HUM@NÆ
Questões controversas do mundo contemporâneo
v. 10, n. 1, 2016

A MULHER EM JOGO:
as relações entre jogos digitais e gênero

Aline Malta RODRIGUES[1]
Marcelo SABBATINI[2]

Resumo
A representação de gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos tem sido objeto de crescente debate acadêmico e social, em virtude da influência desses artefatos culturais na construção de identidades e na perpetuação de estereótipos. Este artigo analisa como as personagens femininas são retratadas nos jogos, investigando a complexa relação entre gênero, sexualidade e tecnologia. A partir de uma revisão da literatura sobre a construção social do gênero, utilizando as contribuições de autoras como Judith Butler e Joan Scott, o estudo problematiza visões deterministas e examina a influência da cultura e das relações de poder na representação da feminilidade. A classificação de gênero e sexualidade, abrangendo sexo biológico, identidade de gênero, papel de gênero e orientação afetivo-sexual, fornece um quadro para a análise das personagens femininas nos jogos, permitindo identificar padrões e estereótipos. A análise de casos como a personagem Lara Croft, bem como o mapeamento do estado da arte em gênero/sexualidade e jogos eletrônicos, revela a evolução da representação feminina. Concluímos que, apesar dos avanços, a indústria dos jogos eletrônicos ainda enfrenta desafios na construção de representações mais diversas e inclusivas, reforçando a necessidade de pesquisas futuras que explorem a interseccionalidade e a influência dos jogos na construção de identidades.

Palavras-chave: jogos eletrônicos, representação de gênero, feminilidade, cultura digital.

1 Licenciada em Letras pela Universidade de Pernambuco. Mestranda do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC) da Universidade Federal de Pernambuco. Email: professoramalta@gmail.com
2 Doutor em Teoria e História da Educação pela Universidade de Salamanca, Espanha. Professor adjunto do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco e do Programa de Pós-Graduação em Educação Matemática e Tecnológica (EDUMATEC), desta mesma instituição.

Abstract

The representation of gender and sexuality in video games has been the subject of increasing academic and social debate, due to the influence of these cultural artifacts on identity construction and the perpetuation of stereotypes. This article analyzes how female characters are portrayed in games, investigating the complex relationship between gender, sexuality, and technology. Based on a review of the literature on the social construction of gender, using the contributions of authors such as Judith Butler and Joan Scott, the study problematizes deterministic views and examines the influence of culture and power relations on the representation of femininity. The classification of gender and sexuality, encompassing biological sex, gender identity, gender role, and affectional-sexual orientation, provides a framework for analyzing female characters in games, allowing for the identification of patterns and stereotypes. The analysis of cases such as the character Lara Croft, as well as the mapping of the state of the art in gender/sexuality and video games, reveals the evolution of female representation and the gaps that still exist in research. The study concludes that, despite advances, the video game industry still faces challenges in building more diverse and inclusive representations, reinforcing the need for future research that explores intersectionality and the influence of games on identity construction.

Keywords: digital games, gender representation, feminity, digital culture.

Introdução

O debate em torno de gênero e sexualidade é multifacetado e perpassa diversas áreas do conhecimento, incluindo a Psicologia, Antropologia e Sociologia. Enquanto a complexidade do conceito de gênero reside na sua própria construção, levantando questões sobre sua natureza social, cultural, política ou biológica, a ideia de gênero como construção social determinada por uma cultura dominante é problematizada pela teoria *queer*, contrapondo-se à visão do determinismo biológico.

Diante deste contexto, propomo-nos analisar a representação de gênero num aspecto particular da cultura contemporânea, os jogos eletrônicos, investigando como as personagens femininas são construídas e quais estereótipos são perpetuados nesse contexto. A partir de uma revisão da literatura, buscamos compreender como a indústria dos jogos tem se apropriado das discussões sobre gênero e sexualidade, e quais os desafios para a construção de representações mais diversas e inclusivas. A análise da

personagem Lara Croft, bem como de outros exemplos, servirá como estudo de caso para ilustrar a evolução da representação feminina nos jogos e os reflexos das lutas feministas nesse cenário. Através do mapeamento do estado da arte sobre gênero/sexualidade e jogos eletrônicos, visamos identificar lacunas de pesquisa e direções para futuros estudos.

1 Gênero e sexualidade em debate

O conceito de gênero é vasto e rico, podendo ser representado em diversas vertentes de estudos, como a Psicologia, Antropologia e Sociologia. No entanto, trata-se de um termo complexo para se definir, já que é imprescindível a reflexão sobre sua construção. Mas, afinal, o gênero é uma construção social, cultural, política ou biológica?

Para Judith Butler, figura seminal nos estudos de gênero e sexualidade, tendo revolucionado a compreensão da performatividade de gênero e desafiado as normas binárias tradicionais, contribui para a discussão. Sendo o sexo biológico determinado de forma natural e o gênero ser constituído pela sociedade, então o gênero também passa a ser algo determinado arbitrariamente a partir de uma cultura dominante:

> a ideia de que o gênero é construído sugere um certo determinismo de significados do gênero, inscritos em corpos anatomicamente diferenciados, sendo esses corpos compreendidos como recipientes passivos de uma lei cultural inexorável. Quando a "cultura" relevante que "constrói" o gênero é compreendida nos termos dessa lei ou conjunto de leis, tem-se a impressão de que o gênero é tão determinado e tão fixo quanto na formulação de que a biologia é o destino. Nesse caso, não a biologia, mas a cultura se torna o destino (BUTLER, 2003, p.26).

Assim, o gênero reside nesse complexo fenômeno e, de acordo com Butler, afasta-se da visão determinista ao fazer reflexões sobre a célebre frase de Simone de Beauvoir, "Não se nasce mulher, torna-se mulher", do livro *O Segundo Sexo* (1949). Esta autora defende que "tornar-se mulher" parte do pressuposto de construção de uma construção social. Então, tal como o sexo, gênero também seria um fator determinado

socialmente, imutável e constante. De forma similar, para Louro (2000, p. 68), “as identidades fazem parte dos jogos políticos, ou melhor, as identidades se fazem em meio a relações políticas”.

Ainda na visão de Butler (2003), o gênero é uma construção do sujeito (fabricação), mas também uma expressão que foi construída a partir de um discurso hegemônico. Ou seja, a própria sociedade construiu um conceito.

> O gênero é constitutivo de relações sociais baseadas nas diferenças percebidas entre os sexos, e o gênero é uma forma primeira de significar relações de poder. Mudanças na organização das relações sociais correspondem sempre a mudanças nas representações de poder, mas a direção da mudança não segue necessariamente um sentido único (SCOTT, 1996, p.11).

Muito já se disse que o gênero faz parte de uma construção cultural, baseado no sexo biológico, o que podemos entender como determinismo biológico. Para Cossi (2011, p.69), o conceito de gênero é complexo e trata-se também de uma construção cultural, que não depende exclusivamente de fatores originários do passado evolutivo do ser humano:

> […] o conceito de “gênero” reúne aspectos psicológicos, sociais e históricos associados à feminilidade, por um lado, e à masculinidade, por outro. As concepções daquilo que é masculino e daquilo que é feminino variam de cultura para cultura (e até mesmo dentro de uma mesma cultura) com o passar do tempo.

Logo, para que haja um maior esclarecimento sobre a composição de gênero, apresentamos a classificação de Costa (1994), dividido em quatro escalas: sexo biológico, identidade de gênero, papel de gênero e orientação afetivo-sexual, conforme percebemos na figura a seguir.

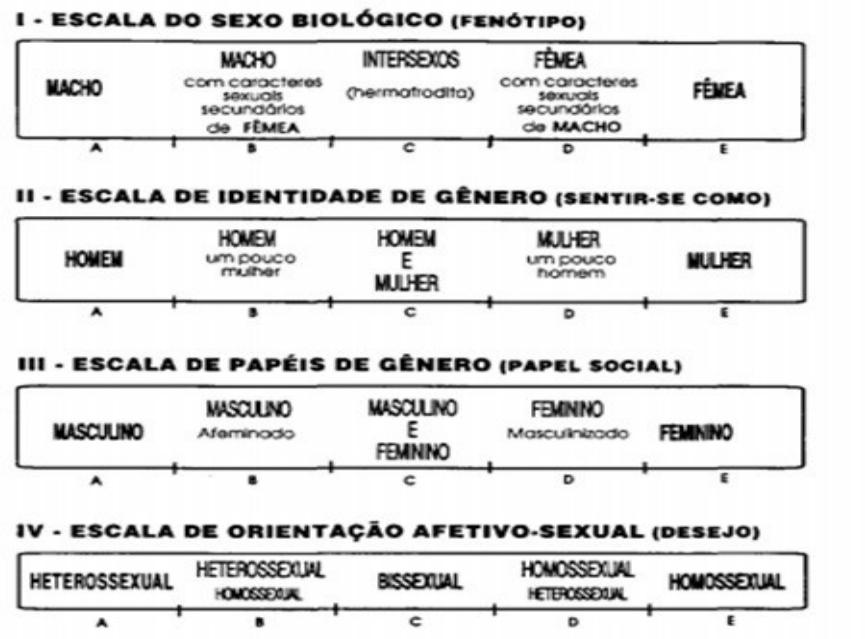


Figura 1 – Escala de gênero e sexualidade

.

O sexo biológico, como definido por Jesus (2012, p.13), refere-se a uma "classificação biológica das pessoas como machos ou fêmeas, baseada em características orgânicas como cromossomos, níveis hormonais, órgãos reprodutivos e genitais". De acordo com Costa (1994), segue a mesma lógica conceitual: o sexo biológico é definido por meio dos órgãos reprodutivos, sendo classificado como macho, fêmea e intersexos, compreendendo que esta última classificação abrange hermafroditas ou pseudo-hermafroditas.

Sobre a identidade de gênero, para Sayão (2005, p. 259), esta "é uma construção subjetiva, um sentimento de ser homem ou mulher, elaborada ao longo da vida. Não basta ter nascido com sexo biológico de homem ou mulher. É preciso sentir-se como…" Assim sendo, podemos compreender que o gênero está nas coisas e nas pessoas, ou seja, o sexo biológico não pode ser determinante para definir gênero.

Por sua vez, a identidade de gênero é o

> Gênero com o qual uma pessoa se identifica, que pode ou não concordar com o gênero que lhe foi atribuído quando de seu nascimento. Diferente da sexualidade da pessoa. Identidade de gênero e orientação sexual são dimensões diferentes e que não se confundem. Pessoas transexuais podem ser heterossexuais, lésbicas, gays ou bissexuais, tanto quanto as pessoas cisgênero[3] (Jesus. 2012, p.14).

Já segundo Sayão (2005, p. 214), a orientação sexual "se refere ao sexo daquele/a por quem sentimos atração erótica ou o sexo daquele/a por quem sentimos desejo sexual". Esse conceito, de acordo com Jesus (2012, p. 15), é complementado pela ideia de identidade, quando afirma que a orientação sexual é a "atração afetivo-sexual por alguém. Sexualidade. Diferente do senso pessoal de pertencer a algum gênero".

Sobre a expressão de gênero, que compreendemos como uma visão do outro para nós mesmos, Jesus (2012, p.13) afirma que esta é a "forma como a pessoa se apresenta, sua aparência e seu comportamento, de acordo com expectativas sociais de aparência e comportamento de um determinado gênero. Depende da cultura em que a pessoa vive".

Para facilitar a compreensão e a análise dos complexos conceitos relacionados a gênero e sexualidade discutidos neste estudo, elaboramos um quadro que sintetiza as definições e classificações pertinentes à construção do gênero. Este quadro visa sistematizar as diferentes perspectivas teóricas apresentadas, organizando as informações de forma clara e objetiva, a fim de fornecer um guia para a interpretação dos dados e para a discussão dos resultados.

3 Em estudos de gênero, cissexual ou cisgênero são termos utilizados para se referir às pessoas cujo gênero é o mesmo que o designado em seu nascimento.

Quadro 3 – Classificação e definição de gênero e sexo

Gênero e sexo	**Definição**	**Classificação**
Sexo biológico	Representa o fenótipo, o corpo, o aparelho genital.	Macho Fêmea Intersexos: hermafrodita ou pseudo-hermafrodita
Orientação afetivo-sexual	Refere-se à direção ou à inclinação do desejo afetivo e erótico de cada pessoa.	Assexual Heterossexual Homossexual Bissexual
Identidade de gênero	Parte para o mais subjetivo. A identidade de gênero é como a pessoa se sente.	Homem Mulher Homem e Mulher
Expressão de gênero	É o olhar externo sobre alguém. É como as pessoas lhe veem, seja pelo aspecto físico ou psicológico.	Andrógeno Feminino Masculino Feminino Masculinizado Masculino Afeminado

2 Identidade de gênero: mulher e jogos eletrônicos

O que é ser mulher? Apenas ter útero? São as questões biológicas que definem o gênero? A sociedade faz essa relação, do sexo biológico com a identidade de gênero. Para essa complexa discussão, Simone de Beauvoir afirma: “todo ser humano do sexo feminino não é, portanto, necessariamente mulher; cumpre-lhe participar dessa realidade misteriosa e ameaçada que é a feminilidade” (p. 13).

Como visto, a identidade de gênero é uma construção histórica, cultural e social. O conceito foi apropriado pelos indivíduos, acrescido por outras características que formam a identidade do sujeito. Dominada, apenas segue os padrões, não interfere diretamente, não faz mudanças na sociedade. Essa é a sociedade que cria os

estereótipos, sejam físicos ou psicológicos. A construção acontece de forma arbitrária; diferenças de classe e relações de poder constituem tais estereótipos.

Essa desigualdade se reflete na vida pessoal, profissional e já revelou muito nas artes em geral. Temos aqui o exemplo de jogo, muitas personagens – em sua maioria – são representadas de forma sexualizada:

> Historicamente relegadas a um papel secundário ou passivo nas narrativas dos games, as mulheres, quando não representadas de forma frágil, acabam sendo representadas de maneira hiperssexualizada explorando as curvaturas e os volumes do corpo numa intensidade quase caricata (BEZERRA; RIBAS, 2014, p. 1).

O tema do "salve-a-princesa", presente em praticamente todos os aspectos da produção cultural, tem servido nos jogos para transformar as mulheres nos jogos em apenas mais um objeto de desejo. Como padrão, "faz dos homens sujeitos das narrativas, enquanto relegam as mulheres o papel de objeto, frequentemente se tornando ou se reduzindo a um prêmio a ganhar" (BEZERRA; RIBAS, 2014, p. 3). A exemplo dessa evolução, temos a emblemática Lara Croft, que deixou de usar shorts curtos e insinuantes para vestir calças compridas.

Assim como ocorre na maior parte da história da Humanidade, observa-se que a mulher tem apresentado uma função auxiliar ao homem, proporcionando suporte, um papel secundário e quase sempre invisível. Logo, não poderia ser diferente com a indústria dos jogos eletrônicos.

> O eterno feminino, um chavão que tenta imobilizar, no tempo, as virtudes "clássicas" da mulher. Um chavão que corresponde bem ao senso comum de procurar qualidades quase abstratas: maternidade, beleza, suavidade, doçura e outras, num ser que é histórico. Justamente aí que está a falha que desvincula a mulher de sua época e seu contexto, que a transforma em um ser a parte, independente de circunstâncias concretas (BUITONI, 1981, p.4).

Como afirma Berger (1999, p. 66), "a mulher é representada de uma maneira bastante diferente do homem – não porque o feminino é diferente do masculino – mas porque se presume sempre que o espectador 'ideal' é masculino, e a imagem da mulher

tem como objetivo agradá-lo". Sendo assim, pode-se inferir que uma categoria dominante define o estereótipo, que vai apenas auxiliá-lo, servi-lo ao longo dos tempos.

A função de suporte das personagens femininas em relação aos personagens masculinos nos jogos eletrônicos, segundo Buitoni (1984) obedece a uma estrutura estereotípica no desenrolar das personagens de cada gênero: aquelas masculinos marcados por traços como "fortes", "heróis", "musculosos", "corajosos", enquanto as femininas se apresentam como "mulher frágil", "indefesa", "curvilínea", etc.

O protagonismo feminino aparece, nessa ocasião, como uma forma de quebrar esses estereótipos. Diversas vozes se manifestaram, retomando a luta feminista surgida em meados do século XIX, reivindicando e lutando por igualdade e direitos. Logo, para conquistar o público feminino, a indústria dos games inseriu as mulheres nos jogos, mas – quase sempre – reproduzindo os papéis que correspondem aos estereótipos, de comportamento, hábitos, aparência física, interesses em geral.

> O problema se encontra em que a partir da concepção tradicional do videogame é mais difícil se dirigir às habilidades e preocupações tradicionais supostamente atribuídas às mulheres (empatia, interação social, vestidinhos da Zara) que a dos homens (corridas de carro, cerveja e te ligo depois do jogo) (ETXEBARRIA, 2000, p. 83).

Porém, como Etxebarria (2000) afirma, "as meninas das novas gerações aprendem desde pequenas que para serem aceitas socialmente devem estar na última moda e ser loiras, peitudas e excessivamente consumistas". Infelizmente, esse discurso é comum em nossa sociedade e reforça um estereótipo cruel sobre a imagem da mulher. Portanto, pensando na educação, qual seria o papel da escola para a desconstrução desses estereótipos? De que forma o educador pode ajudar as meninas a se aceitarem como são, naturalmente, sem os padrões cruéis da sociedade definindo sua imagem e seu papel social?

> O estereótipo faz uso de algumas características fáceis de compreender e lembrar, amplamente compartilhadas, reduzindo as pessoas ou grupos de pessoas a tais peculiaridades, exagerando-as, simplificando-as e fixando-as

> como imutáveis. Assim, reduzindo as pessoas a um conjunto simples de características essenciais, naturais e fixas, a estereotipificação facilita reunir todas aquelas que correspondem à “norma” em uma “comunidade imaginada”, ao mesmo tempo em que estigmatiza simbolicamente as “outras” que são, de alguma forma consideradas diferentes (SANTOS; PEDRO, 2011, p. 172).

Percebe-se que o conceito de estereótipo está estreitamente ligado a relação de poder. Eles são usados para definir e delimitar pessoas, mas será que é sempre negativo ou pode-se definir de forma positiva?

Podemos entender com isso que ao definirmos algo, delimitando, cria-se um padrão. E ao criar esse padrão, muitas pessoas não se enquadram, já que o ser humano é plural, diversificado em forma e personalidade. E quem fica de fora desse padrão, é excluído socialmente, deixando de ter seus direitos garantidos, em muitos casos.

3 O estado da arte em gênero/sexualidade e jogos eletrônicos

Com o objetivo de levantar um estado da arte que abrangesse o problema da inserção feminina nos jogos digitais como um todo, fizemos também um levantamento a respeito de pesquisas sobre gênero, jogos eletrônicos e sexualidade. Foram encontradas nove pesquisas, um número modesto, o que deixou em evidência a necessidade de mais investigações no universo acadêmico sobre esse tema. Priorizamos, contudo, as pesquisas em língua portuguesa.

Entre elas, temos a pesquisa de Bezerra e Ribas (2014), “A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft”, analisando como os discursos feministas têm influenciado a indústria dos jogos, repercutindo na representação gráfica das personagens femininas nos jogos. Os autores usam como objeto a evolução da personagem Lara Croft, usando o método semiológico proposto por Gemma Penn. Primeiramente foi realizada uma análise descritiva – como características corporais, indumentária e características técnicas da representação gráfica. Logo, foi feita uma interpretação a partir das mudanças baseados nos discursos feministas sobre as representações alternativas da identidade feminina. Os resultados

evidências que a aparência sensual desta personagem emblemática foi abandonada, com dramas e conflitos psicológicos em detrimento da corporalidade sexualizada.

Já o artigo de Souza, Camurugy e Alves (2009), “Games e gênero: a emergência dos personagens femininos”, o crescimento da presença feminina no âmbito dos jogos eletrônicos é discutido a partir de um levantamento de pesquisas nacionais e internacionais. Os autores concluem que a demanda do mercado e as críticas recebidas sobre os estereótipos criados a partir da imagem da mulher nos jogos provocou uma mudança por parte de seus desenvolvedores, na tentativa de situar a representatividade feminina na cultura *gamer* geral.

A pesquisa de Romanus (2012), “Gênero em jogo: um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação contemporâneos”, tem como objetivo “entender de que forma as relações de gênero e a tecnologia se influenciaram mutuamente para a formação de certos estereótipos”. A pesquisa aborda as representações de identidades de gênero com base um jogo de ação – *Devil May Cry* – para verificar essas identidades, selecionando as personagens mais significativas. A autora usa três eixos para a análise das personagens: 1 – aspectos físicos, 2 – aspectos psicológicos e 3 – aspectos culturais. Considera o primeiro como a descrição das características físicas das personagens; o segundo como as personagens se movimentam no jogo, uso do vocabulário e como se relacionam com outras personagens; e o terceiro considera a relação entre os dois anteriores, observando como as características das personagens se relacionam com o contexto cultural e como reforçam os estereótipos. O desfecho da pesquisa se faz com essas análises a partir das imagens das personagens femininas do jogo escolhido. A autora conclui que existe uma relação de influência mútua entre gênero e tecnologia, ressaltando a utilização de estereótipos.

Já a pesquisa de Silva, Silva e Ferreira (2015), “Jogo online: a imagem do feminino como violência simbólica de gênero”, tem como objetivo analisar este tipo de violência nos espaços hipermidiáticos. Foi verificado que há um reforço da imagem

estereotipada da mulher a partir das imagens nos jogos, quase sempre representadas de forma erotizadas e inferiorizadas em relação à presença masculina. A pesquisa foi realizada a partir da base de dados da plataforma *Level Up Games* e *gamers* convidados. Os pesquisadores constataram que as jogadoras usam inclusive personagens masculinos para evitar a prática da violência de gênero durante o jogo.

De forma similar, a pesquisa de Olegário, Lima e Borges (2009), "Games e violência numa perspectiva de gênero" possui um aporte teórico sólido, recorrendo aos estudos desenvolvidos por autores como Bourdieu, Castells, Giddens, dentre outros. A pesquisa afirma que o conteúdo do jogo que chega ao consumidor não considera aspectos psicológicos, sociais e culturais do seu público-alvo. Ou seja, os jogos apresentam, em geral, um espaço simbólico próprio dos homens, no qual exercícios de dominação e de poder são centrais, principalmente se tratando de jogos de violência. Os autores afirmam que características associadas à masculinidade como bravura, força física, agressividade, esperteza, etc. são considerados "atributos masculinos". A partir da observação e da análise de entrevistas cujo público-alvo foram frequentadores/as de *lan houses,* os resultados apontam para uma nova modalidade de violência causada pelo impedimento simbólico da mulher, sendo tecnológico e virtual.

Mungioli (2014), em seu estudo "Personagens femininas nos games: um estudo sobre a representação de gênero" analisa as representações femininas em jogos e verifica como ocorre a construção destas personagens. O pesquisador se preocupa em observar se existem personagens femininas bem desenvolvidas nos jogos analisados. Segundo o autor, as representações femininas não têm aprofundamento psicológico ou desenvolvimento de seu arco. Como base teórica, utiliza Umberto Eco (*Seis passeios pelos bosques da ficção*, 1997), para discutir a personagem na narrativa – personagem plana (bidimensional) ou redonda (tridimensional) e Buitoni para destacar os estereótipos femininos como maternidade, beleza, suavidade, doçura, etc, além de Annete Khun (*The power of the image: Essays on representation and sexuality*, 1994), para complementar a discussão sobre estereótipo.

Abath (2015), na pesquisa “Seriam os avatares, ciborgues (?): considerando as representações identitárias de gênero nos games”, tem como ponto de partida o questionamento sobre a relação entre a figura do avatar e as questões identitárias da sexualidade dos sujeitos. O autor usou a teoria ciberfeminista do ciborgue para verificar sua aplicação nas personagens dos games. Como resultados, destacamos: 1 – defende que o corpo começa a ser sexuado (no caso, o feminino) quando a personagem “afirma que pode tomar conta da casa, cuidar das crianças, cozinhar e ainda ser uma companhia sexual”. 2 – ainda afirma que “as marcações identitárias se completam quando, de repente, texturas surgem no corpo, delineando seu cabelo, pele e imediatamente a vergonha dos seios e do púbis […]”[4]. Como conclusão, os avatares são ciborgues (seres que se assemelham às formas humanas, dotados de processos biológicos substituídos ou alterados). Nas poucas situações onde o contexto não é radicalmente machista, estes se mostram ambíguos e incoerentes. Ou seja, podemos reproduzir toda nossa cultura por meio desses avatares, o que ocasiona a veiculação estereótipos patriarcais.

Como elemento de contextualização, o estudo “A Geração Interativa Na Ibero-América – Crianças e Adolescentes diante das telas”, Sala e Chalezquer (2013) fornece alguns dados importantes para a compreensão da cultura gamer, especialmente em termos de sexo e idade.

De acordo com a pesquisa, “os meninos mostram-se como autênticos profissionais do jogo: jogam mais, começam antes e mantêm altos níveis de jogo ao longo dos anos. Além disso, preferem as plataformas específicas de maior qualidade de jogo” (p. 141). Essa última informação sobre a preferência da plataforma para jogo será detalhada mais adiante. Essa pesquisa também constata que as meninas jogam menos que os meninos, porém predominam em relação ao uso de computador e celular para

4 Podemos dizer que, de acordo com os conceitos de gênero, há uma confusão por parte do autor sobre os conceitos de identidade, expressão de gênero e sexo biológico. No primeiro, temos a ideia de papel de gênero ou expressão de gênero. Já o segundo é o sexo biológico, quando descreve os órgãos sexuais, e o que poderia ser expressão de gênero – e não identidade de gênero – quando discorre sobre os aspectos físicos do estereótipo feminino, como cabelos, pele, etc.

jogar. “Suas preferências na hora de escolher as plataformas parecem mais funcionais do que específicas: o computador ou o celular são as mais usuais, provavelmente porque são as que mais têm à sua disposição, além da possibilidade de multifunção”.

Considerações

Este estudo buscou analisar a representação de gênero e sexualidade nos jogos eletrônicos, investigando a construção das personagens femininas e os estereótipos frequentemente reproduzidos. Nossa pesquisa evidenciou a complexidade do conceito de gênero, destacando sua natureza social, cultural e política, e a importância de se problematizar visões deterministas, sejam elas biológicas ou culturais. A análise da classificação de gênero e sexualidade, abrangendo sexo biológico, identidade de gênero, papel de gênero e orientação afetivo-sexual, forneceu um quadro para a compreensão das diversas dimensões que compõem a identidade de um indivíduo.

A partir daí, a representação feminina nos jogos eletrônicos revela a persistência de estereótipos, com personagens frequentemente retratadas de forma hipersexualizada ou em papéis secundários, reforçando padrões de submissão e fragilidade. A análise da evolução da personagem Lara Croft ilustrou a influência dos discursos feministas na indústria dos jogos, apontando para mudanças na representação feminina, mas também para a permanência de desafios. O estado da arte demonstra a crescente preocupação acadêmica com o tema, mas também a necessidade de mais pesquisas, especialmente em contextos culturais específicos.

Como perspectivas para futuras pesquisas, sugerimos investigação da influência dos jogos eletrônicos na construção da identidade de gênero e sexualidade de jovens, considerando as especificidades de diferentes grupos e culturas. Outra lacuna a ser explorada refere-se à análise da participação feminina na indústria de jogos eletrônicos, tanto no desenvolvimento quanto no consumo, visando compreender os fatores que influenciam a produção e a recepção de jogos com representações de gênero mais diversas e inclusivas. A interseccionalidade entre gênero, sexualidade, raça, classe e

outras categorias sociais também merece atenção, a fim de se compreender as complexas dinâmicas de poder que operam na representação e na experiência dos jogos eletrônicos.

Referências bibliográficas

ABATH, Daniel. Seriam os avatares, ciborgues (?): considerando as representações identitárias de gênero nos games. In: XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste – Natal, 2 a 4 jul. 2015. **Anais…**São Paulo: Intercom, 2005.

BERGER, John et al. Modos de ver. Rio de Janeiro: Rocco, 1999.

BEZERRA, Amilcar, RIBAS, José Augusto. A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem Lara Croft. In: 1**0º Colóquio de Moda**, 2014.

BEAUVOIR, Simone de. **O segundo sexo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2009.

BUITONI, Dulcília H. S. **Mulher de papel:** a representação da mulher na imprensa feminina brasileira. São Paulo: Loyola, 1981.

BUTLER, Judith. **Problemas de gênero**: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003

COSSI, Rafael Kalaf. **Corpo em obra:** Contribuições para a Clínica Psicanalítica do Transexualismo**.** São Paulo: NVersos, 2011.

COSTA, Ronaldo Pamplona da. **Os onze sexos**: as múltiplas faces da sexualidade humana. São Paulo. Editora: Gente, 1994.

ETXEBARRÍA, Lucia. **La Eva futura**. Barcelona: Planeta, 2001.

JESUS, Jaqueline Gomes de. **Orientações sobre a população transgênero**: conceitos e termos**.** Brasília: Autor, 2012.

MUNGIOLI, Artur Palma. A personagem feminina nos games do século XXI: uma análise dos 20 jogos mais vendidos de 2011. **Revista Eletrônica CoMTempo**. 2014.

OLEGÁRIO, Maria da Luz; LIMA, Rosangela de Araújo; BORGES, Leónidas Leão. Games e violência numa perspectiva de gênero. **Revista Debates em Educação**. v. 1, n. 1 Jan./Jun. 2009.

ROMANUS, Juliana Saldanha. **Gênero em Jogo**: Um olhar sobre personagens e as representações de tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação

contemporâneos. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade Tecnológica Federal do Paraná. 2012. 58f.

SALA, Xavier Bringué; CHALEZQUER, Charo Sábada. **A Geração Interativa na Ibero-América**: crianças e adolescentes diante das telas. Madrid: Fundação Telefônica, 2013.

SANTOS, Marinês Ribeiro dos; PEDRO, Joana Maria. Estratégias discursivas e identidades de gênero: a construção da "dona de casa moderna" na revista Casa & Jardim dos anos 1960. **Caderno Espaço Feminino,** Uberlândia, v. 24, n. 1, p. 163-184, Jan./Jun. 2011.

SAYÃO, Déborah Thomé. **Relações de Gênero e Trabalho Docente na Educação Infantil:** um estudo de professores em creche. 2005. 273 f. Tese (Doutorado em Educação) - programa de Pós-graduação em Educação. Centro de Ciências da Educação. Universidade Federal de Santa Catarina

SILVA, Aristófanes Alexandre da; SILVA, Elenilda Sinésio Alexandre da; FERREIRA, Rafael. Jogos online: a imagem do feminino como violência simbólica de gênero. In: **XI Colóquio Nacional de Representações de Gênero e Sexualidades**. Campina Grande, Junho 2015.

SCOTT, Joan. **Gênero:** uma categoria útil de análise histórica. Tradução: Chistine R. Dabat e Maria B. Ávila. Recife: SOS Corpo, 1996.

SOUZA, Alessandra de; CAMURUGY, Laiza; ALVES, Lynn. Games e gênero: a emergência dos personagens femininos. In: **VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment**, 2009.