et al.* (2024) partem da premissa de masculinidades interseccionais para analisar três personagens de League of Legends: Ekko, K’Sante e Lucian, que seriam os únicos personagens humanos sobre os quais era possível assumir que seriam negros. A partir do diálogo entre a história dos personagens e autores dos estudos da masculinidade e da negritude, como Connell (2003), Vigoya (2018), hooks (2022), Neusa Santos Souza (2021), Fanon (1960/2008), entre outros, os autores chegaram à conclusão de que o jogo abre possibilidades para novas formas de masculinidades, fugindo, em boa parte das vezes, dos estereótipos atribuídos aos homens negros, como no caso de Ekko.

Ao mesmo tempo, reverbera ainda outros estereótipos dessa parcela da população com a história de Lucian e apresenta a representatividade de uma masculinidade que intersecciona, para além da raça, a sexualidade, com a história de K’Sante, entregando-nos um espectro maior de possibilidades de existência para esses homens negros.

4.2 A construção dos personagens e os estereótipos de gênero

A construção das masculinidades nos personagens aparece de diversas maneiras, tanto na construção de seus comportamentos e de seu modo de ser quanto em suas construções físicas. As operações por meio das “tecnologias de gênero” (Rodrigues; Merkle, 2017), que ajudam a perpetuar os estereótipos de gênero criados socialmente e reproduzem o que chamamos de masculinidades hegemônicas, também estão presentes nos jogos digitais.

Quando falamos de atributos dos personagens masculinos, todos os artigos que se permitem enumerar as qualidades desenvolvidas pelas masculinidades hegemônicas citam a “força” como característica necessária a essas figuras. Além disso, a “agilidade” (Mendes, 2008; Oliveira; Mendonça Junior, 2020; Siqueira; Bahls; Caldas, 2021), a “coragem” (Rodrigues; Sabbatini, 2016; Ramos, 2017; Oliveira; Mendonça Junior, 2020) e a “razão” (Ramos, 2017; Oliveira; Mendonça Junior, 2020; Campos; Silva, 2021) também foram mencionadas. Ademais, outras características

foram nomeadas como pertencentes aos estereótipos das masculinidades hegemônicas, como ser destemido (Pozzo, 2017b), ser bem-sucedido, capaz, confiável e controlado (Pozzo, 2017a), viril, agressivo, autossuficiente (Ramos, 2017) e invencível (Monteiro, 2018).

Pensando nos estereótipos de gênero supracitados, Fontoura et al. (2019), em “Relações de gênero em mecânicas de jogos”, analisaram as mecânicas dos jogos da franquia Dragon Age, especificamente os volumes VIII e XI. No primeiro, foi elencada pelos/as autores/as a habilidade “sex appeal”, pertencente à única personagem feminina do jogo, Jéssica. Na mecânica, a personagem usava sua sensualidade para atrair os inimigos.

Em comparação, na versão XI, lançada anos depois, destaca-se a habilidade “charm”, presente em personagens femininas, mas proeminente em um personagem masculino, Sylvando, que acaba por apresentar estereótipos e vestimentas ligados a um homem homossexual, continuando a perpetuar os estereótipos de gênero ao torná-lo o mais próximo possível do feminino. Portanto, as mecânicas, habilidades e possibilidades do jogo para cada personagem também perpetuam a lógica binária de gênero, como é o caso da ideia de que personagens de suporte ou cuidado são lidos como funções femininas, enquanto personagens de ataque e proteção são compreendidos como funções masculinas (Fontoura *et al.*, 2019).

Outra categoria de análise presente na maioria dos artigos desta revisão diz respeito aos aspectos físicos dos personagens. Vasconcellos (2013), em “Avatares e corpos virtuais: uma análise que aborda gênero, etnia e compleição física no game Lineage II”, baseia-se nos estudos de Etcoff para pensar os personagens a partir do ideal de beleza, entendendo as características fisicamente esperadas, tanto de rosto quanto de corpo, de personagens femininos e masculinos. Para a autora, o que se procura em personagens masculinos é a simetria, pois ela denota saúde e beleza, tendo como base a biologia, principalmente os hormônios. Assim, traz o conceito de hipermasculinidade para os personagens masculinos que apresentam essa simetria de forma perfeita, principalmente nas feições do rosto.

Vasconcellos (2013) apresenta o corpo masculino ideal como sendo em formato de “V”, com bastante massa muscular. Em consonância com isso, aspectos como “musculoso” (Pozzo, 2017a; Ramos, 2017; Monteiro, 2018; Rodrigues; Merkle, 2017), “grande” (Pozzo, 2017b; Pozzo; Teixeira, 2015; Rodrigues; Merkle, 2017), sem

silhueta, com cores escuras (Alves, 2021), magro, de farda, armado e com semblante fechado (Siqueira; Bahls; Caldas, 2021) também são características físicas e de vestimentas citadas.

Existem muitas possibilidades para tentar fugir dos estereótipos de gênero elencados acima. Rodrigues e Merkle (2017), em “Tecnologia de gênero na customização de personagens em jogos digitais”, utilizam as tecnologias de gênero para entender como o processo de criação dos personagens é baseado nos estereótipos sociais. Para a autora e o autor, a ferramenta de customização, presente em alguns jogos da atualidade, é uma possibilidade de fugir dos estereótipos, pois permite ao jogador ou à jogadora personalizar seu avatar da maneira que quiser.

Outra ferramenta observada nos artigos estudados é a possibilidade de criação de personagens com características tanto femininas quanto masculinas. Mostardeiro e Real (2017) chegam a resultados parecidos ao perguntarem a adolescentes jogadores de *League of Legends* questões como: “liste personagens com características mais masculinas”, “liste personagens com características mais femininas”, “você identifica personagens LGBT no jogo?”, entre outras, em “Gênero e personagens em League of Legends: um estudo de caso”.

Diante das respostas, as autoras analisaram três personagens (Taric, Ezreal e Vi), que foram citados como contendo características masculinas (Vi) e femininas (Taric e Ezreal). Destacou-se que, por possuírem características masculinas, como corpo musculoso e semblante fechado, mas também cabelo comprido ou ocuparem a posição de “suporte”, esses personagens masculinos são vinculados à categoria de personagens com características femininas. O mesmo acontece com Vi, personagem feminina que, mesmo com o corpo feminino acentuado, exerce a função de ataque e tem grandes mãos de metal, o que acaba sendo atrelado ao masculino. As autoras afirmam ainda que essa ideia influencia os/as jogadores/as a perceberem os personagens como LGBT, mesmo sem haver nada em suas histórias que afirme isso.

João Paulo Carmo, Maristela Carneiro e Bibiana Bragagnolo (2024), em “Pokémon e as fronteiras da identidade nas diferentes plataformas midiáticas”, partem do pensamento da performatividade para refletir sobre como os estereótipos de gênero ocidentais buscam engessar a representatividade dos personagens. Nesse caso, a análise focou em cinco pokémons: Ditto, Machoke, Gothitelle, Bellossom e Primarina. Parte-se do pressuposto de que há pokémons cuja aparência se alinha

tanto ao masculino, como Machoke, com corpo musculoso e grande, quanto ao feminino, como Gothitelle, Bellossom e Primarina, por possuírem traços mais finos e usarem vestidos ou saias. Assim, podem aparecer no jogo como pertencentes ao gênero masculino ou feminino sem que a aparência mude.

Em contrapartida, Ditto não possui, em suas informações, um gênero específico, sendo representado como uma criatura não binária, capaz de procriar com ambos os gêneros. Este estudo nos fez questionar se essa maior aceitação da ruptura com estruturas de gênero ocorre, justamente, devido ao fato de os pokémons não serem figuras humanas, uma vez que os personagens humanoides do jogo ainda reverberam as construções hegemônicas de gênero.

Seguindo com o pensamento de fugir da norma binária, Alves (2021), em “Venti: análise semiótica de performance de gênero, estereótipos de personagens em jogos eletrônicos e seus impactos no público brasileiro”, propõe-se a analisar o personagem Venti, pertencente ao jogo on-line Genshin Impact. Para a autora, Venti acaba por performar uma representação andrógina, pois, apesar de ter um corpo masculino, sem silhueta e com cores mais sóbrias, suas roupas, trejeitos e comportamentos apresentam características concebidas como femininas, como delicadeza e pureza. Alves (2021) acredita que um aspecto positivo diz respeito ao fato de que Venti acaba por criar uma normalidade diante de corpos não binários em jogos, visto que isso sequer é citado durante o jogo.

A junção de características femininas e masculinas é uma estratégia para tornar uma personagem feminina mais atraente para os jogadores, no sentido de despertar seu interesse em jogar, como é o caso da personagem Lara Croft (Mendes, 2008; Romanus; Santos, 2014). Por outro lado, essa estratégia também aparece na tentativa de invisibilizar um personagem queer, como no caso de Kaidan Alenko, de Mass Effect 3, pois, por ser construído como um personagem possivelmente gay, ele tem maior facilidade para falar sobre seus sentimentos, tornando-se mais doce e gentil, o que estaria relacionado à ideia de feminilidade. Para tanto, a construção física do personagem ocorre conforme os padrões das masculinidades hegemônicas, como forte, alto, musculoso, vestido com farda, viril etc., na tentativa de “torná-lo mais homem” (Ramos, 2017).

4.3 Ausências e Possibilidades

Ainda que alguns dos artigos estudados apresentem e coloquem como foco a masculinidade (Pozzo, 2017a; 2017b; Monteiro, 2018), boa parte focou o estudo no gênero em geral, entendendo e colocando a masculinidade também como algo a ser avaliado (Ramos, 2017; Vasconcellos, 2013; Rodrigues; Merkle, 2017). Porém, em alguns dos escritos, a masculinidade foi apresentada apenas como um contraponto à feminilidade, para estabelecer a dicotomia binária, assim como evidenciar a subalternidade exercida pelo gênero masculino sobre o feminino (Silva, 2017; Oliveira; Mendonça Junior, 2020).

Aliado a isso, chama a atenção o fato de que, ao tratar de masculinidades, masculino, entre outras nomenclaturas utilizadas, alguns artigos não apresentam um embasamento teórico próprio dos estudos das masculinidades para analisar os personagens e os jogos mencionados, sendo utilizadas outras referências gerais de gênero, como no caso de Mendes (2008) e Oliveira e Mendonça Junior (2020). Por outro lado, Pozzo (2017a; 2017b), Siqueira, Bahls e Caldas (2021) e Pozzo e Teixeira (2015) apresentaram arcabouços teóricos mais bem situados no campo das masculinidades.

Por fim, uma possibilidade observada em alguns desses artigos, e que pode servir de caminho para novas pesquisas no futuro, é pensar de maneira interseccionalizada ao analisar as masculinidades. Alguns/as autores/as levantam questionamentos para além dos sistemas de gênero e das masculinidades hegemônicas e subalternas, incluindo no debate as vivências de homens racializados, por exemplo (Siqueira; Bahls; Caldas, 2021; Ramos, 2017; Oliveira et al., 2024), ou pensando em outros corpos para além dos padronizados (Pieve; Mendonça, 2020; Rodrigues; Merkle, 2017; Alves, 2021). Portanto, refletir sobre outras formas de masculinidades entrelaçadas a questões de raça ou à diversidade de corpos dentro dos jogos é uma possibilidade para a construção de títulos e de representações mais inclusivas, que abranjam novas possibilidades de jogar e/ou de se identificar.

5 CONSIDERAÇÕES

Diante desta revisão de literatura, percebem-se os jogos digitais como campo midiático de potencial reprodução de ideologias sociais e culturais, como aquelas voltadas ao binarismo e aos estereótipos de gênero, presentes no modo como os personagens são construídos e representados, em seus comportamentos, modos de ser e aparência.

Pode-se dizer que o processo de criação e o consumo dessa mídia parecem estar vinculados a uma lógica do que é concebido como “masculino”. Assim, a maioria das/os autoras/es supracitadas/os destaca a importância de incluir a discussão sobre masculinidades ao tratar de gênero nos jogos, partindo da retórica da masculinidade hegemônica, percebida nas representações de força, virilidade, coragem e razão, muitas vezes consideradas características opostas ao estereótipo instituído de “feminilidade” em personagens masculinos e femininas.

É importante frisar que, apesar dessa sinalização, alguns artigos apresentam discussões iniciais e/ou teoricamente pouco aprofundadas sobre masculinidades, surgindo como complemento ao debate de gênero e feminilidades. No entanto, é válido destacar que parte da literatura pesquisada entende as masculinidades como plurais e culturalmente situadas, assim como, em alguns casos, insere uma leitura interseccional no debate de gênero e masculinidades.

Por fim, é necessário reconhecer que esta pesquisa apresenta limitações quanto ao alcance de contribuições em outras bases de dados, sendo uma discussão focada no recorte proposto. Espera-se que este estudo contribua para o debate sobre masculinidades nos jogos digitais, bem como incentive futuras pesquisas que busquem aprofundar a questão das masculinidades interseccionais e da diversidade no universo dos jogos.

Referências

ALVES, Élyda Costa. Venti: análise semiótica de performance de gênero, estereótipo de personagens em jogos eletrônicos e seus impactos no público brasileiro. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 20., 2021, On-line. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2021. p. 301-304. Disponível em: https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames_estendido/article/view/19656. Acesso em: 15 maio 2026.

BUTLER, Judith P. **Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade**. 16. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2018.

- CAMPOS, Daniele de; SILVA, Andressa Melina Becker da. Representações da identidade corporal em jogos eletrônicos por adolescentes e adultos jovens. **Revista de Psicologia**, Fortaleza, v. 12, n. 2, p. 43-55, 2021. DOI: <https://doi.org/10.36517/revpsiufc.12.2.2021.3>.
- CARMO, João Paulo de Oliveira; CARNEIRO, Maristela; BRAGAGNOLO, Bibiana. Pokémon e as fronteiras da identidade nas diferentes plataformas midiáticas. **Revista de Estudos Culturais**, v. 9, p. 124-144, 2024. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.2446-7693i9p124-144>.
- CASADEI, Eliza Bachega; MASSIMINI, Adille Rigoni. Videogame, religião e gênero: discursos da masculinidade mórmon em Fallout: New Vegas. **REVER**, v. 20, n. 3, p. 168-181, 2020. DOI: <https://doi.org/10.23925/1677-1222.2020vol20i3a11>.
- CONNELL, Raewyn. **Masculinidades**. México: Universidade Autónoma de México, 2003.
- CONNELL, Robert W.; MESSERSCHMIDT, James W. Masculinidade hegemônica: repensando o conceito. **Estudos Feministas**, v. 21, n. 1, p. 241-282, 2013. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2013000100014>.
- COSTA, Angelo Brandelli; ZOLTOWSKI, Ana Paula Couto. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, Sílvia H.; COUTO, Maria Clara P. de Paula; HOHENDORFF, Jean Von (org.). **Manual de produção científica**. Porto Alegre: Penso, 2014. p. 53-67.
- FANON, Frantz. **Pele negra, máscaras brancas**. Tradução de Renato da Silveira. Salvador: EDUFBA, 2008. (Original publicado em 1960).
- FONTOURA, Mariana Michels *et al.* In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE GAMES E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 18., 2019, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: SBGAMES, 2019. p. 794-803. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/CulturaFull/198002.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.
- HOOKEs, bell. **A Gente é da hora**: homens negros e masculinidade. São Paulo: Elefante, 2022.
- JOHNSON, Robin. Technomascularity and its influence in video game production. In: TAYLOR, Nicholas; VOORHEES, Gerald (ed.). **Masculinities in play**. London: Palgrave MacMillan, 2018. p. 249-262.
- KAFAL, Yasmin B.; RICHARD, Gabriela T.; TYNES, Brendesha M. (ed.). **Diversifying Barbie and Mortal Kombat**: intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. Pittsburgh: ETC Press, 2016.
- MALTA, Aline Rodrigues; SABBATINI, Marcelo. A mulher em jogo: as relações entre jogos digitais e gênero. **Human@e**: Questões controversas do mundo contemporâneo, v. 10, n. 1, p. 1-16, 2016. Disponível em: <https://revistas.esuda.edu.br/index.php/humanae/article/view/530/158>. Acesso em: 16 maio 2026.
- MELO, Renata Christine da Silva; ALVARENGA, Eric Campos. Revisão narrativa: mulheres, trabalho e desenvolvimento de jogos. **Trabalho En(Cena)**, v. 9, p. 2-29, 2024. DOI: <https://doi.org/10.20873/2526-1487e024009>.
- MENDES, Cláudio. Quem pode resistir a Lara Croft? Você?. **Estudos Feministas**, v. 16, n. 1, p. 45-60, 2008. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2008000100004>.

MOHER, David *et al.* Preferred reporting items for systematic reviews and meta-analyses: the PRISMA statement. **PLoS Medicine**, v. 6, n. 7, e1000097, 21 jul. 2009. DOI: <https://doi.org/10.1371/journal.pmed.1000097>.

MOITA, Filomena. **Game on: jogos eletrônicos na escola da vida da geração @**. Campinas: Alínea, 2007.

MONTEIRO, Tiago José. Identidades fraturadas: sobre a fragilidade dos heróis masculinos na franquia Silent Hill. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 41., 2018, Joinville. **Anais [...]**. Joinville: Intercom, 2018. p. 1-12.

MOSTARDEIRO, Kayan; REAL, Luciane. Gênero e personagens em League of Legends: um estudo de caso. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 16., 2017, Curitiba. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2017. p. 967-970. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaShort/173523.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

NEWZOO. **Global games market report**. Newzoo, 2025. Disponível em: <https://resources.newzoo.com>. Acesso em: 15 maio 2026.

OLIVEIRA, Gustavo Moura; MENDONÇA JUNIOR, Glaudiney Moreira. Jornada da heroína trágica no jogo Valkyrie Profile. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 19., 2020, Recife. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2020. p. 467-476. Disponível em: <https://www.sbgames.org/proceedings2020/CulturaFull/209536.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

OLIVEIRA, Rodrigo Cleber Leão de *et al.* Masculinidades negras em League of Legends: reflexões acerca de elaborações de masculinidades alternativas. *In*: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 23., 2024, Manaus. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2024. p. 652-663. Disponível em: <https://sol.sbc.org.br/index.php/sbgames/article/view/32344>. Acesso em: 15 maio 2026.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil: Trend Report 25**. São Paulo: PGB, 2025. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos/painel-gratuito-2025>. Acesso em: 15 maio 2026.

PESQUISA GAME BRASIL. **Pesquisa Game Brasil**. São Paulo: PGB, 2024. Disponível em: <https://www.pesquisagamebrasil.com.br/gratuitos/painel-gratuito-2024>. Acesso em: 15 maio 2026.

PIEVE, Victor Hugo Rodrigues Valadares da; MENDONÇA, Carlos Magno Camargos. Yuki's Tale: duas categorias possíveis para questionar a masculinidade hegemônica em um jogo adulto masculino gay. **Periódicus**, v. 1, n. 13, p. 131-155, 2020. DOI: <https://doi.org/10.9771/peri.v1i13.34167>.

POZZO, Bryan Rafael Dall; TEIXEIRA, Níncia. Game e transmídia: identidades móveis em World of Warcraft. *In*: CONGRESSO BRASILEIRO DE CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO, 38., 2015, Rio de Janeiro. **Anais [...]**. Rio de Janeiro: Intercom, 2015. p. 1-12.

POZZO, Bryan Rafael Dall. De herói a tirano: a saga do masculino em World of Warcraft. **Revista Ribanceira**, n. 11, p. 142-155, 2017a. Disponível em: <https://periodicos.uepa.br/index.php/ribanceira/article/view/1263>. Acesso em: 15 maio 2026.

POZZO, Bryan Rafael Dall. Fragmentação social e problemas de masculinidade presentes no jogo de computador World of Warcraft. **Revista Humanidades e Inovação**, v. 4, n. 6, p. 106-115, 2017b. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadeseinovacao/article/view/417>. Acesso em: 15 maio 2026.

RAMOS, Cremilson Oliveira. A representação do gênero e da sexualidade em personagens de videogame: uma análise de conteúdo. **Revista Memorare**, v. 3, n. 3-I, p. 38-67, 2017. DOI: <https://doi.org/10.19177/memorare.v4e3-l201738-67>.

RIBEIRO, Samuel de Sá; PIEVE, Victor Hugo Rodrigues Valadares da. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. In: SIMPÓSIO BRASILEIRO DE JOGOS E ENTRETENIMENTO DIGITAL (SBGAMES), 17., 2018, Foz do Iguaçu. **Anais [...]**. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, 2018. p. 838-847. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz Ernesto. Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, 11.; WOMEN'S WORLDS CONGRESS, 13., 2017, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: UFSC, 2017. p. 1-13. Disponível em: http://www.wwc2017.eventos.dype.com.br/resources/anais/1499460480_ARQUIVO_Texo_completo_MM_FG.pdf. Acesso em: 15 maio 2026.

ROMANUS, Juliana Saldanha; SANTOS, Marinês Ribeiro dos. Representações de tipos de feminilidades e masculinidades em games: identidades de gênero e estereótipos. **Cadernos de Gênero e Tecnologia**, v. 8, n. 31/32, p. 101-111, 2014. DOI: <https://doi.org/10.3895/cgt.v8n31/32.6117>.

SILVA, Daniel. Produzindo uma subjetividade gamer em WOW: masculinidades em ruptura e continuidades. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL FAZENDO GÊNERO, 11.; WOMEN'S WORLDS CONGRESS, 13., 2017, Florianópolis. **Anais [...]**. Florianópolis: UFSC, 2017.

SIQUEIRA, Carolina Cordeiro; BAHLS, Diego Paiva; CALDAS, Felipe Rodrigo. Representações de gênero no jogo FreeFire: uma problemática fundamental na cultura visual. In: ACCORSI, Fernanda Amorim; BALISCEI, João Paulo; TAKARA, Samilo (org.). **Como pode uma pedagogia viver fora da escola?** Estudos sobre pedagogias culturais. Londrina: Syntagma, 2021. p. 50-73. Disponível em: <https://painel.syntagmaeditores.com.br/uploads/64785c14-e11d-4e73-8fea-4139cea6f2e1.pdf>. Acesso em: 15 maio 2026.

SOUZA, Neusa Santos. **Tornar-se negro**: as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social. Rio de Janeiro: Zahar, 2021.

VASCONCELLOS, Martha Werneck de. Avatares e corpos virtuais: uma análise que aborda gênero, etnia e compleição física no game Lineage II. **Arte & Ensaios**, Rio de Janeiro, v. 25, n. 25, p. 55-65, 2013. Disponível em: <https://revistas.ufrj.br/index.php/ae/article/view/49817>. Acesso em: 15 maio 2026.

VIGOYA, Mara Viveros. **As cores da masculinidade**: experiências interseccionais e práticas de poder na nossa América. Rio de Janeiro: Papéis Selvagens, 2018.

WILLIAMS, Dmitri *et al.* The virtual census: representations of gender, race and age in video games. **New Media & Society**, v. 11, n. 5, p. 815-834, 2009. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444809105354>