

RELAÇÕES ÉTNICO-RACIAIS, MULHERES NEGRAS E VIDEOGAMES

Gisele Maria Schwartz¹

Rio Claro, São Paulo, Brasil

Ana Paula Evaristo Guizarde Teodoro²

Guarulhos, São Paulo, Brasil

Giselle Helena Tavares³

Uberlândia, Minas Gerais, Brasil

Rubian Diego Andrade⁴

Governador Valadares, Minas Gerais, Brasil

Resumo: Este estudo teve como objetivo refletir sobre as relações étnico-raciais nos *videogames*, evidenciando os enfoques sobre a representatividade de personagens de mulheres negras. O estudo teve uma natureza qualitativa, sendo desenvolvido por meio de pesquisas exploratória e documental, focalizando apenas textos expressos em *sites* do *Google* sobre a temática proposta. Fez parte do estudo uma amostra intencional composta pelas dez primeiras ocorrências de *sites* no *Google*, contendo opiniões de especialistas sobre *videogames* e estudos étnico-raciais. Os dados foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo, com base em três categorias delineadas *a priori*, sendo 1- coadjuvantes e/ou protagonistas femininas negras; 2- importância e impacto dos *videogames* para a discussão étnico-racial; 3- estereótipos raciais presentes e sugestões para a evolução. Os resultados apontam a consideração dos *videogames* como espaços legítimos para reflexões étnico-raciais, bem como, ligeiro aumento da representatividade de personagens femininas negras como coadjuvantes, mas não como protagonistas e a responsabilidade de desenvolvedores sobre a inserção de culturas diversas nas narrativas. Este tema ainda é pouco difundido, comprometendo a perspectiva de identificação de mulheres negras com as personagens existentes.

Palavras-Chave: Lazer. Mulheres. *Videogame*. Etnia.

ETHNIC-RACIAL RELATIONS, BLACK WOMEN AND VIDEOGAMES

Abstract: This study aimed to reflect on ethnic-racial relations in video games, highlighting the approaches on the representativeness of black women characters. The study had a qualitative nature and was developed through exploratory and documentary research, focusing only on texts expressed on Google sites on the proposed theme. An intentional sample composed of the first 10 occurrences of sites on Google, containing expert opinions on video games and ethnic-racial

¹ Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho" (UNESP), Campus Rio Claro, LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia/MG. Email: gisele.schwartz@unesp.br

² Senac – Serviço Nacional de Aprendizagem Comercial –SP, LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia/MG, LAGEL - Laboratório de Gestão das Experiências de Lazer/GESPORTE/UnB-Brasília-DF. Email: anapaulaguizarde@yahoo.com.br

³ Universidade Federal de Uberlândia/UFU-Uberlândia-MG, LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia-MG, GERE - Grupo de pesquisa sobre Gestão do Esporte, Lazer e Saúde/UFU-Uberlândia-MG, GIEL - Grupo Interdisciplinar de Estudos do Lazer/EACH/USP-São Paulo-SP. Email: gj_htavares@yahoo.com.br

⁴ Universidade Federal de Juiz de Fora, Campus Governador Valadares (UFJF-GV), LEL - Laboratório de Estudos do Lazer/GERE/UFU- Uberlândia-MG, GEPLAVS – Grupo de Extensão e Pesquisa em Lazer, Aventura e Sustentabilidade /UFJF-GV. Email: rubian.andrade@uff.br

studies, was part of the study. Data were analyzed using the content analysis technique, based on three categories delineated a priori, 1- black female supporting characters and/or protagonists; 2- importance and impact of video games for ethnic-racial discussion; 3- present racial stereotypes and suggestions for evolution. The results point to the consideration of video games as legitimate spaces for ethnic-racial reflections, as well as a slight increase in the representation of black female characters as supporting characters, but not as protagonists, and the responsibility of developers about the insertion of diverse cultures in the narratives. This theme is still not widespread, compromising the perspective of identifying black women with existing characters.

Keywords: Leisure. Women. Videogame. Ethnicity.

RELACIONES ÉTNICO-RACIALES, MUJERES NEGRAS Y VIDEOJUEGOS

Resumen: Este estudio tuvo como objetivo reflexionar sobre las relaciones étnico-raciales en los videojuegos, destacando los enfoques sobre la representatividad de los personajes de mujeres negras. El estudio tuvo una naturaleza cualitativa, siendo desarrollado a través de investigación exploratoria y documental, enfocándose solo en textos expresados en los sitios de Google sobre el tema propuesto. Una muestra intencional compuesta por las primeras 10 apariciones de sitios en Google, que contenían opiniones de expertos sobre videojuegos y estudios étnico-raciales, formó parte del estudio. Los datos fueron analizados mediante la técnica de análisis de contenido, a partir de tres categorías delimitadas a priori, 1- personajes secundarios y/o protagonistas femeninas negras; 2- importancia e impacto de los videojuegos para la discusión étnico-racial; 3- estereotipos raciales y sugerencias para la evolución. Los resultados apuntan a la consideración de los videojuegos como espacios legítimos de reflexión étnico-racial, así como un ligero aumento en la representación de personajes femeninos negros como personajes secundarios, pero no como protagonistas, y la responsabilidad de los desarrolladores sobre la inserción de diversas culturas en las narrativas. Este tema aún no está generalizado, comprometiendo la perspectiva de identificación de las mujeres negras con los personajes existentes.

Palabras-clave: Ocio. Mujer. Videojuego. Etnicidad.

Introdução

Assim como os valores socialmente definidos podem direcionar e deflagrar os conteúdos midiáticos, de forma recíproca e dialética, também as mídias são consideradas como polos importantes de persuasão de estilos de vida e disseminação de valores, condutas e ideologias nas sociedades atuais (HYZEN, 2023). Com a evolução tecnológica, a criação das inteligências artificiais e das realidades virtual e aumentada, a utilização das linguagens do metaverso propuseram uma mudança significativa nas comunicações, alcançando todos os setores da sociedade, incluindo o campo do lazer.

As ressonâncias dessas alterações, ainda sem dimensionamento concreto, imprimiram mais protagonismo nas redes sociais e, as mídias, com isto, passaram a ser ainda mais influentes na disseminação de valores (positivos e negativos). Esses fatores representam elementos característicos do conceito de pós-humanidade (SANTAELLA, 2007), na qual se vê o

processamento de maior simbiose entre seres humanos e tecnologias. No contexto atual da pós-humanidade, além da possibilidade de evolução cada vez mais evidente no campo da motricidade humana, com base na estimulação cerebral dado a equipamentos tecnológicos implantados no corpo, também são representantes as experiências imersivas, e ficam evidentes, inclusive, as ações de co-criação e de inequívoco interesse no engajamento social, como nunca antes vistos (SCHWARTZ, 2019).

Em todos os campos da sociedade, se percebe a grande valorização dos recursos midiáticos. Essa constatação pode ser ratificada, por exemplo, com a inserção crescente de estratégias videográficas e do ensino remoto, ou mesmo, de elementos ligados à perspectiva da gamificação, como coadjuvantes midiáticos no âmbito da educação (CAVALHEIRO; GÜNDEL 2023). Os jogos utilizados em contextos para além das vivências do âmbito do lazer, já fazem parte dos pressupostos da gamificação e atingem, inclusive, os campos do trabalho (BIZZI, 2023) e da saúde, engajados como coadjuvantes de procedimentos terapêuticos (DAMAŠEVIČIUS; MASKELIŪNAS; BLAŽAUSKAS, 2023). Todo esse prisma reitera a versatilidade dos jogos e de mídias como os *videogames*, engajados na sociedade.

Os *videogames* estão entre as mídias de grande impacto na atualidade, atingindo as expectativas lúdicas de utilização de todas as gerações. Klinenberg (2018) ressalta que existem elementos da infraestrutura social, como os *videogames*, os quais podem favorecer formas de moldagem nas interações, podendo ser estas positivas ou negativas. Aliada aos costumes de determinada sociedade, a infraestrutura social impressa nos *videogames* favorece conexões quase ilimitadas, pela forma com que molda os mundos ali apresentados. Concomitantemente, ainda segundo Klinenberg (2018), os *videogames* são capazes de moldar aquilo que as pessoas se tornam, quando estão imersas nas vivências infundidas pelos jogos, cultivando vínculos e construindo relacionamentos, capazes de originar ritos e normas sociais próprias.

Para Voll (2023), os *videogames* atuais transcendem a simples experiência lúdica, sendo necessário que haja uma mudança de paradigma na sociedade, imprimindo mais responsabilidade no uso e, até mesmo, na criação dos jogos, pelos impactos ainda inimagináveis que podem advir desta simbiose entre humano e virtualidade. Neste sentido, a autora ressalta o papel das dinâmicas dos *videogames*, para além do *design*, considerando os ambientes, as narrativas e suas dimensões ficcionais, na disseminação da orientação diegética, ligada à narrativa, podendo provocar as bases para a intolerância ou para a inclusão, assim como, para a discriminação ou para a equidade.

Isto se processa, segundo Voll (2023), dependendo da valorização que os *videogames* recebem nas sociedades, os quais não podem mais ser considerados de forma irrelevante ou

como simples jogos. Deve ser levado em consideração seu potencial, inclusive, na validação das perspectivas de definição de expectativas e valores e de difusão de uma infraestrutura social essencial, dependendo das escolhas realizadas.

Com base nesse contexto, Ucik (2022) aponta que os *videogames* representam, efetivamente, essa vertente dialética, em que a sociedade influencia essa mídia, assim como, esta também interfere na sociedade. A pesquisadora alerta que os *videogames* também são construções sociais e que é de extrema importância compreender as dinâmicas de suas criações, com o intuito de captar as possíveis desigualdades impressas e os preconceitos velados e embutidos. Esta autora critica o modo falho com que algumas obras analisam o potencial de persuasão dos *videogames*. Ucik (2022) ainda argumenta que os debates e reflexões já produzidos, nem sempre contextualizam veementemente como os jogos são afetados, tanto por quem os joga, como por quem os constroem.

Com isto, alguns desequilíbrios podem advir, e, no caso desse estudo de Ucik (2022), sobressaiu o descompasso de gênero, em que a participação feminina continua restrita, tanto como personagens dos jogos, como entre os criadores de *videogames* e os consumidores. Estes elementos parecem representar um reflexo da própria sociedade, no envolvimento com este tipo de expressão lúdica.

Segundo Ucik (2022), nos anúncios das primeiras edições dos *videogames*, as mulheres foram utilizadas de forma objetificada, para atrair consumidores masculinos. Paulatinamente, ela ressalta que as mulheres têm tentado superar essa cultura tóxica, participando mais ativamente na construção de novos valores, ainda que este seja um tema pouco explorado, inclusive na literatura das áreas tangenciais de estudos sobre relações étnico-raciais.

Entre os aspectos que representam lacunas na literatura, ainda a serem explorados, estão outras questões envolvendo gênero e discriminação, como a violência com pessoas transgênero e relações étnico-raciais, focalizando a marginalização da mulher negra neste setor. A respeito da primeira questão, sobre gênero, discriminação e violência com pessoas trans, Carlisle (2021) presta sua contribuição, refletindo acerca do que tange à mídia e ao mundo dos *videogames*, em que indivíduos trans são constantemente alvo de violência, devido ao preconceito e desinformação.

A presença de racismo, homofobia, transfobia e misoginia também no contexto dos *videogames*, representa, segunda a autora, um reflexo da discriminação desproporcionalmente afetada de identidade de gênero na sociedade, decorrente do não enquadramento no espectro binário hegemônico. Carlisle (2021) comenta que, uma das possibilidades de minimização desta

discriminação é a desconstrução urgente desse prisma de violência e fanatismo, tanto no contexto das narrativas dos jogos, como entre os indivíduos que jogam.

Lacey (2023), ao focalizar a mesma questão, apregoa que a representação de gênero tem sido um tópico discutido com um pouco mais de frequência, na literatura que aborda os jogos de *videogame*. Entretanto, a autora ressalta que os enfoques nas nuances de expressões de gênero *queer*, por exemplo, que extrapolam a noção binária de gênero, ainda carecem de reflexões.

Ao realizar uma análise sobre o estado da arte da representação de gênero não-binária em *videogames*, a autora focalizou a criação de personagens e avatares. Como conclusão do estudo, Lacey (2023) aponta que a indústria de *videogames* tem ainda um longo caminho a percorrer, no sentido de superar o estereótipo de gênero binário, o qual é patente ainda nesse universo dos *games*.

No tocante à segunda inquietação, a respeito de gênero e relações étnico-raciais, o enfoque priorizado no presente estudo é a marginalização da mulher negra neste setor dos jogos. Para incrementar a discussão sobre a presença/ausência da mulher nos jogos de *videogame*, Engelbrecht (2022) fez uma análise, focalizando, especificamente, a personagem da Lara Croft, no jogo *Tomb Rider*. Para a autora, essa personagem mereceu revisão, ao longo das versões criadas, tanto em sua personalidade, como nos seus relacionamentos e aspectos de heroísmo. Essa autora evidencia a última versão do jogo, a qual incorpora a quarta onda dos ideais feministas, elucidando uma visão mais progressista de feminilidade, ao se compararem às outras versões anteriores dessa personagem, corroborando com a objetificação do corpo feminino citada por Ucik (2022).

Entretanto, quando o foco recai na mulher negra, outros poucos estudiosos evidenciam diversas problemáticas ainda a serem elucidadas. Goard (2023) alerta que as personagens e jogadoras negras enfrentam o racismo, tanto na vivência real, como no contexto dos jogos de *videogames*.

Entre as justificativas apontadas pelos desenvolvedores e editores de jogos para continuarem a isolar a mulher negra desse espaço, Goard (2023) elenca o fato de que eles entendem que os detalhes de criação relacionados com os negros teriam mais interesse especificamente para indivíduos negros. Além disto, Goard (2023) ressalta que os desenvolvedores devem reconhecer e confrontar seus próprios preconceitos racistas, com o intuito de superarem as representações falsas da realidade e criarem representações que assegurem o aumento das experiências positivas, colaborando para o enfrentamento da vida real.

Goard (2023) ainda evidencia que esta discussão étnico-racial no contexto dos *videogames* é tratada de modo superficial e que esta negligência acerca da recriação digital da negritude pode aumentar a vivência de experiências negativas de jogadoras negras, sobretudo, no enfrentamento da vida real. Outro importante alerta feito pelo autor, é que as falsas representações de si nos jogos contribuem para exacerbar a ridicularização de pessoas negras na sociedade.

Bailey e Mobley (2019) salientam que os aspectos da discriminação de gênero e raça, envolvendo mulheres negras, são frequentemente ignorados nas discussões. As autoras também alertam que a discriminação pode ser situacional, havendo a experiência de opressão, com base em cruzamento de identidades. Aspecto importante apontado pelas autoras é que a sociedade é estruturada em torno de relações de poder, em que grupos são premiados e outros marginalizados, sobretudo, aqueles grupos que são estigmatizados como fora dos padrões. Portanto, conforme as autoras, para superar esses padrões, a mulher negra, assim como pessoas com deficiência, e, inclusive, as que não se enquadram na ideologia heterocisnormativa, precisam coexistir e fazerem-se ouvidas, colocando-se como pontos focais essenciais das abordagens.

Gadson (2021) comparou a representação de mulheres negras nas mídias como televisão e cinema e como personagens em *videogames*. O autor, respaldado pela teoria feminista negra, evidencia que as personagens femininas negras, geralmente, são criadas, apenas, para destacar as personagens brancas nas narrativas, ao invés de protagonizarem as próprias personagens. Outra constatação do autor é que esses ambientes hostis e inseguros que são criados, mantêm os estereótipos nocivos das relações étnico-raciais, prejudicando consideravelmente o envolvimento de mulheres negras nas vivências com os *videogames*.

Ao procurar compreender a importância das personagens femininas nos jogos de *videogames*, Rogstad e Skauge (2022) apontam que, embora a popularidade dos *games* seja substancial, a aceitação e a representação feminina, tanto como jogadoras, como em personagens ou na criação de jogos, ainda não se consolidaram. Isto repercute na marginalização das mulheres.

Embora se note um crescimento positivo de personagens femininas nos *videogames* na atualidade, para Rogstad e Skauge (2022), não há, necessariamente, um aumento da inclusão e equidade de gênero nos ambientes de jogos. Os resultados desse estudo ainda evidenciam um padrão sistematizado de gênero, em que as personagens femininas e negras são escassas e mal representadas.

Esses poucos estudos existentes sobre as discussões focalizando as relações étnico-raciais e as mulheres negras no âmbito dos personagens de *videogame*, já trazem muitas possibilidades de reflexões. Porém, a complexidade desse assunto evoca muitas lacunas ainda inexploradas, aumentando as inquietações e estimulando novos estudos.

Considerando esse panorama, tornou-se instigante ampliar essas reflexões, no sentido de compreender como se processa a inserção de personagens envolvendo as relações étnico-raciais, evidenciando a mulher negra, nesse contexto dos *videogames*. Diante disso, este estudo teve como objetivo refletir sobre as relações étnico-raciais nos *videogames*, evidenciando os enfoques sobre a representatividade das personagens de mulheres negras.

Método

Este estudo tem uma natureza qualitativa e foi desenvolvido com base em pesquisas exploratória e documental, realizada no *site Google*, utilizando-se como termos de busca as palavras em inglês “*videogames with black women characters*”. Esse idioma foi selecionado, por ser representativo de importantes conteúdos produzidos em revistas, *sites*, influenciadores e desenvolvedores de *videogames*.

Foi estabelecido como critério para inclusão a utilização apenas de *sites* que continham textos com opinião de especialistas sobre a temática do estudo, publicados nos últimos três anos, nas cinco primeiras páginas do *Google*. Como critério de exclusão, foram negligenciados os *sites* que continham apenas listas e *rankings* de nomes de personagens, bem como, propagandas sobre jogos de *videogames*.

Aplicando-se os critérios de inclusão e exclusão, fez parte do estudo uma amostra intencional composta pelas dez primeiras ocorrências de *sites* no *Google*, os quais continham reflexões e textos de opinião de especialistas sobre *videogames*, focalizando discussões sobre personagens femininas negras nos *videogames*. Os textos selecionados foram livremente traduzidos pelos autores do presente estudo, procedendo-se à redução interpretativa dos excertos mais relevantes para a análise no estudo.

Os dados foram analisados por meio da técnica de análise de conteúdo, com base em três categorias temáticas delineadas *a priori*, sendo 1- coadjuvantes e/ou protagonistas femininas negras; 2- importância e impacto dos *videogames* para a discussão étnico-racial; 3- estereótipos raciais presentes e sugestões para a evolução.

Resultados e discussão

No que concerne à categoria 1- coadjuvantes e/ou protagonistas femininas negras, pode-se constatar, nos textos selecionados, que nove apontaram críticas sobre a falta de protagonismo da mulher negra nos *videogames*. Foram evidenciadas as reflexões acerca de que elas são sub-representadas, aparecendo, na maioria das vezes, como coadjuvantes das personagens brancas.

Foram feitas críticas sobre a falta de possibilidade de escolha de personagens efetivamente femininas negras para se jogar, haja vista que, em alguns jogos, as escolhas de cor da pele da personagem oferecidas na caracterização das personagens não condizem com as características de uma mulher afrodescendente, seja pela discrepância na tonalidade da pele, ou nos tipos de cabelos. Os textos ainda ressaltam a inexistência de uma representatividade que incluía a mulher negra como protagonista efetiva nas narrativas, sendo que ela aparece, não raro, apenas como parceira, convidada, ou membro de uma equipe.

A esse respeito, segundo Passos e Nigro (2021), os conteúdos que abordam o protagonismo negro e retratam o universo das afrodescendentes, representam narrativas importantes, para difusão do legado cultural e da ancestralidade de negritude. Ao se considerar a identidade como circunscrita em toda a sociedade, as autoras evidenciam que, a partir de textos e, pode-se inserir também das narrativas dos *videogames*, é possível promover discussões a respeito da formação identitária, seja coletiva ou individual.

Em algumas personagens, é constatada uma forma ambígua de retratar as mulheres negras, dando margem à conotação de asiáticas, ou com aparência étnica indefinida, por aparecerem em uma configuração exótica e distante da tipologia equivalente à da etnia negra. Entre as personagens que já existem nos jogos, a mulher negra, com raríssimas exceções, é retratada como vilã e adversária, ou criada com o intuito de elevar o protagonismo da personagem branca, portanto, merecendo um final violento.

Melo (2022), ao analisar as novas formas de representação da mulher negra em outra mídia referente ao cinema, salienta que, historicamente, as narrativas ficcionais têm retratado a mulher negra com um padrão de promiscuidade inconsequente, ou mesmo, como engraçadas, ou fieis à exaltação da personagem branca. Estes elementos ligados diretamente ao modo, muitas vezes negativo, de como a sociedade percebe a mulher negra nas narrativas, influencia diretamente na forma como essa mulher negra se percebe na sociedade, sendo crucial abrirem-se espaços de reflexão para a real visibilidade da própria identidade do feminino negro.

Além dessas caracterizações negativas, em que as mulheres negras, por exemplo, são ressaltadas como agressivas, foram citadas, nos textos analisados, algumas poucas personagens femininas negras presentes em alguns jogos, as quais apresentavam características mais positivas nas narrativas, sendo vistas como poderosas, com diversas habilidades, inteligentes, sensatas, fortes, sem medo de agir, sensuais, com condutas protetivas e amorosas. Estas posturas parecem contribuir para a passagem de uma mensagem positiva e sensibilizadora, podendo ser admiradas como ícones. Estes aspectos podem significar uma importante evolução, a qual deve ser ainda mais difundida e mais bem explorada nos jogos.

Quando ocorrem esses casos, parece haver um desvelar e uma celebração da negritude, com promessa de possível superação de estereótipos unidimensionais e desatualizados, neste setor envolvendo os *videogames*. Estas iniciativas em direção à formulação de personagens heroicas e que possam se assemelhar aos indivíduos pertencentes às comunidades marginalizadas, aumenta o envolvimento e gera possível identificação positiva (MELO, 2022).

Nos textos, também foi evidenciado que a pouca difusão deste tema, voltado à inserção (ou não!) de mulheres negras como protagonistas nos *videogames*, pode ter relação direta com a também escassez de participação de criadoras de *games* negras nessa indústria. Smith e Thakore (2023) apontam que, uma das vias de superação dessa problemática é ampliar as reflexões e os esforços, no sentido de promover a equidade e inclusão de criadoras e desenvolvedoras, bem como de consumidoras negras, em todas as fases da elaboração e fruição dos jogos.

Em alguns textos analisados, pode-se perceber uma visão um pouco mais otimista, quando foi citada a pequena evolução que já se pode notar em jogos mais recentes, quando se amplia a visão para além da personagem em si, tendo em vista que já começam a existir algumas mulheres negras protagonistas, mas, também, aponta-se, para além das personagens, o crescimento no número de jogadoras e jornalistas negras envolvidas nessa indústria do entretenimento. Este tema é bastante novo e relevante, merecendo ser um assunto mais em pauta e receber a devida atenção.

Tão problemático quanto a falta de inserção de personagens negras nos *videogames*, constatando-se elementos discriminatórios de gênero e etnia, foi a menção sobre a escassez de personagens negras que sejam representantes da comunidade LGBTQIAPN+, ou mesmo, que apresentem características de portarem alguma deficiência. Existe, da mesma forma, uma negligência para com esses públicos, sem nenhuma razão aparente, mas delineando-se a

discriminação com a identidade de gênero e o desrespeito à diversidade, ainda presentes nesse reduto dos *games*.

Segundo Condis (2015), essa falta de representação de personagens que transcendam a ideologia heterocisnormativa no âmbito dos *videogames* pode ser, em parte, justificada pela dificuldade dos jogadores de se exporem e se identificarem nos espaços comunitários dos *gamers*. A autora ressalta que essas pessoas, entre outras minorias, podem se sentir “*outsiders*”, ou não engajadas, devido ao julgamento tóxico e estigmatizado dessa cultura *gamer*, ainda proeminente e que merece revisão urgente.

Além das barreiras sociais comumente presenciadas no mundo real, conforme ressalta Condis (2015), tanto a mulher negra, como pessoas com deficiências e da comunidade LGBTQIAPN+ tendem a valerem-se do ambiente virtual como uma base de apoio para o desenvolvimento social, a representação de identidade e equilíbrio da saúde mental. Essa constatação se baseia na perspectiva de minimizar a exposição e as experiências de rejeição e estigma percebidas na vida cotidiana, buscando o engajamento em comunidades *online*, para que possam sentir mais segurança.

A baixa representatividade e protagonismo dessas minorias nos jogos *online* pode deflagrar isolamento de parte substancial do público que consome este tipo de mídia. Entretanto, parece haver aqui a caracterização de uma incoerência, haja vista que o ajuste e a devida adequação dessa indústria nesses aspectos poderia impactar positivamente e trazer um grande avanço nos níveis financeiros, no caso, para as empresas do setor, e, também cultural, para a sociedade como um todo, pela minimização de estigmas arraigados sem justa causa e atendendo a mais público.

Assim, a reconfiguração da importância do protagonismo das mulheres negras se faz necessária, no âmbito dos *videogames*, no sentido de promover ações afirmativas de fortalecimento de suas imagens. Portanto, é essencial que se favoreça, cada vez mais, a identificação da mulher negra com sua representação legítima nas telas dos *videogames*. Além disto, promover essa identificação e protagonismo, a partir do próprio olhar dessas mulheres como criadoras e jogadoras, é crucial para o avanço desse setor do contexto do lazer.

Ao se debruçar a atenção nos dados que compuseram a categoria 2- importância e impacto dos *videogames* para a discussão étnico-racial, os textos evidenciam que as deficiências nas abordagens sobre o enfoque étnico-racial nos *videogames* podem provocar desconfortos para quem joga. Esta afirmativa gira em torno de que não há a devida identificação com coerência, em relação às características raciais da mulher negra nos jogos.

Por serem mídias distintas de outras formas de entretenimento, como filmes e fotos, em que os consumidores são passivos ao se envolverem, os *videogames* já apresentam algumas formas ativas, propiciando a participação das pessoas, inclusive na formulação de enredos, condutas e narrativas próprias (LU *et al.*, 2023). Esta característica ativa permite, inclusive, a co-criação de personagens e de seus modos de conduta nos jogos, compondo a ficção sem as regras sociais do mundo físico real, quando há possibilidade das pessoas criarem seus próprios personagens, o que não ocorre em alguns tipos de *videogames*.

A realidade virtual ativa encorajou mais protagonismo dos/das participantes e ofereceu-lhes uma experiência de jogo mais agradável, na qual eles/elas se envolvem mais. A realidade virtual ativa já vem sendo tomada como uma opção viável, por exemplo, de promoção de atividade física entre adultos sedentários, por meio do uso de jogos de *videogame*. Sendo assim, a incorporação de elementos narrativos na realidade virtual ativa ajuda a aumentar, inclusive a atividade física relativa, de moderada à vigorosa, e deve ser mais explorada quanto à sua eficácia (LU *et al.*, 2023; LÓPEZ-FERNÁNDEZ *et al.*, 2023). Estas estratégias embutidas pelo avanço tecnológico, podem representar poderosas ferramentas de inclusão, com impactos sociais importantes.

Estes atributos deflagram uma forte empatia no ato de jogar e podem auxiliar, inclusive, a mulher negra, a pessoa com deficiência ou outras minorias, a experimentarem a fantasia de poder. Entretanto, apesar desse avanço, isto parece, ainda, ilusório e incomum no mundo dos jogos, pela falta de protagonismo desses representantes da sociedade.

Entre as reflexões analisadas, foi apontado que os criadores dos *games* parecem colocar a responsabilidade da criação das personagens negras para as próprias jogadoras, ao possibilitarem a elaboração de avatares, eximindo-se da criação de personagens protagonistas com estas características étnico-raciais. Contudo, isto impede a identificação das pessoas negras com os personagens já existentes, limitando o usufruto dos *videogames* já criados.

Hines (2023) observa que os jogos podem oferecer meios importantes para análise das questões étnico-raciais, uma vez que os/as jogadores/as podem se envolver com as narrativas, tornando-as mais colaborativas e aprofundando em temas relacionados ao racismo e fanatismo. Entretanto, o autor alerta que essa dinâmica também pode estimular os/as jogadores/as a recorrerem a narrativas e discursos proeminentes no mundo real, muitas vezes, carregados de estigmas. Assim, estes elementos são importantes para novas reflexões, no sentido de favorecer a compreensão acerca das representações de identidade e de gênero, no âmago da arquitetura das narrativas dos *games* e de suas criações.

Os textos ressaltam que, ultimamente, as indústrias de filmes, TV e quadrinhos deram um grande salto qualitativo, no sentido de tratarem a diversidade e o engajamento de pessoas negras em seus contextos. Entretanto, há um alerta nesses textos analisados, de que essa ainda não representa a mesma realidade nos *videogames*, pela morosidade com que estão sendo considerados esses aspectos inclusivos nessa indústria dos *games*.

Os textos alertam, inclusive, para o poder dos *videogames* como instrumento de hegemonia, a partir do consentimento ideológico (HINES, 2023), sendo, por esta razão, fundamental que os estereótipos de gênero e étnicos sejam mais estudados nesse contexto. A morosidade e relativização sobre esse assunto representa uma forma de discriminação, a qual pode afetar desproporcionalmente as mulheres negras, em todos os elementos da vida, incluindo o entretenimento e o lazer. Devido a essa não prioridade como protagonista, a indústria dos jogos poucas vezes oferece à mulher negra a oportunidade de uma escolha simbólica e coerente, por exemplo, de tom da cor de pele adequada e representativa das etnias negras.

Foram apontados diversos impactos decorrentes da falta de representatividade negra nos *videogames*, incluindo a saúde mental e os níveis psicológicos, como aumento de depressão e baixa autoestima, o distanciamento e o desengajamento das jogadoras no âmbito social, sobretudo, as adolescentes. A morosidade em se estabelecerem amplas reflexões a esse respeito pode fragmentar as consumidoras negras, impactando, inclusive, a indústria das tecnologias em geral e dos *games*, em particular (SANTOS; LIMA, 2023). Tanto a falta de diversidade em relação às protagonistas, como a disseminação de estereótipos ainda presente nos jogos, se assemelham ao racismo ocorrido no cotidiano, na visão desses autores.

A devida representação nessa mídia é bastante relevante, pelo fato de refletir o que se espera e almeja na vida real. Assim, essa restrita atenção à diversidade nos jogos pode acarretar danos aos consumidores, por não promoverem empatia ativa das jogadoras. Os *videogames* podem provocar e abrir espaços para reflexão sobre temas diversos e, na medida em que uma jogadora consegue se projetar na narrativa, reconhecendo-se por meio de uma personagem, isto abre uma possibilidade importante de aprender sobre o mundo (HINES, 2023).

Os jogos de *videogames* possuem o poder único de permitir que alguém se coloque literalmente no lugar do outro, ou se veja representada culturalmente. Sendo assim, ao vivenciar um jogo por intermédio de uma personagem mulher e negra, é uma experiência que se torna importante para a mulher negra e outras pessoas de diferentes faixas etárias, além de ser enriquecedora e repleta de significados, permitindo a oportunidade de que ela se reconheça no mundo (de maneiras real e/ou simbólicas).

Outro aspecto ressaltado, foi a dificuldade, para a mulher negra, de perceber o pertencimento, ao crescer em espaços de predominância de brancos e, nos jogos, por não haver quase pessoas que se pareçam com ela, o que torna o processo alienante. Ao tratarem da representação da mulher em mídia cinematográfica, Ferreira e Souza (2023) já elencam uma perspectiva que pode ser positiva, no sentido de que há um movimento de maior protagonismo de mulheres negras na direção e curadoria de arte. Com a elaboração de narrativas que articulam suas memórias, afetos e vivências, esse empreendedorismo das mulheres negras abre espaços para experiências que fortalecem o pertencimento, em contraponto direto ao racismo e sexismo ainda vigentes.

Portanto, é imprescindível o estímulo à participação de mulheres negras na criação e maior empenho na elaboração de personagens femininas negras nos *videogames*. Mediante as possibilidades de serem escolhidas e interpretadas por alguém semelhante, como protagonistas, elas poderão obter o devido reconhecimento e a merecida valorização pessoal, sendo fundamental para que os impactos sociais dos *videogames* na discussão étnico-racial sejam mais positivos.

Na categoria 3- estereótipos raciais presentes e sugestões para a avanços, pode-se perceber a preocupação dos autores sobre a denúncia a respeito desses estereótipos ainda evidentes no contexto dos jogos de *videogames*. Os posicionamentos nos textos ratificam que as mulheres negras estão praticamente ausentes nas representações nos jogos. Os textos analisados sugerem que, considerando que a identidade de uma personagem é relevante para sustentar a narrativa de um jogo, é importante que sejam superadas as mazelas envolvendo etnia, gênero e outros estigmas, independente do desempenho de venda esperado pelas indústrias de *games*.

Em estudo buscando identificar como o extremismo e estigmas contra as mulheres está presente no contexto dos *videogames*, Dutta (2023) deixou claro que, em muitos jogos, as mulheres estão retratadas como seres atraentes, aparecendo como ornamento periférico, ou figuras meramente decorativas, dando apenas um tempero extra para a narrativa, ou, ainda, sendo usadas como recursos promocionais e de venda dos jogos. Porém, nem sempre são jogáveis, como protagonistas, o que compromete a identidade, além de poder provocar extremismos e difundir estigmas contra as mulheres. A autora também alerta que a mídia em geral e os *videogames*, em particular, podem afetar a mente humana e as ideias ali difundidas acabam se transformando em estereótipos e estigmas, os quais são extremamente prejudiciais, tanto para a pessoa que joga, como para a sociedade em geral.

Nos textos, também é evidenciado ser igualmente importante a expressão de um posicionamento ideológico favorável à quebra de padrões e estigmas já arraigados nesse universo, para evidenciar que todas as esferas da vida e representantes da sociedade podem e devem ser inseridas nos *videogames*. Alguns desses textos ainda evidenciam um futuro esperançoso, por já existir uma movimentação, sobretudo nos jogos independentes, procurando diminuir essas discrepâncias e inserir a mulher negra como protagonista.

Indubitavelmente, os jogos poderiam alcançar mais público, se fossem mais interessantes, acessíveis e provocassem mais diversão para mais representantes da sociedade e se contivessem mais personagens de origens e tipos étnico-raciais diversificados. Este investimento poderia provocar maior sentimento de inclusão e engajamento social e diminuir aspectos de valores relacionados com preconceito e discriminação, conforme já alertaram Adachi, Hodson e Hoffarth (2015).

A indústria do entretenimento parece estar, paulatinamente, acordando para esses aspectos, porém, o progresso ainda é lento. Algumas inquietações foram ressaltadas nos textos, sobretudo, a preocupação de como celebrar a excelência negra, se as narrativas contento representantes negras não são constantes na mídia, incluindo o âmbito dos *videogames*.

O que esta indústria ainda não percebeu é que, ao se concretizar esse desejo de inserção de mais personagens representativas da mulher negra e de outras minorias, haveria maior inspiração para engajamento, por haver mais reconhecimento sobre a autenticidade das representações nessas histórias. Conforme Abbasi *et al.* (2023), outros componentes relacionados com as dinâmicas de construção dos *videogames*, de desafios de promoção de inclusão e qualidade nas narrativas, detalhadas a favor de atender às expectativas de multijogadores, podem favorecer e impulsionar o engajamento nos jogos.

Apesar de jogos mais vanguardistas já mostrarem, timidamente, a presença de mulheres negras, mesmo sem abundância, os autores sugerem mais foco na representatividade efetiva e não, apenas, na participação de “vitrine”. Foi elencada a sugestão de criação de personagens femininas negras com personalidades cativantes, que apresentem profundidade nas condutas, e, ao mesmo tempo, sejam vulneráveis. Esses traços parecem ser decisivos, segundo Kurniawan, Gunawan e Sudana (2023), para superar a ideia apenas de traços de agressividade, frieza, caracterização sexista e fortaleza apregoados às mulheres negras nos *videogames*, demonstrando mais diversidade nas personagens, para que mais jogadoras possam se identificar.

Os textos também ressaltaram vivamente a importância de alterações nas equipes de criação dos jogos, sendo necessária a presença de mais lideranças femininas negras como

criadoras das narrativas. Estas mudanças podem acarretar mais responsabilidade aos desenvolvedores de jogos, no sentido de escreverem narrativas que representem suas próprias histórias, utilizando personagens diversificadas.

Na visão de Tseng (2023), somente a mudança no sentido da adoção de uma abordagem multifacetada, abarcando, desde a inserção das mulheres na criação dos jogos, passando pela definição de personagens protagonistas e pelo envolvimento como *gamers*, é que poderá ocorrer uma melhoria nas condições gerais da indústria dos *games*. O autor ainda ressalta que os ideais misóginos e os estereótipos de gênero ainda presentes na sociedade são reforçados nos *videogames*, sendo tradicionalmente associados aos jogadores, o que causa, desde a simulação das jogadoras, como a exclusão das mesmas, prejudicando o engajamento nas comunidades. O autor sugere, ainda, mais estratégias de enfrentamento do assédio *online* e de superação de padronizações irrelevantes e distorcidas.

Outras sugestões apresentadas nos textos analisados, giram em torno de que os editores dos jogos precisam reavaliar suas posições e responsabilidades sociais, investindo no protagonismo de mulheres negras e na diversidade. Ao afirmarem que grande parte dos desenvolvedores é formada por homens brancos, os autores sugerem que isto pode influenciar nas escolhas sobre os personagens. Para superar esse padrão, é indicada a formação de equipes de criação diversificadas, em termos de gênero e etnias, por entenderem a complexidade dos enredos, com o intuito de retratar personagens de modo coerente, sincero e autêntico, estimulando mais diversidade e representatividade nas narrativas e nas personagens, podendo-se obter maior alcance nas comunidades.

Os *videogames* podem se tornar uma força unificadora sobre esses princípios de representação de todas as características das pessoas e de culturas diversas, abolindo estereótipos, legitimando experiências próprias de suas culturas e mostrando mais dimensionalidade, haja vista sua popularidade crescente como instrumento de diversão no contexto do lazer. Fazer a diferença nesse âmbito, depende muito dos próprios criadores e desenvolvedores dos jogos e as sugestões são para o investimento em equipes multiculturais, para elevar a perspectiva inclusiva de mudanças.

Kröger *et al.* (2023) ressaltam que os *videogames* possuem muitos milhões de usuários de diversas faixas etárias e níveis socioeconômicos. Com isto, eles representam a principal indústria de entretenimento no mundo, na atualidade. Entretanto, os autores alegam que, por trás das vivências divertidas que esses recursos oferecem, podem passar despercebidas diversas ameaças, tanto no que tange à privacidade dos consumidores, como de mensagens que possam estar subliminarmente arraigadas aos valores e crenças de seus criadores. Esta

perspectiva do autor ratifica o que foi mencionado nos textos analisados, a respeito, sobretudo, da importância do papel das mulheres negras no contexto da criação das narrativas nos *games*.

As sugestões expostas nos textos evocam essa esperança de abertura para mais desenvolvedoras mulheres negras na indústria dos *games*, com intuito de amplificar as vozes minoritárias nesse e em outros contextos da sociedade. Para tanto, os desenvolvedores em geral devem assumir as responsabilidades de promoverem iniciativas de difusão da diversidade, mitigando estereótipos e ampliando os espaços para o protagonismo de mulheres negras.

Considerações finais

Fica bastante evidente, a partir dos resultados do estudo, que, bem pouca atenção ainda é centrada em compreender as implicações dos estereótipos geralmente existentes nos *videogames* e seus possíveis impactos sociais, psicológicos e nas reflexões sobre as relações étnico-raciais. Pode-se perceber que há uma grande lacuna de personagens femininas negras protagonistas nos jogos e, muitas vezes, quando estas são inseridas, fornecem uma representação distorcida, ou uma sub-representação sistemática de mulheres negras e de outras minorias nesse contexto dos jogos de *videogame*. Esta visão difundida provoca efeitos negativos na percepção dos usuários.

Ficou explícito, inclusive, que esta lacuna de personagens femininas negras nos *videogames* pode ter estreita relação com a falta de participação de mulheres negras como criadoras de *games*. Esta constatação se apoia no fato de que elas poderiam imprimir mais fidedignidade no que tange às nuances da cultura negra nas narrativas e promover mais identificação com as personagens dos jogos.

Os jogos de *videogames* podem representar um fator potencial de apoio, para que as minorias que, geralmente vivenciam dificuldade para aceitação no contexto social, possam se engajar nesta realidade. Contudo, são necessárias mais evidências empíricas, para que as intervenções possam ser respaldadas a contento, buscando prevenir possíveis danos advindos dos estigmas étnico-raciais ainda presentes nesse contexto.

Para tanto, são necessárias novas diretrizes nas políticas públicas, assim como, na gestão das mídias e na criação dos *videogames*, para que estes sejam concebidos de modo a não perpetuarem preconceitos e imagens enviesadas e, até mesmo, racistas no tocante às mulheres negras envolvidas nos jogos, fortalecendo os estereótipos e o racismo estrutural já presente na sociedade. São igualmente importantes as iniciativas nos cursos de formação no campo do lazer e entretenimento, em áreas tangenciais às tecnologias virtuais e de reflexões

socioculturais, no sentido de investirem esforços em teorizações sistemáticas, para implementação de estudos e projetos robustos, os quais auxiliem a denunciar, rejeitar e superar as tendências de naturezas racistas, xenofóbicas, homofóbicas, entre outras também nefastas, almejando atingir a justiça e a equidade social, de forma a imprimir avanço autêntico nos estudos acerca das relações étnico-raciais em interface com as tecnologias no âmbito do lazer.

Algumas limitações desse estudo são relacionadas à delimitação da amostra para as primeiras ocorrências dos *sites* no *Google*, no sentido de promover mais aprofundamento nas análises, o que pode diminuir a possibilidade de generalização dos dados. Outra limitação é o foco apenas nas mulheres negras, haja vista que outros representantes étnico-raciais e diversidades de gênero ou idade, como a comunidade LGBTQIAPN+, idosos e pessoas com deficiência, não foram analisados como personagens dos *videogames* neste presente estudo.

Como sugestões para novos estudos, podem ser elencados mais enfoques acerca do impacto do (pseudo) protagonismo de mulheres negras nas narrativas dos *videogames*, de como se processa a passagem dos valores inseridos nos *videogames* para a sociedade, além de enfoques de como populações diversificadas, como crianças, adolescentes, idosos, pessoas com deficiência e outras categorias sistematicamente negligenciadas nos estudos da literatura sobre a temática lidam com as questões étnico-raciais envolvidas nos *videogames*.

REFERÊNCIAS

ABBASI, Amir Zaib; ASIF, Muhammad; SHAMIM, Amjad; TING, Ding Hooi; RATHER, Raouf Ahmad. Engagement and consumption behavior of eSports gamers. **Spanish Journal of Marketing-ESIC**, Barcelona, p. 1-22, 2023. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/SJME-07-2022-0161/full/pdf>. Acesso em: 4 jul. 2023.

ADACHI, Paul JC; HODSON, Gordon; HOFFARTH, Mark R. Video game play and intergroup relations: real world implications for prejudice and discrimination. **Aggression and violent behavior**, Nova Iorque, v. 25, p. 227-236, 2015.

BAILEY, Moya; MOBLEY, Izetta Autumn. Work in the intersections: a black feminist disability framework. **Gender & Society**, London, v. 33, n. 1, p. 19-40, 2019.

BIZZI, Lorenzo. Why to gamify performance management? Consequences of user engagement in gamification. **Information & Management**, Amsterdã, v. 60, n. 3, p. 103762, 2023.

CARLISLE, Madeleine. "Anti-Trans Violence and Rhetoric Reached Record Highs Across America in 2021." **Time.com**, 30 dez. 2021. Disponível em: <https://time.com/6131444/2021-antitrans-violence/>. Acesso em: 4 jul. 2023.

CAVALHEIRO, Gabrielle Debesaitis; GÜNDEL, Bárbara. Gamificação na Educação. **Painel de Pesquisas em Design**, Ijuí, v. 5, n. 5, p. 1-2, 2023.

CONDIS, Megan. No homosexuals in Star Wars? BioWare, 'gamer' identity, and the politics of privilege in a convergence culture. **Convergence: The international Journal of Research into New Media Technologies**, Londres, v. 21, n 2, p. 198–212, 2015.

DAMAŠEVIČIUS, Robertas; MASKELIŪNAS, Rytis; BLAŽAUSKAS, Tomas. Serious games and gamification in healthcare: a meta-review. **Information**, Basel, v. 14, n. 2, p. 105-131, 2023.

DUTTA, Prithviraj. Violent Sexualization of Women in Video Games. **IJFMR-International Journal for Multidisciplinary Research**, Vadodara, v. 5, n. 3, p. 1-6, 2023.

ENGELBRECHT, Janine. Fourth wave feminism in video games: an analysis of Lara Croft. *In*: DRAYCOTT, Jane (Ed.) **Women in Historical and Archaeological Video Games**, v. 9, n. 1, p. 319, 2022.

FERREIRA, Ceiça; SOUZA, Edileuza Penha. Sobre cinema, amor e cuidado: mulheres negras na direção e na curadoria. **Comunicação & Inovação**, São Caetano do Sul, v. 24, e20238916, 2023.

GADSON, Bug. Art Imitates Life: the representation (or lack thereof) of black women in video games. **ScholarWorks-Arcadia**, Paris, v.1, n. 1, p. 1-24, 2021.

GOARD, Javon. Gamifying Blackness: a discussion on black gamers and black portrayals in contemporary videogames. **Sociation**, Durham, v. 22, n. 1, p.42-53, 2023.

HYZEN, Aaron. Leaks and lawfare: adding a Legal Filter to Herman and Chomsky's propaganda model. **Critical Studies in Media Communication**, London, v. 40, n.1, p.55-69, 2023.

HINES, Mark. Becoming Halfling: Racial Permeability as Ludonarrative Architecture in Critical Role. **Press Start**, Glasgow, v. 9, n. 1, p. 1-20, 2023.

KLINENBERG, Eric. **Palaces for the People**: how social infrastructure can help fight inequality, polarization, and the decline of civic life. New York, NY: Broadway Books, 2018.

KRÖGER, Jacob Leon; RASCHKE, Philip; CAMPBELL, Jessica Percy; ULLRICH, Stefan. Surveilling the gamers: privacy impacts of the video game industry. **Entertainment Computing**, Amsterdã, v. 44, n. 1, p. 100537, 2023.

KURNIAWAN, Muhammad Hafiz; GUNAWAN, Wawan; SUDANA, Dadang. Hot, fancy, and dangerous: the representation of female characters in three popular video games: Multimodal discourse analysis. **EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture**, Jakarta, v. 8, n. 1, p. 135-153, 2023.

LACEY, Lauren. "A Checkbox on a Character Sheet": nonbinary gender representations in video games. **The iJournal: Student Journal of the University of Toronto's Faculty of Information**, Toronto, v. 8, n. 2, p. 48-61, 2023.

LÓPEZ-FERNÁNDEZ, Daniel; MAYOR, Jesús; GARCÍA-PÉREZ, Marta; GORDILLO, Aldo. Are virtual reality serious video games more effective than web video games?. **IEEE Computer Graphics and Applications**, Los Alamitos, v. 43, n. 2, p. 32-42, 2023.

LU, Amy Shirong; PELARSKI, Victoria; ALON, Dar; BARAN, Aleksandra; MCGARRITY, Emma; SWAMINATHAN, Neha; SOUSA, Caio Victor. The effect of narrative element incorporation on physical activity and game experience in active and sedentary virtual reality games. **Virtual Reality**, v. 1, n. 1, p. 1-16, 2023.

MELO, Paula Berle Bezerra. Autoestima da mulher negra no cinema: ressignificações e novas formas de retratação. **Revista Eletrônica Extensão em Debate**, Maceió, v. 11, n. 9, p. 1-3, 2022.

PASSOS, Luana; NIGRO, Claudia Maria Ceneviva. De laço de fita no meu black power: protagonismo feminino negro na literatura para crianças. **Revista Panorâmica online**, Barra do Garças, v. 33, n. 1, p. 6-19, 2021.

ROGSTAD, Egil Trasti; SKAUGE, Mads. The importance of female characters in esports: a quantitative analysis of players' perceptions of gendered character representations in sports video games. In: TJONNDAL, Anne. **Social Issues in Esports**. New York: Routledge, 2022. p. 65-80.

SANTAELLA, Lúcia. Pós-humano: por quê? **Revista USP**, São Paulo, v. 1, n. 74, p. 126-137, 2007.

SANTOS, Ana Vitória Vaz; LIMA, Gyzely Suely. Dandara Tech: desvendando desafios de mulheres negras no stem. **Revista Foco**, Curitiba, v. 16, n. 4, p. e1545-e1545, 2023.

SCHWARTZ, Gisele Maria. Motricidade (pós) humana e a abordagem sobre o corpo na era da simulação. **Motricidades: Revista da Sociedade de Pesquisa Qualitativa em Motricidade Humana**, São Carlos, v. 3, n. 3, p. 213-221, 2019.

SMITH, Andrea C.; THAKORE, Bhoomi K. Let's Play, Zoomers: Cultural Authority and Stereotypical Representations in Video Games. **Sociation Today**, Durham, v. 22, n. 1, p. 1-6, 2023.

TSENG, Yu Fang. Breaking Gender Stereotypes in the Gender Community: Importance in Providing All-Round Support for Female Gamers Against Misogyny. **UC Merced Undergraduate Research Journal**, California, v. 15, n. 1, p. 1-15, 2023.

UCIK, Abby. **Not Damsels in Distress: women and the video game industry**. Arkansas: Arkansas State University - ProQuest Dissertations Publishing, 2022.

VOLL, Kimberly D. The sociality of video games: embracing games as social infrastructure. **ACM Games: Research and Practice**, New York, v. 1, n. 1, p. 1-3, 2023.

NOTAS DOS AUTORES

Declaração de conflito de interesses

O presente estudo não possui conflitos de interesses.

Contribuição dos autores

G. M. S. idealizou e participou da concepção do projeto de pesquisa, coordenou a pesquisa, realizou a coleta dos dados e a redação inicial do texto. A. P. E. G. T. realizou a redação geral do texto, bem como a análise e interpretação dos dados e a revisão das normas técnicas. G. H. T. discutiu os dados, realizou a redação final e a revisão intelectual crítica do texto. R. D. A. realizou a redação das considerações finais, a revisão final do texto e a revisão das referências.

Endereço para correspondência

Gisele Maria Schwartz

Avenida 24 A, 1515, Dept. Educação Física, I.B. UNESP, Bela Vista, Rio Claro/SP, CEP 13506-900

Submissão: 15/08/2023

Aceite: 30/10/2023