



<https://doi.org/10.47456/simbitica.v12i2.47281>

Interseccionalidade nos Jogos Digitais: uma análise dos jogos Celeste e GTA San Andreas

Intersectionality in Digital Games: an analysis of the games Celeste and GTA San Andreas

Interseccionalidad en los Juegos Digitales: un análisis de los juegos Celeste y GTA San Andreas

Daiane da Silva Carvalho

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Laryssa dos Santos Waltter

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Marcelo Fróes Veleda

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

Resumo Entendendo os jogos digitais como dispositivos midiáticos que produzem saberes por meio de múltiplas relações de poder, nos preocupamos neste estudo em rastrear como a ferramenta da interseccionalidade orienta a produção dos jogos digitais, a partir da análise dos jogos *Celeste* e *Grand Theft Auto: San Andreas*. Optamos por uma análise de conteúdo dos elementos dos jogos (personagens, narrativas e contextos), a partir da observação do cruzamento entre categorias de opressão, agenciamentos e formas de resistência que moldam o conteúdo dos jogos analisados. A análise de *Celeste* revela como a luta de Madeline reflete as complexas interações entre identidade de gênero, saúde mental e marginalização social, destacando os desafios internos e externos enfrentados por pessoas transexuais. Em *GTA: San Andreas* as intersecções influenciam as experiências de CJ e refletem as realidades sociais de discriminação e opressão retratadas no jogo.

Palavras-chave: Jogos digitais; Interseccionalidade; Gênero; Raça.



Esta obra está licenciada sob uma licença Creative Commons – Atribuição Não Comercial 4.0 Internacional. *Simbiótica. Revista Eletrônica*, Vitória. ISSN: 2316-1620

Abstract Understanding digital games as mediatic devices that produce knowledge through multiple power relations, this study seeks to trace how the tool of intersectionality guides the production of digital games, based on the analysis of Celeste and Grand Theft Auto: San Andreas. We opted for a content analysis of game elements (characters, narratives, and contexts), observing the intersection of oppression categories, agencies, and forms of resistance that shape the analyzed games' content. The analysis of Celeste reveals how Madeline's struggle reflects the complex interactions between gender identity, mental health, and social marginalization, highlighting the internal and external challenges faced by transgender people. In GTA: San Andreas, the intersections shape CJ's experiences and reflect the social realities of discrimination and oppression portrayed in the game.

Keywords: Digital games; Intersectionality; Gender; Race.

Resumen Entendiendo los videojuegos como dispositivos mediáticos que producen conocimientos a través de múltiples relaciones de poder, este estudio busca rastrear cómo la herramienta de la interseccionalidad orienta la producción de los videojuegos, a partir del análisis de Celeste y Grand Theft Auto: San Andreas. Optamos por un análisis de contenido de los elementos de los juegos (personajes, narrativas y contextos), observando el cruce entre categorías de opresión, agencias y formas de resistencia que moldean el contenido de los juegos analizados. El análisis de Celeste revela cómo la lucha de Madeline refleja las complejas interacciones entre identidad de género, salud mental y marginalización social, destacando los desafíos internos y externos que enfrentan las personas transgénero. En GTA: San Andreas, las intersecciones influyen en las experiencias de CJ y reflejan las realidades sociales de discriminación y opresión retratadas en el juego.

Palabras clave: Juegos digitales; Interseccionalidad; Género; Raza.

*Recebido em 31-12-2024
Modificado em 15-04-2025
Aceito para publicação em 10-06-2025*

Introdução¹

Os videogames, enquanto prática cultural e forma de expressão artística, têm refletido as complexas dinâmicas de poder que caracterizam as sociedades contemporâneas. Desde o surgimento desse meio, observa-se que as estruturas de poder presentes em outras esferas sociais também permeiam os universos digitais, reforçando desigualdades e normatividades enquanto, paradoxalmente, oferecem espaços potenciais para a ressignificação de identidades. A partir de uma perspectiva sociológica, podemos entender, assim, os jogos digitais enquanto um dispositivo de poder (Foucault, 1988) que ao mesmo tempo que produz enquadramentos (Butler, 2015) sob corpos, relações e grupos, é produzido e ganha forma por meio de demais dispositivos que estruturam a vida cotidiana, seja pelos domínios de gênero e raça, seja pela classe, sexualidades etc.

Nessa lógica, o universo da pesquisa acadêmica tem observado cada vez mais a inserção de debates políticos em volta tanto da produção dos jogos digitais, ou seja, dos discursos e representatividades construídas nas narrativas dos games, quanto nas dinâmicas por trás do produto, sobretudo no que se refere a quem desenvolve e para quem se desenvolve (quem financia e quem consome). Esse último aspecto tem potencializado debates sobre a falta de representatividade negra dentro da Indústria (Santos Filho & Silva, 2021), bem como sobre o racismo, sexismo, LGBTfobia etc. que atravessam o desenvolvimento de um produto midiático que opera a partir da lógica do capital (Falcão & Gray, 2021). Já no que diz respeito às produções de identidades nas histórias enunciadas nos videogames, o debate é ainda mais vasto e molda-se pela exposição da relação constante entre as estruturas de opressão que transpassam a vida das pessoas e a forma com que corpos e sujeitos são enquadrados nas narrativas digitais.

Tais debates têm orientado a produção de jogos diversos, preocupados com questões sobre a representatividade dos personagens e a ascensão de aspectos culturais de povos historicamente marginalizados pela universalização da concepção de mundo europeia e ocidental (Drager, 2022). Esse processo de politização do “fazer” jogos, no entanto, aciona diferentes aspectos sociais no desenvolvimento dos elementos que irão compor o produto midiático. Com base nisso, há questionamentos sobre as formas com que dispositivos de gênero, raça, sexualidades etc. veem sendo acionados na produção das narrativas, dos personagens e até mesmo nos aspectos gráficos que compõem os jogos. Assim, diante das discussões recentes sobre diversidade e games (Fortim, Caramello & Darde, 2023), nos esforçamos neste estudo em rastrear como a ferramenta da interseccionalidade orienta a produção dos jogos digitais a partir da análise dos jogos *Celeste* (2018) e *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004). Nesse exercício de captura, optamos por uma análise de conteúdo dos elementos dos jogos (personagens, narrativas

¹ O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES) — Código de Financiamento 001.

e contextos) fundada na ferramenta da interseccionalidade, na observação do cruzamento entre categorias de opressão, agenciamentos e formas de resistência que podem vir a moldar o conteúdo dos jogos analisados. Orientadas/os pelo olhar interseccional, que elenca a essencialidade da relação entre investigação e *práxis* crítica, em um primeiro momento apresentamos uma revisão bibliográfica do que vem sendo produzido de saberes científicos sobre interseccionalidades e jogos digitais. Após, apresentamos o resultado da análise de conteúdo, descrevendo e interpretando o que os jogos digitais produzem sobre dinâmicas de gênero, raça, classe, território, sexualidades etc.

A teoria interseccional, amplamente discutida pelas autoras como Patrícia Hill Collins e Sırma Bilge (2021), oferece uma teoria analítica fundamental para compreender como diferentes eixos de opressão — como gênero, sexualidade, raça e classe — se cruzam para moldar experiências únicas de marginalização e privilégio. Nos videogames, essas interseções emergem tanto na construção de personagens quanto nas dinâmicas sociais do universo *gamer*, em que práticas transfóbicas, racistas e classistas podem coexistir e se reforçar mutuamente. Esse fenômeno, longe de ser uma abstração teórica, reflete-se nas interações cotidianas entre jogadoras/es, construção de narrativas e personagens digitais.

A análise de *Celeste* destaca como as dimensões de gênero, saúde mental e marginalização se entrelaçam para moldar a jornada de Madeline. O fato de ser uma personagem transexual acrescenta uma camada importante à narrativa, mostrando como a transfobia e as normas de gênero opressivas intensificam suas lutas internas com ansiedade e depressão. As interações de Madeline com sua personificação negativa, Badeline, refletem as dúvidas e o conflito interno frequentemente vividos por pessoas transexuais, agravados pela rejeição social e pela pressão externa. Assim, *Celeste* não apenas explora os desafios da saúde mental, mas também ilumina a resistência de Madeline diante das adversidades estruturais e pessoais da experiência trans.

A abordagem interseccional permitiu uma análise aprofundada de como os marcadores sociais como raça, gênero e classe se entrelaçam para moldar a trajetória do personagem CJ em *GTA: San Andreas*. Essas intersecções não apenas influenciam as experiências de CJ, mas também refletem as realidades sociais de discriminação e opressão retratadas no jogo, revelando as profundidades das interações sociais e estruturais que definem as experiências do personagem e suas decisões no mundo do jogo.

Concluímos que os jogos digitais não estão fora da realidade social e das disputas políticas que moldam essa realidade, pelo contrário, eles são produzidos no meio dela. É com isso em mente, e sabendo das múltiplas relações que atravessam a produção de games entre empresas, desenvolvedores/as, jogadores/as, documentos, normativas etc., que escrevemos esse texto.

Interseccionalidade e jogos digitais: o entrelaçamento entre a investigação e a *práxis* crítica no universo dos games

A interseccionalidade é uma ferramenta analítica que une a *práxis* e a investigação como agenciamentos essenciais na busca pela justiça social. Enquanto ferramenta de *práxis* crítica, “a interseccionalidade se refere às maneiras pelas quais as pessoas, como indivíduos ou parte de um grupo, produzem, recorrem ou aplicam estruturas interseccionais na vida cotidiana” (Collins & Bilge, 2021:51). A investigação compõe o lado da produção de conhecimento, a qual deve estar atrelada à luta contra as estruturas de opressão. Assim, a união entre a *práxis* crítica e a produção de saberes, confere materialidade ao uso da ferramenta da interseccionalidade enquanto um mecanismo de resistência.

Apesar de hoje utilizarmos o termo interseccionalidade cunhado pela jurista Kimberlé Crenshaw (2002) no contexto norte-americano, a essência da ferramenta há tempos é acionada por movimentos de mulheres negras e indígenas do sul global, que visam a transformação social a partir do olhar daquelas que cotidianamente vivenciam múltiplas formas de violência decorrentes da sobreposição de marcadores, do racismo, sexism, LGBTfobia, classicismo etc., que sustentam a lógica da clivagem social, a qual divide e hierarquia as sociedades entre humanos e não humanos (Mbembe, 2022).

A partir das resistências contra essa divisão de mundo, a interseccionalidade busca auxiliar na captura de visões que elencaram por muito tempo a urgência de pensar a raça e outros domínios como elementos que se entrelaçam no cotidiano. É nesse sentido que Collins e Bilge (2021) sustentam que a interseccionalidade é uma ferramenta para entender como o poder funciona na sociedade e como é possível intervir, mudar a estrutura de opressões. O termo permite pensar não apenas por meio das categorias de raça, gênero, classe etc., mas também pelos domínios de poder estrutural — como, por exemplo, o domínio ideológico, institucional e interpessoal. Assim, longe de ser um conceito ou uma categoria concreta e pronta a ser acionada, a interseccionalidade é produzida a partir de múltiplos movimentos entre os atores e o contexto social em que eles estão inseridos.

Diante desse uso da ferramenta, a perspectiva interseccional atravessa diferentes âmbitos da vida social em uma amplitude cada vez maior. Para Collins e Bilge (2021), inclusive, vem ocorrendo nos últimos tempos um crescente alcance global da interseccionalidade que evidencia sua utilidade analítica e política na abordagem de importantes questões sociais. Esse avanço de um olhar crítico para a sociedade e as relações que a compõem orienta a incorporação da ferramenta no processo de desenvolvimento de novas tecnologias e dispositivos midiáticos, como na produção de jogos digitais. O uso da interseccionalidade nesse contexto reflete a preocupação de quem desenvolve com quem joga, sobretudo no que se refere às experiências e as múltiplas sensações que os games acarretam a vida das pessoas. Estas, carregadas da

vivência do gênero, da raça, da sexualidade, da classe etc., experienciam os jogos de formas diferentes, se questionando, muitas vezes, sobre a falta de representatividade em personagens que produzem/reproduzem a lógica branca, cisgênera e heterossexual, que perdura enquanto dominante nas sociedades contemporâneas.

Em coprodução constante e como parte do social, os jogos digitais materializam-se enquanto um produto midiático por meio de uma rede de relações que variam desde sua cadeia de produção como parte da Indústria Criativa² até seu papel enquanto objeto de entretenimento. Essas múltiplas relações que conferem materialidade ao produto revelam o jogo como um dispositivo midiático (Franco & Lemos, 2013) que, ao mesmo tempo que se estrutura perante múltiplos discursos e subjetividades — dos diversos agentes que compõem a indústria — também orienta a produção de novos discursos e subjetividades na realidade social por meio de sua interação com demais sujeitos, especialmente com os/as jogadores/as. Essa forma de pensar nos direciona a perceber os jogos como um resultado de práticas de poder (Foucault, 1988) que selecionam aquilo que se tornará visível, evidenciado determinados saberes e formas de representar o mundo, ao mesmo tempo que marginalizam e silenciam outras. Portanto, distante de representar um objeto neutro que produz entretenimento, as práticas de disputas de narrativas e representações dentro dos jogos digitais revelam seu atrelamento com a sociedade e os demais dispositivos que orientam a organização social, como o entrelaçamento com as hierarquias raciais, ou com aquilo que Carneiro (2023) denomina de dispositivo da racialidade.

Nesse contexto, o uso de uma perspectiva interseccional na produção acadêmica sobre jogos digitais demonstra que, variando entre sua forma explícita e não explícita, os discursos ditos e não ditos nos jogos estruturam-se por meio da dimensão racial e das hierarquias que ela produz, seja alocando personagens racializados como raivosos (Silva, 2023) ou produzindo narrativas perante uma visão ocidental de mundo (Drager, 2022). Os trabalhos que abordam sobre o atravessamento da raça no mundo dos games desenvolvem-se a partir de diferentes perspectivas, porém entendem o racismo como constituinte da história do desenvolvimento dos jogos digitais (Drager, 2022). Na mesma medida, as propostas de pesquisas corroboram com a percepção de que a estigmatização de personagens negros reforça o papel do jogo enquanto legitimador do racismo e da lógica colonial que segregava e edifica hierarquias raciais (Maia, 2024; Silva, 2023).

Por outro lado, às práticas concretas orquestradas por desenvolvedores/as de jogos em prol da desnaturalização de histórias racistas e estigmas inferiorizantes expõem os conflitos que permeiam a Indústria e o próprio jogo enquanto um produto de entretenimento. Como parte de um campo de disputas, os conflitos entre os agentes

² Para saber mais sobre a relação dos games na Indústria Criativa no Brasil e no estado do Rio Grande do Sul, a pesquisa desenvolvida por Freitas (2014) explora as definições teóricas e estatais a respeito do que ao longo dos anos pôde ser incluído dentro da concepção das “atividades criativas que geram valor econômico”.

evidenciam as diferentes relações de poder que permeiam os processos em volta dos jogos digitais, especialmente em torno das formas em que a raça é representada. Por esse motivo, existem movimentos contra as narrativas hegemônicas (narrativas que alocam personagens e territórios negros em local subalterno), que atuam especialmente através do empoderamento da raça nesse campo, seja pela busca de maior representatividade negra na Indústria, seja pela inclusão de cosmopercepções afrocentradas como base para estruturar corpos e histórias dentro desse universo.

Nesse local de resistências, o entrelaçamento entre múltiplas categorias sociais na história dos personagens, na construção das narrativas e, até mesmo, na forma de produzir cenários e efeitos gráficos, tem potencializado novos jogos capazes de contratacar versões de mundo racistas, sexistas, LGBTfóbicas etc. Esse uso da ferramenta expõe que, nesse espaço digital, a investigação (produções científicas na área de games) e a *práxis* se unem em um cenário em que os jogos estão cada vez mais sendo percebidos como meios de produzir/criar mecanismos de luta capazes de atingir o cotidiano das pessoas.

Diante disso, a partir de uma breve revisão bibliográfica nas plataformas *SciELO*, Portal de Periódicos da Capes e Google Scholar, foi possível explorar como a interseccionalidade está sendo abordada nos estudos acadêmicos sobre jogos digitais. Essa revisão surge para compreender o lado da investigação e sua constante relação com a *práxis*, tendo como foco as relações já produzidas entre a ferramenta da interseccionalidade e o universo dos games. A partir das palavras de busca “*Interseccionalidade AND games*”; “*Interseccionalidade AND jogos digitais*”; “*raça e gênero*” AND “*games*”; “*raça e gênero*” AND “*jogos digitais*”, foi possível encontrar trabalhos científicos de diferentes áreas do conhecimento: das Ciências Sociais, baseados nos estudos do poder-saber de Michel Foucault³; Educação, desenvolvidos a partir da interseccionalidade na visão de Carla Akotirene (que propõe um uso da ferramenta atrelado à realidade latino-americana); Comunicação, com base em estudos sobre performances discursivas de Judith Butler; Jogos digitais, estes especialmente preocupados no desenvolvimento de projetos de jogos inclusivos. Os estudos selecionados correspondem aos últimos 10 anos e variam entre artigos de periódicos, anais de eventos, monografias e dissertações.

Na área de gênero e sexualidades, foi encontrada a grande maioria das produções científicas, as quais discutem tanto sobre representatividade quanto sobre formas estruturais de opressão na história de determinados jogos digitais. Ao apresentarem esse cenário misógino, as pesquisas também demonstram que o espaço digital vem sendo reivindicado como um meio de resistência contra essas formas de discriminação.

³ Para Michel Foucault a produção de verdades é perpassada por jogos de força que “se constituem e ordenam os saberes e estabelecem posições aos sujeitos” (Goulart & Hennigen, 2014:216). Assim, Foucault (1988) pensa as lógicas do poder a partir das relações e dos processos que se produzem no mundo social. Ao contrário de deduzir o poder perante normas e leis, o autor defende sua compreensão perante as práticas concretas que vão se constituindo o tempo inteiro.

Nisso, os autores Goulart e Hennigen (2014) realizam uma análise genealógica sobre a composição de movimentos que se propõem a pensar a cibercultura enquanto ferramenta política usada para abrir espaços para modos de vida não misóginos e não heteronormativos, contexto denominado pelo autor e pela autora de tecnopolítica de gênero/sexualidade (Goulart & Hennigen, 2014). Assim, tendo como foco os jogos digitais, o trabalho evidencia o antagonismo e as relações de força que compõem o ambiente da cibercultura para construções plurais do gênero e das sexualidades não heterossexuais: ao mesmo tempo que o espaço digital é percebido como “ilimitado”, um território livre para movimentos feministas e LGBTQIAPN+, esse mesmo espaço potencializa e legitima manifestações violentas de cunho misógino e homofóbico, especialmente pela possibilidade do anonimato (Goulart & Hennigen, 2014). Em decorrência desses diferentes contextos, a autora e o autor demonstram que, mesmo dentro da rede mundial de computadores, são estabelecidos guetos em que a comunidade LGBTQIAPN+ pode se expressar e encontrar produtos e serviços direcionados a ela, porém, por facilitarem a procura anônima de parceiros/as sexuais, esses espaços também fortalecem a invisibilidade das sexualidades.

Na descrição desses espaços de disputa, ao abordar os agenciamentos produzidos por quem joga, Goulart e Hennigen (2014) refletem sobre o entrelaçamento entre o movimento feminista e LGBT dentro do ambiente da cibercultura, uma vez que, “embora os movimentos feministas e LGBT tenham se configurado historicamente de forma relativamente autônoma um do outro (sendo sua intersecção política um acontecimento relativamente recente)”, na internet as demandas se entrecruzam por ambos confrontarem “às concepções de uma homogenia identitária masculina heterossexual e aos sistemas binários de classificação de sexualidade e gênero” (Goulart & Hennigen, 2014:231). A partir disso, a luta contra a misoginia e a homofobia parecem se ligar contra a heteronormatividade que subscreve o ambiente dos jogos digitais. Esses movimentos demonstram produções/criações de resistências que se entrelaçam tanto a partir dos contextos em que emergem quanto das coletividades que as reivindicam.

Bem como Goulart e Hennigen (2014), Ribeiro e Valadares (2018) abordam sobre representatividades LGBTQIAPN+ nos jogos, mais especificamente de pessoas *queer*. Na discussão, os pesquisadores evidenciam que as assimétricas de poder representadas nas mídias estão sendo questionadas pelas jogadoras e pelos jogadores. Tais reivindicações acabam orientando a emancipação do entendimento do jogo como uma extensão do real que produz/reproduz a vida e as práticas sociais. Ao perceber o jogo enquanto um produto cultural, os autores propõem um projeto de jogo, o *The Magic Wardrobe*, o qual é descrito como “um game que traz a representação das corporeidades gay e drag queen” (Ribeiro & Valadares, 2018:838). A partir desse projeto, os autores buscam confrontar a heteronormatividade no desenvolvimento de jogos a partir da construção de narrativas e de personagens LGBT+.

Demais autores/as escrevem sobre o potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade (Lima, 2017; Furlan, 2020; Avelar & Caparelli, 2024). Nisso, Lima (2017:129) entende que os videogames “tanto configuram quanto são configurados por uma rede de relações que incluem os sujeitos, a indústria, a cultura e o político, dentre outros”. A partir desse local, de interação humano-máquina, os games revelam seu potencial como geradores de “conversações” e reconfigurações dos discursos consensuais de gênero e sexualidade, afetando jogadores/as, indústria e a cultura gamer. Diante dessa perspectiva, Lima analisa três jogos — *Dys4ia* (2012), *Always Sometimes Monsters* (2014) e *Mass Effect* (2007) —, visando capturar aspectos na mecânica, narrativa e experiência nas obras que desafiam consensos hegemônicos de gênero e sexualidade. Os jogos analisados revelam seu potencial enquanto produtores de discursos políticos contra o sistema de regras sociopolítico-cultural heteronormativo e patriarcalista (Lima, 2017).

A partir da leitura das pesquisas sobre gênero, sexualidades e jogos, torna-se perceptível a ascensão de investigações científicas que buscam demonstrar que jogos e realidade social andam juntos, em constante coprodução. De acordo com Avelar e Caparelli (2024:28) “muito mais que entretenimento, os games são linguagem”, ou seja, são produtos sociais articulados em meio a diferentes práticas e ideologias (Avelar & Caparelli, 2024). Nessa lógica, para as autoras, os jogos digitais:

[...] constroem pontes para vivenciar e refletir sobre as demandas da sociedade contemporânea, uma vez que constroem narrativas e performances identitárias que desafiam (e muitas vezes transgridem fronteiras de) raça, gênero, sexualidade e outras interseccionalidades (Avelar & Caparelli, 2024:28).

Assim, as representações sociais entre corpos, papéis e performances atravessam e moldam o que entendemos como jogos digitais, o que fomenta estudos científicos que cada vez mais se debruçam em analisar personagens em jogos de grande repercussão, como análises voltadas para personagens mulheres no GTA, no qual os corpos femininos são alocados à passividade e os masculinos à dominação ativa, demonstrando o desenvolver nesse jogo da lógica de oposição entre vítimas e dominadores que há tempos é naturalizada na vida cotidiana (Correr *et al.*, 2023).

Ainda, em relação aos estudos de gênero e jogos, observa-se que o uso do “gênero” como termo de busca resultou na captura de trabalhos sobre mulheres cis, mulheres trans e sobre sexualidades, e menos sobre estudos de masculinidades. Apesar de refletir uma problemática histórica dos estudos de gênero, que acabam relacionando o termo a pesquisas sobre corpos femininos, salientamos que a falta da palavra de busca “masculinidades” na revisão bibliográfica realizada afastou o encontro com trabalhos na área. Nisso, reforçamos que a relação entre masculinidades e jogos, na verdade, já vem sendo discutida em estudos sobre a cultura dos jogos digitais e a identidade *gamer*.

masculina (Goulart & Nardi, 2017). Esse achado, ou essa falta, pode ser útil para que o termo “gênero” também faça parte de pesquisas sobre masculinidades e jogos digitais.

Nos deslocando para as produções na área de raça, percebemos o esforço dos trabalhos em articular educação, jogos digitais e busca por transformação social. Oliveira (2022), mediante o uso da interseccionalidade, propõe o jogo digital como uma ferramenta para a luta antirracista. A autora avalia e elabora em sua pesquisa de mestrado um produto educacional do tipo jogo digital, “que conta a história de 3 mulheres negras de distintas classes sociais que enfrentam, ao longo do percurso, diversas situações do cotidiano, de maneira que suas vidas acabam por se conectar” (Oliveira, 2022:16). No desenvolvimento desse produto, Oliveira reforça a relevância do atrelamento entre jogos e educação como um mecanismo que possibilita o trabalho com as relações étnico-raciais na escola de educação básica e nas universidades brasileiras: a introdução da temática a partir dos jogos pode fomentar o cumprimento nesses ambientes educacionais da Lei 10.639/03, que institui a obrigatoriedade do ensino das Relações Étnico Raciais (RER) no sistema de educação escolar brasileiro em todos os níveis de ensino. Ao fim, na avaliação de seu projeto de jogo, a autora afirma que a perspectiva interseccional perpassa as diferentes etapas do desenvolvimento do game, o qual, nesse contexto, objetiva orientar o contato com realidades de corpos e populações que foram e são marginalizadas na sociedade brasileira (Oliveira, 2022).

A pesquisa de Oliveira (2022) expõe uma conexão das produções midiáticas com o descer para o ordinário (Das, 2007), para a realidade cotidiana de quem vivencia o racismo, o sexism etc. no dia a dia. Esse apostar no atrelamento de quem joga com a experiência do personagem surge, assim, como uma estratégica de educação antirracista. Essa aposta também é percebida no estudo elaborado por Silva e Pereira (2023), que igualmente acionam o entrelaçamento entre marcadores de opressão de gênero e raça, fortalecendo a discussão da racialização do gênero no desenvolvimento de games mais críticos e políticos.

A pesquisa realizada nas diferentes plataformas de busca revela a sobreposição de trabalhos que discutem gênero em relação às pesquisas que discutem sobre a questão racial, mesmo que os primeiros afirmem trabalhar sob uma ótica interseccional. Nisso, os poucos estudos que abordam raça e jogos digitais tendem a ser mais propositivos, elencando estratégias que podem transformar o modo ocidental de fazer jogos: os trabalhos acionam a resistência afrocentrada e decolonial como mecanismo de produção de games antirracistas. Em um dos trabalhos, esse desenvolvimento de jogos contrahegemônicos é entendido como uma luta atrelada à elaboração de *indie games*, jogos desenvolvidos por equipes pequenas, desconectados de grandes empresas (Carneiro & Dias, 2020; Maia & Silva, 2023).

Ao destacar a importância de jogos independentes para a reinserção de narrativas silenciadas, Maia e Silva (2023) realizam um percurso pela narrativa do game *Dandara* (2018), desenvolvido pelo estúdio brasileiro *Long Hat House*. Para as autoras, a análise

de Dandara dos Palmares traz uma nova ideia de brasiliade por centralizar o percurso de uma heroína negra que representa um marco na história da luta abolicionista no Brasil. Essa busca pelo protagonismo de negritudes e da cultura afro-brasileira nos jogos, para Maia e Silva (2023), potencializa o papel desse dispositivo midiático como parte do processo de construção de identidades e do processo de emancipação de um modo decolonial de fazer jogos (Maia & Silva, 2023).

Por fim, percebe-se que, em certa medida, a maioria dos estudos que dialogam a partir de uma perspectiva interseccional percebem a interação, ou melhor, a coprodução entre os jogos, indústria, jogadores, gênero, raça, sexualidades etc. São essas relações que evidenciam a urgência de observarmos o potencial dos videogames tanto para produzir/reproduzir opressões, quanto para produzir e impulsionar formas de resistência.

[...] jogadores, desenvolvedores, mídia e sociedade devem considerar com mais atenção a influência e o potencial político dos jogos digitais. Como potenciais tokens argumentativos para a discussão política de gênero e sexualidade, estes podem agir na ruptura do consenso sobre tais questões (Lima, 2017:130).

Entendemos que as investigações na área de jogos partem tanto de análises sobre empresas e estúdios quanto sobre as narrativas dos jogos produzidos. São diferentes temáticas enunciadas, que expõem o papel da produção de conhecimento em questionar onde, como e por quem os jogos são pensados.

Além disso, a produção de conhecimento torna-se relevante em um contexto em que a questão das diversidades vem sendo discutida dentro da Indústria de games (Fortim, Caramello & Darde; 2023). O próprio uso da ferramenta da interseccionalidade orienta a questionar até que ponto games inclusivos tem o objetivo de combater as estruturais desiguais de poder, ou até que ponto a discussão sobre jogos diversos não está atrelada ao uso neoliberal da perspectiva interseccional⁴. São questionamentos que apenas o próprio uso da ferramenta em pesquisas empíricas futuras pode auxiliar na produção de respostas, que devem vir da observação das práticas de resistência e da exposição das contranarrativas de jogos emergentes. A partir disso, nos próximos tópicos, realizamos o esforço de analisar, a partir de determinadas produções, como a ferramenta da interseccionalidade orienta a produção dos jogos *Celeste* (2018) e *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), ambos os jogos retratam histórias complexas, atravessadas por dispositivos de gênero, raça, classe, território etc., só possíveis de serem compreendidas acompanhando a narrativa e seus desfechos.

⁴ Para Sirma Bilge (2018) ocorre nas sociedades contemporâneas a disseminação de uma retórica da diversidade fomentada na academia, nos movimentos progressistas e pelas organizações sem fins lucrativos que foram felizes em mercantilizar e colonizar a interseccionalidade para regimes neoliberais, uma vez que não se falaria mais em romper com as amarras colonialistas e com as estruturas de opressão de raça, gênero, classe etc., mas sim dissipar uma política da identidade.

A interseccionalidade no caso de Madeline em *Celeste*

Historicamente, as identidades transexuais foram representadas nos videogames de forma caricatural ou mesmo vilanesca, especialmente nos anos 1990 e 2000. Um dos primeiros exemplos está na personagem Poison, do jogo *Final Fight* (1989), do gênero *beat'em up*, lançado pela *Capcom*. Poison tem uma trajetória marcada por controvérsias, em grande parte devido às decisões editoriais da *Capcom*. Originalmente concebida como uma mulher cisgênero na versão oriental de *Final Fight*, porém a *Capcom* optou por caracterizá-la como “travesti” na versão do ocidente, motivada, curiosamente, por preocupações em torno da representação de violência contra mulheres. Na lógica da empresa, seria “mais aceitável” retratar essa violência contra mulheres transgênero. Para o lançamento ocidental, a *Capcom* intensificou a censura ao remover completamente Poison e Roxy — sua contraparte de paleta alterada —, substituindo-as por dois personagens masculinos, Billy e Sid, na versão para SNES — Super Nintendo — de 1991. A história da personagem continua ambígua por três décadas, nas quais pessoas que trabalharam no desenvolvimento do jogo deram respostas imprecisas sobre a identidade de gênero de Poison.

Além desse exemplo, nesse período, a presença de personagens transexuais frequentemente servia como elemento humorístico ou como ferramenta narrativa para questionar a “normalidade” dos protagonistas cisgêneros. Um exemplo mais recente é o caso da personagem Erica Anderson, do jogo *Catherine* (2011), jogo de *puzzle* e aventura gráfica desenvolvido pela empresa *Atlus* e publicado pela *Sega* em 2011. No jogo, a personagem é uma garçonete e é constantemente alvo de comentários transfóbicos como recurso cômico. Além disso, o jogo utiliza o “nome morto” de Erica em diversos momentos, inclusive em seu manual, no qual a personagem é listada como “Eric Anderson (Erica)” e nos créditos finais do jogo, a personagem é mencionada como “Erica (Eric) Anderson”.

Apenas nos últimos anos, com o avanço das pautas de direitos LGBTQIA+ e o aumento da diversidade entre desenvolvedores/as e jogadores/as, começaram a surgir personagens transexuais mais complexos. Contudo, essas representações raramente incorporam a perspectiva interseccional, ignorando como fatores como classe e raça também influenciam as experiências das pessoas transexuais. Assim, torna-se necessário investigar como a produção e o consumo de videogames podem tanto reproduzir hierarquias e exclusões sociais quanto oferecer possibilidades para a desconstrução de normatividades. Ao abordar a temática transexual sob o prisma da interseccionalidade, buscamos evidenciar as formas como o poder opera nesses espaços e destacar iniciativas que tentam romper com narrativas únicas, contribuindo para a construção de um imaginário digital mais inclusivo e diversificado.

A criação de personagens transexuais em videogames é uma prática que carrega o potencial de desafiar normas sociais enraizadas e de oferecer representações que escapem ao reducionismo habitual das narrativas dominantes. No entanto, para que tal objetivo seja alcançado, é necessário adotar abordagens que se afastem da visão monolítica sobre identidade e que reconheçam a multiplicidade das experiências vividas por indivíduos transexuais. É neste contexto que a interseccionalidade se torna uma ferramenta indispensável para a construção de personagens mais complexos e realistas, capazes de dialogar com as diferentes formas de opressão e privilégio que moldam a existência de sujeitos transexuais em suas especificidades.

A interseccionalidade, conforme elaborada por pensadoras como Patricia Hill Collins (2021) e Kimberlé Crenshaw (2017), não se limita a somar marcadores sociais como raça, gênero ou classe. Pelo contrário, propõe uma análise das relações interseccionais de poder como mutuamente constituídas, revelando as formas pelas quais essas categorias operam simultaneamente para estruturar desigualdades e privilégios. Aplicada à criação de personagens em videogames, essa perspectiva permite desnaturalizar representações simplistas e oferecer narrativas que abarquem a complexidade das existências trans em diferentes contextos.

Personagens transexuais, por exemplo, raramente são criados de maneira que reflita as interações entre gênero e outros marcadores de identidade, como raça ou classe social. Historicamente, a indústria de videogames tem privilegiado a criação de personagens brancos, ocidentais e de classe média, relegando as identidades que escapam a esse padrão a papéis estereotipados ou à completa invisibilidade. Um personagem transexual construído sem considerar a interseccionalidade corre o risco de reforçar tais normatividades, ignorando como identidades racializadas, oriundas de contextos econômicos periféricos ou que desafiem expectativas culturais locais, influenciam suas experiências.

Por outro lado, ao adotar uma abordagem interseccional, é possível desenhar narrativas mais autênticas e multifacetadas. Por exemplo, um personagem transexual que também é racializado, pertencente a uma classe social específica ou oriundo de um contexto cultural marginalizado. Ao entrelaçar esses elementos, permite-se explorar como múltiplas opressões ou privilégios se manifestam na construção de sua trajetória narrativa. Essa perspectiva desloca o foco da identidade de gênero isolada para as formas como diferentes sistemas de poder interagem para moldar as vivências, permitindo a criação de personagens mais ricos e situados em contextos sociais reais. Além disso, essa abordagem não apenas ampliaria a representatividade nos jogos, mas também permitiria que os/as jogadores/as interagissem com desafios sociais complexos, promovendo empatia e reflexão crítica.

Outrossim, a interseccionalidade pode ajudar a explorar como as experiências de opressão e resistência moldam a subjetividade de personagens transexuais, oferecendo nuances que escapam à dicotomia entre vitimização e superação heroica. Em vez de

restringir a narrativa transexual a um “arco de redenção” — frequentemente associado à transição como ponto central da história —, é possível explorar as relações interpessoais, os dilemas éticos e os contextos culturais que influenciam suas escolhas e ações. Tal abordagem não apenas enriquece a narrativa, mas também desconstrói as expectativas unidimensionais de representações de personagens transgênero.

Do ponto de vista das jogadoras e jogadores, personagens complexos, construídos a partir de uma perspectiva interseccional, têm o potencial de transformar a experiência do jogo. Primeiro, porque permitem que jogadores/as de identidades marginalizadas se vejam representados/as de maneira mais fiel e diversificada, contribuindo para um sentimento de pertencimento em um espaço frequentemente hostil. Segundo, porque desafiam jogadores/as que pertencem a grupos sociais privilegiados a confrontar as desigualdades que sustentam suas próprias posições, promovendo uma reflexão crítica sobre as dinâmicas de poder que transcendem o universo dos jogos.

A interseccionalidade não é apenas uma ferramenta analítica útil para criticar a insuficiência das representações atuais nos videogames; é, para além disso, uma lente criativa que pode ser utilizada para a concepção de personagens e narrativas que transcendam a superficialidade e abracem a complexidade das experiências humanas, pois, de acordo com Collins e Bilge “o uso da interseccionalidade pode assumir várias formas” (2021:52). Ao construir mundos digitais que reconheçam a multiplicidade das existências transexuais, os videogames podem não apenas ampliar sua relevância cultural, mas também participar ativamente do projeto de justiça social, promovendo uma forma de entretenimento que desafia as estruturas normativas e oferece novos horizontes de imaginação coletiva.

É importante salientar que a construção de personagens transexuais interseccionais não se limita a uma questão de representatividade, mas envolve também a subversão das lógicas de produção dos próprios jogos eletrônicos. Para que essas representações sejam eficazes, torna-se necessário que desenvolvedores/as e roteiristas repensem suas práticas, incorporando consultorias especializadas e promovendo uma maior diversidade nos espaços de criação.

De acordo com Collins e Bilge (2021:53), “a interseccionalidade se refere às maneiras pelas quais as pessoas, como indivíduos ou parte de um grupo, produzem, recorrem ou aplicam estruturas interseccionais na vida cotidiana”. Ou seja, a interseccionalidade, nesse sentido, transcende seu papel como ferramenta analítica e se constrói como uma *práxis* transformadora, que questiona as hierarquias e desigualdades não apenas representadas nos jogos, mas também presentes na indústria que os produz. Assim, ao abraçar a multiplicidade das vivências transexuais em suas narrativas e práticas, os videogames podem consolidar-se como espaços de resistência, subversão e justiça social.

Celeste (2018), produzido pelos canadenses Maddy Thorson e Noel Berry e com a arte desenvolvida pelo estúdio brasileiro *MiniBoss*, é um jogo *indie* de plataforma no qual os/as jogadores/as controlam a personagem Madeline para alcançar o topo da montanha Celeste. O jogo aborda saúde mental de forma única e significativa, explorando temas como ansiedade, depressão, autocrítica e superação pessoal. Com a confirmação posterior de que Madeline é uma mulher trans, essas dimensões ganham uma nova camada de interpretação, refletindo a maneira como questões de saúde mental podem ser intensificadas pela vivência trans, especialmente em contextos de marginalização e transfobia. A Montanha Celeste funciona como uma poderosa metáfora para os obstáculos internos de Madeline. O esforço físico de escalá-la reflete a luta constante de lidar com problemas de saúde mental, enquanto os desafios específicos simbolizam crises emocionais e momentos de dúvida. Para pessoas trans, essa escalada pode ser vista como um paralelo às experiências de disforia de gênero, isolamento ou rejeição social, que frequentemente intensificam condições como ansiedade e depressão. Madeline enfrenta medos profundos e sentimentos de inadequação, muitas vezes agravados pela personificação de seu “lado sombrio”, Badeline. Essa figura não apenas critica Madeline, mas também tenta convencê-la de que não é capaz de seguir em frente. Esse conflito interno ressoa com a experiência de muitas pessoas trans que lidam com uma voz interna, alimentada por pressões externas como transfobia ou normas de gênero opressoras.

A relação de Madeline com Badeline é um aspecto importante no jogo. Inicialmente, Badeline é uma antagonista, uma força negativa que tenta impedir o progresso de Madeline — um desses momentos pode ser visualizado na Figura 1. No entanto, à medida que a narrativa avança, Madeline percebe que não pode vencer sua luta interna ao rejeitar essa parte de si mesma; em vez disso, precisa integrá-la.

Figura 1. Captura da tela do jogo *Celeste*



Fonte: *Celeste* (2018).

Para pessoas trans, essa dinâmica pode ser lida como uma metáfora para o enfrentamento da disforia de gênero ou da autocrítica internalizada. O processo de aceitação de Badeline simboliza um momento de reconciliação: ao invés de rejeitar ou lutar contra partes de si que foram moldadas por experiências difíceis, Madeline as abraça e encontra força nessa integração. Esse arco reflete a jornada de muitas pessoas transexuais que aprendem a aceitar suas complexidades e vulnerabilidades como parte essencial de quem são.

Embora a identidade transexual de Madeline não seja explicitamente mencionada no jogo, é possível interpretar elementos de sua jornada como uma metáfora para o processo de autodescoberta e validação. Sua determinação em escalar a montanha, apesar de todas as dificuldades, é um ato simbólico de afirmação de sua identidade. Cada obstáculo superado representa um pequeno triunfo contra as forças que tentam apagá-la ou fazê-la duvidar de si mesma.

A conclusão de *Celeste* — com Madeline aceitando Badeline como parte de si mesma — também pode ser vista como um momento de validação e autoaceitação, algo profundamente significativo para pessoas transexuais que enfrentam expectativas normativas ou o desejo de serem compreendidas em sua totalidade.

O jogo se destaca por abordar saúde mental de forma universal, mas ainda assim profundamente significativa para públicos específicos. Para muitas pessoas trans, o retrato honesto da luta emocional de Madeline oferece um reflexo das próprias experiências, especialmente no contexto de uma sociedade que frequentemente negligencia ou estigmatiza tanto questões de saúde mental quanto identidades de gênero diversas.

Essa representatividade, embora implícita, é poderosa. Ela valida a experiência de jogadoras e jogadores trans e oferece um espaço seguro para que esses temas sejam explorados e processados, algo raramente encontrado em outras mídias. Além disso, o jogo demonstra que as questões de saúde mental não são fraquezas ou falhas individuais, mas sim parte de uma luta universal pela autoaceitação e superação de adversidades.

Indo além, em *Celeste* a solidariedade e a construção de comunidade desempenham papéis fundamentais na narrativa e na experiência da jogadora e do jogador, oferecendo uma visão poderosa sobre como conexões humanas podem ajudar na superação de desafios internos e externos. Esses temas ecoam de forma especial quando interpretados à luz da identidade transexual de Madeline e das dificuldades frequentemente enfrentadas por pessoas transexuais, incluindo o isolamento, a discriminação e a luta por validação. Um dos elementos mais marcantes de *Celeste* é a relação de Madeline com Theo, um companheiro de jornada que ela encontra durante sua escalada. Theo, um jovem fotógrafo que também está lidando com suas próprias inseguranças, se torna uma figura de apoio para Madeline. Ele ouve suas preocupações, valida seus sentimentos e oferece conforto, especialmente em momentos críticos da

narrativa. Essa amizade destaca a importância da empatia e da escuta ativa nas relações humanas. A presença de um aliado que oferece suporte emocional sem tentar “corrigir” ou “resolver” os problemas da outra pessoa reflete práticas de solidariedade que são essenciais em comunidades inclusivas.

Embora a escalada da Montanha Celeste seja, em última análise, um esforço individual de Madeline, ela não está sozinha. Personagens como Theo e a zeladora da montanha, Senhora Oshiro, desempenham papéis que, direta ou indiretamente, moldam a experiência de Madeline. Mesmo Badeline, inicialmente vista como uma inimiga, acaba se revelando uma parte essencial de si mesma, enfatizando que o apoio, seja interno ou externo, pode vir de fontes inesperadas.

Esse equilíbrio entre jornada individual e suporte coletivo é uma metáfora poderosa para as vivências trans. A autoaceitação e a superação de desafios pessoais frequentemente requerem coragem e determinação internas, mas essas jornadas são facilitadas e enriquecidas pelo apoio de uma comunidade solidária.

Celeste é mais do que um jogo sobre escalar uma montanha, é uma obra que explora com sensibilidade as complexidades da saúde mental, das identidades trans e da solidariedade. Ao longo da jornada de Madeline, o jogo tece uma narrativa que combina questões profundamente humanas, oferecendo representações autênticas e espaços de reflexão sobre o que significa viver em um mundo marcado por desigualdades e desafios pessoais.

A luta de Madeline para alcançar o topo da Montanha Celeste reflete a realidade de muitas pessoas transexuais. A montanha, como metáfora, simboliza tanto os desafios internos quanto os externos que emergem da interseccionalidade — o cruzamento entre saúde mental, identidade de gênero e outros marcadores sociais, como classe e comunidade. Nesse sentido, *Celeste* promove uma discussão crítica sobre como essas dimensões moldam a experiência de cada indivíduo, mostrando que as jornadas são únicas, mas amplamente influenciadas por dinâmicas de poder.

A solidariedade e o senso de comunidade são apresentados como elementos essenciais para enfrentar essas adversidades. Por meio de personagens como Theo, que oferece apoio genuíno, e até mesmo Badeline, que representa os aspectos mais difíceis da psique de Madeline, o jogo subverte narrativas de isolamento e destaca a importância das conexões humanas. Esse suporte coletivo é especialmente significativo para comunidades transexuais e marginalizadas, que frequentemente encontram força na união e na empatia.

Além disso, o design inclusivo de *Celeste* reflete uma abordagem solidária com seus jogadores/as. A ausência de punição severa para falhas incentiva a persistência e comunica que errar faz parte do processo de crescimento — uma mensagem especialmente relevante para quem enfrenta lutas internas constantes. Essa mecânica ressoa com as experiências de pessoas trans e de quem vive com transtornos de saúde mental, oferecendo um espaço simbólico de acolhimento e validação. A presença da

interseccionalidade em *Celeste*, mesmo que implícita, permite uma análise mais profunda das narrativas e dos temas que o jogo aborda. Ao apresentar Madeline como uma personagem trans e complexa, o jogo desafia normas reducionistas e celebra a multiplicidade das experiências humanas. Ele reconhece que saúde mental, identidade de gênero e solidariedade não existem isoladamente, mas interagem de maneira dinâmica para moldar as vidas das pessoas.

No fim, *Celeste* transcende sua função como entretenimento e se consolida como um espaço de resistência e transformação. Ele não apenas reconhece os desafios enfrentados por pessoas trans e aquelas com dificuldades de saúde mental, mas também oferece uma visão esperançosa: a de que o apoio comunitário, a aceitação interna e a resiliência podem criar caminhos para a superação. Nesse sentido, o jogo se alinha com as práticas de justiça social, desafiando as normatividades e abrindo horizontes para imaginar um mundo mais inclusivo, solidário e interseccional.

A interseccionalidade no caso de Carl Johnson em *Grand Theft Auto: San Andreas*

Ao longo dos anos, os jogos digitais reproduzem os estereótipos e preconceitos relacionados a raça/cor de personagens negros. Nas primeiras décadas da indústria dos videogames era comum perceber que personagens negros eram tratados de forma rasa, sem aprofundamento narrativo, com atributos físicos exacerbados e retratados como personagens secundários, reforçando o apagamento de narrativas diversas, demonstrando o entendimento de qual era o lugar do negro na sociedade e a falta de interesse dos desenvolvedores em construir histórias atrativas para personagens não-brancos.

Os primeiros jogos digitais lançados retratavam os homens negros apenas pelo viés do esporte, retratando expectativas racistas do que era considerado uma das vantagens de ser negro: a aptidão física. Logo, esse imaginário identitário racista percebia e cedia apenas o espaço do esporte como único lugar onde pessoas negras eram reconhecidas e representadas, como podemos ver em *Heavyweight Champ* (1977) e *Frank Bruno's Boxing* (1985), sobre luta de boxe; *Basketball* (1979) e *One on One: Dr. J vs. Larry Bird* (1983), com partidas de basquete; e *Track and Field* (1983) e *Daley Thompson's Decathlon* (1984), sobre as Olimpíadas.

Ao longo dos anos, essa estratégia não mudou e foi evoluindo com o avanço computacional dos videogames, permitindo caracterizações cada vez mais fidedignas e visualmente mais atraentes. Nisso, outros jogos começaram a retratar personagens negros ainda nesse lugar do esporte, mas com maiores detalhes físicos, como *Mortal Kombat 2* (1993), com o homem negro lutador Jax, sem poderes especiais exceto pela sua força física; *Tekken 3* (1997), com Eddy Gordo representando o homem negro

brasileiro capoeirista ex-presidiário; e como em *X-Men vs. Street Fighter* (1996), com a personagem Tempestade, que foi uma das primeiras heroínas mulher e negra a ser jogável, contudo, sua representação foi hipersexualizada e seu poder era considerado descontrolado, reforçando estereótipo sexista e racista de mulher negra raivosa.

Sendo assim, a interseccionalidade pode ser o elo que aprimora a representação de personagens diversos nos jogos, sobretudo os de pele negra, permitindo uma exploração mais profunda de relações interpessoais, dilemas éticos e contextos culturais, evitando cair em estereótipos. Personagens desenvolvidos sob uma perspectiva interseccional não apenas oferecem representações autênticas para jogadores/as marginalizados, promovendo um senso de pertencimento, mas também ajudam a contribuir com a reflexão sobre as desigualdades sociais para outros/as jogadores/as não pertencentes ao grupo. Neste sentido, cabe analisar outros jogos de forma interseccional para entender como se estabelecem as relações entre os diversos marcadores sociais e as realidades construídas nos jogos.

Grand Theft Auto: San Andreas (2004), também conhecido como *GTA San Andreas*, faz parte de uma franquia gigante e popularmente conhecida de jogos produzidos e lançados pela *Rockstar Games* (Dijkema, Souza & Ferrari, 2017). O jogo foi lançado em 2004 e seu conteúdo foi categorizado com a classificação indicativa para maiores de idade, pois o jogo apresentava questões sensíveis a públicos menores, como sangue, violência intensa, conteúdo sexual explícito e uso de drogas (*Grand Theft Auto: San Andreas*, 2024), o que demonstra o teor do conteúdo do jogo.

A série GTA é uma das franquias mais famosas no mundo dos games, e muito se atribui pela mistura de estilos de jogo entre o chamado *SandBox* — traduzido como Mundo Aberto —, em que o/a jogador/a é livre para fazer suas próprias escolhas, podendo seguir a ordem cronológica da história do jogo ou não. E o estilo de jogo *third-person shooter* — traduzido como jogo de tiro em terceira pessoa — se refere tanto a jogos de tiro com várias formas de interações com armas no jogo quanto pela característica cinematográfica angular de como a câmera mostra o personagem controlável de costas — em terceira pessoa — permitindo que o/a jogador/a enxergue o entorno do ambiente pelo olhar do personagem, mas também pelo olhar de quem o controla. Esse estilo estimula o acesso a várias mecânicas — as formas de interagir dentro do mundo do jogo —, entre as básicas estão: andar, correr, saltar e nadar; as que envolvem veículos: entrar, sair e dirigir o veículo, e atirar para fora enquanto dirige o veículo; as que envolvem armas: coletar, armazenar, atirar/usar; e cada arma ainda tem sua própria mecânica de gastar/comprar munição.

Essas relações estabelecidas pelo uso dessas mecânicas constroem dinâmicas dentro do ambiente virtual, formando suas próprias hierarquias sociais estipuladas pela vida em sociedade construída no jogo, que ditam regras e padrões de comportamentos que devem ser seguidos por todos. Ao infringir a lei estabelecida, a própria organização

da sociedade criada virtualmente se encarrega de aplicar as consequências necessárias para manter “a ordem”, baseadas em nossa estrutura social da vida real.

Um desses casos pode ser observado no exemplo apontado por Dijkinga, Souza & Ferrari (2017), em que o/a jogador/a, ao roubar um carro ou colidir com a polícia sob qualquer circunstância, passa a ter um nível de procurado, que é indicado por estrelas no canto superior direito da tela. Uma estrela implica que a polícia local irá perseguir o/a jogador/a para tentar prendê-lo/a. Conforme a gravidade do confronto vai aumentando, as estrelas e o nível de procurado também, modificando a maneira pela qual a polícia tenta “resolver” a situação, passando a utilizar abordagens mais severas tentando eliminar o/a jogador/a. Essa dinâmica de mudança de interesse também afeta a quantidade e qualidade de agentes policiais, desde um maior envolvimento da polícia local, passando pelo apoio de equipes como a SWAT e FBI, até chegar à perseguição pelo exército, com apoio de helicópteros, tanques de guerra, armamentos pesados e outros.

A mudança de abordagem, também implica em modificações na interação com o ambiente, quando o/a jogador/a é abordado pela polícia (com uma estrela), os agentes policiais apontam uma arma para o personagem e ou o mandam não se mexer ou mandam se deitar no chão com a mão na cabeça. Ao ser detido, o personagem perde dinheiro (como se tivesse pagado uma fiança) e perde todos os pertences. No caso de o/a jogador/a acabar sendo abatido pelas forças policiais (com mais de uma estrela), o personagem renasce perdendo dinheiro (como se tivesse pagado a conta do hospital) e perde toda a experiência adquirida não salva.

Além disso, a ambientação do jogo retrata de forma sátira os locais famosos dos EUA, assim como constrói várias críticas sociais as relações entre os personagens em busca dos prazeres da vida dentro do jogo (Marinho, Abath & Carvalho, 2010; Dijkinga, Souza & Ferrari, 2017). Alguns pontos turísticos famosos de *Los Angeles*, *Las Vegas* e *San Francisco* podem ser facilmente reconhecidos nas cidades do jogo, respectivamente em *Los Santos*, *Las Venturas* e *San Fierro* (Tecnoblog, 2021). De acordo com Marinho, Abath e Carvalho (2010), o jogo exibe uma estética que reflete as contradições e desafios da vida urbana contemporânea, destacando a diversidade e complexidade dos problemas sociais, que imitam a vida real. Embora a vitória no jogo seja alcançada através de métodos desonestos e agressivos, esses comportamentos suscitam reflexões sobre os compromissos sociais dos/as jogadores/as na vida real.

O jogo também permite múltiplas interpretações sobre a vitória, desde a conquista do bem sobre o mal, da defesa da justiça social, até a utilização de estratégias fornecidas pelo jogo que vão contra as regras de sistema próprio do jogo, como a utilização dos *cheat codes* ou códigos de trapaça, construídos pelos desenvolvedores para burlar ou passar mais rápido pelos objetivos. Esses códigos são acionados por um conjunto de ações para alcançar um objetivo específico, em busca por um caminho mais fácil — como as munições infinitas que podem ser ativadas através dos comandos: L1,

R1, QUADRADO, R1, ESQUERDA, R2, R1, ESQUERDA, QUADRADO, BAIXO, L1, L1). Para Marinho, Abath e Carvalho (2010), o jogo oferece um espaço para explorar e refletir sobre questões ético-morais e sociais tanto no ambiente virtual quanto no real.

Outro ponto que vale destacar é que o jogo reproduz a caracterização da cultura *Hip Hop* como estilo de vida junto com as tensões envolvendo as rivalidades das gangues americanas dos anos 90 (Dijkinga, Souza & Ferrari, 2017) de uma forma estereotipada. Segundo Dijkinga, Souza e Ferrari (2017), *GTA: San Andreas* foi o primeiro jogo grande a apresentar um homem, negro, pobre e periférico, envolvido com gangues como personagem principal controlável, apresentado como Carl Johnson ou CJ. Os autores consideram um ato revolucionário, visto que não era uma prática comum pela indústria de jogos a construção de um personagem principal negro. Entretanto, tal ato nos mostra que mesmo sendo um personagem principal, ele não está em um lugar capaz de conquistar “a felicidade plena” e “ser feliz para sempre”, como em outros jogos em que o personagem principal normalmente branco consegue concluir sua jornada. A narrativa apresentada pelos desenvolvedores em seu site como a descrição do jogo, mostra a complexidade que cerca a construção deste personagem:

Há 5 anos, Carl Johnson fugiu das pressões da vida em Los Santos, San Andreas, uma cidade que se destruía com gangues, drogas e corrupção, onde estrelas de cinema e milionários fazem o melhor que podem para evitar traficantes e bandidos. É o começo dos anos 90. Carl volta para casa. A sua mãe foi assassinada, a sua família ruiu e seus amigos de infância estão todos indo em direção ao desastre. Para piorar tudo, dois policiais corruptos armaram para que ele fosse acusado de homicídio. CJ é forçado a embarcar numa jornada que o levará por todo o estado de San Andreas para salvar sua família e assumir o controle das ruas (*Grand Theft Auto: San Andreas*, 2004:1).

Esse trecho posiciona o personagem virtual e fictício, CJ, como vítima de um sistema estrutural criado para aprisionar certos tipos de corpos e estimular competição por território agravados pelas problemáticas sociais (Marinho, Abath & Carvalho, 2010). Entretanto, só é possível chegar a essa conclusão prestando atenção na narrativa que circunscreve as intersecções do personagem e o mundo do jogo, de forma que tal condição não é entendida por aqueles que tiram conclusões precipitadas — preconceituosas — apenas observando rapidamente um homem negro como protagonista do jogo, como mostra a Figura 2.

Figura 2. Captura da tela do jogo *Grand Theft Auto: San Andreas*

Fonte: Grand Theft Auto: San Andreas (2004).

A identidade racial de CJ é um fator central na narrativa do jogo, influenciando suas interações e o tratamento que recebe das pessoas na cidade, das autoridades e de membros de outras gangues. No prólogo do jogo, logo quando chega na cidade para o enterro de sua mãe, CJ é abordado por três policiais corruptos (um afro-americano, um mexicano e um branco), enquanto andava de taxi a caminho de sua antiga casa. Os policiais fazem parte da *Community Resources Against Street Hoodlums* (C.R.A.S.H.) — traduzida como Recursos de Comunidade Contra Gangues de Rua —, uma força tarefa que mistura agentes policiais de diversas etnias para “proteger” a comunidade contra as gangues.

Nessa abordagem, os policiais mandam CJ se deitar no chão e enquanto é algemado, tem todo o seu dinheiro recolhido pelos policiais, e o policial afro-americano afirma de forma enfática que o dinheiro de CJ era do tráfico de drogas e que por isso poderia ser recolhido mesmo sem nenhuma prova concreta e mesmo com CJ negando. Então, em um rito de “boas-vindas”, o policial afro-americano faz uma série de perguntas a CJ, indagando-o se CJ está feliz por ter voltado e se CJ não tinha se esquecido deles; CJ responde de forma imprudente se questionando o motivo da demora da abordagem e o policial, em resposta, o manda entrar na viatura.

Na continuação da cena, o policial afro-americano que conduzia CJ a entrar na viatura empurra a cabeça do personagem na lataria do carro e após o incidente fala de forma irônica para CJ tomar cuidado com a cabeça, enquanto o policial branco começa a rir. Em seguida este policial branco manda o taxista ir embora, chamando-o de “imigrante de merda” e de “mexicano idiota”, na sequência a cena mostra o policial mexicano, olhando atentamente para o policial branco balançando a cabeça de forma negativa, demonstrando desaprovação pelo ato, o que o policial branco percebe e pede

desculpas. O taxista arranca na direção contraria e CJ tenta avisar os policiais que sua mala estava dentro do taxi. Os policiais entram na viatura e CJ fica reclamando sozinho e ainda fica sem suas coisas.

A cena continua com o carro da polícia em movimento pelo bairro. Um dos policiais fala em voz alta e irônica que encontrou uma arma, o outro policial argumenta com a mesma forma irônica que essa arma tinha sido usada para matar um policial dez minutos atrás e atribui o assassinato a CJ, dizendo que dessa vez ele foi rápido. Esse mesmo policial finaliza a frase o chamando de *Nigga*. CJ ainda comenta que o policial sabe que ele acabou de descer do avião; o policial interfere e fala que foi bom ter encontrado e confiscado a arma do crime, que CJ enfatiza não ser dele; os policiais retrucam e dizem que quando precisarem vão procurar por ele. Então com o carro em movimento, atiram CJ no chão, que sai rodando em um beco no território da gangue rival.

A violência policial e a corrupção são aspectos frequentes no cotidiano do personagem, refletindo as realidades de brutalidade policial enfrentadas por CJ e por muitos homens negros na vida real. A representação de CJ como alvo dessas ações policiais e seu posicionamento perante eles destaca a luta contínua contra a discriminação racial e a corrupção no sistema policial mesmo em uma realidade virtual construída.

A masculinidade do personagem também desempenha um papel significativo em sua jornada. A narrativa do jogo frequentemente coloca CJ em situações em que ele precisa, para ganhar respeito e poder, provar sua masculinidade e cumprir as expectativas de gênero através de confrontos violentos, demonstrações de força física e domínio territorial. Além disso, suas interações com personagens femininas no jogo são influenciadas por suas escolhas de vestuário e aparência, alterando o status de *Sex Appeal* do personagem, indicando que estereótipos de masculinidade e sexualidade estão vinculados com fatores raciais e a questão da virilidade.

A classe social é outro elemento crucial de sua identidade, afetando suas motivações e oportunidades. CJ retorna a um ambiente de pobreza e exclusão social, onde a criminalidade é muitas vezes vista como uma das poucas vias para alcançar mobilidade social. Suas tentativas de melhorar sua condição de vida e a de sua família refletem as dificuldades enfrentadas por indivíduos de classes marginalizadas em um sistema que perpetua a desigualdade. A associação entre pobreza e criminalidade no jogo sublinha as barreiras estruturais que limitam as oportunidades para pessoas de baixa renda.

Além desses eixos de opressão, outras questões interseccionais também influenciam a experiência de CJ. As escolhas que o/a jogador/a faz em relação à dieta e ao exercício físico do personagem afetam sua aparência e habilidades, de forma que ser mais forte deixa o personagem com mais fôlego para correr e nadar, enquanto desenvolver gordura, além de tornar o personagem mais lento, o faz perder o fôlego e

a barra de vida mais rápido, mostrando como normas sociais e estéticas influenciam a percepção do personagem. A interação entre esses múltiplos fatores cria uma complexidade que reflete as diversas formas de opressão e privilégio que moldam a vida dos indivíduos tanto no ambiente virtual quanto no real.

Entretanto, em meio às múltiplas formas de violência as quais o personagem é “submetido” pela estrutura social racista, classista etc., CJ utiliza de diversas estratégias que podem ser interpretadas como formas de resistência contra os sistemas opressivos que ele enfrenta. Na formação de alianças e redes de apoio, o personagem reconstrói e fortalece suas relações com seus amigos de infância, traçando estratégias essenciais para sua sobrevivência no ambiente hostil da cidade, rodeado de corrupções e violências. Além disso, CJ reivindica espaços ao lutar para recuperar e manter o controle sobre o território de sua gangue, resistindo ao domínio de gangues rivais e à brutalidade policial.

Outra estratégia utilizada pelo personagem dentro da narrativa, é a recuperação de capital econômico. Uma recuperação significativa para CJ, que busca constantemente a ascensão de classe. CJ também desafia frequentemente figuras de autoridade corruptas, expondo e combatendo a corrupção sistêmica, o que representa uma reação direta às estruturas de poder opressivas existentes dentro da sociedade do jogo. O empoderamento pessoal também pode ser considerado outra tática utilizada por CJ, que envolve mecânicas que melhoraram suas habilidades e capacidades físicas, conforme progride no jogo, resistindo às narrativas de impotência impostas a indivíduos em situações semelhantes. Por fim, parece ser a adaptabilidade e a capacidade estratégica de CJ, que lhe permite enfrentar e superar diversos desafios, resistindo aos sistemas opressivos ao seu redor e utilizando inteligência, força e conexões sociais para lutar por um futuro melhor para si e para sua comunidade.

Essas práticas elencadas como formas de ascensão e resistência ao “sistema” demonstram o antagonismo que faz o jogo *GTA San Andreas* ao negro, pobre e periférico. A única “saída”, segundo a narrativa, é a inclusão no mundo crime e, paradoxalmente, é por meio do dinheiro do crime que CJ se empodera e edifica estratégias de sobrevivências em seu cotidiano.

Como uma análise da história de CJ, a abordagem interseccional permite uma análise detalhada de como raça, gênero e classe interagem para moldar a trajetória do personagem em *Grand Theft Auto: San Andreas*. Essas identidades interseccionais não apenas influenciam as experiências de CJ, mas também refletem as realidades sociais mais amplas de discriminação e opressão. A narrativa do jogo oferece uma plataforma para explorar essas dinâmicas e fornece reflexões importantes sobre as formas complexas pelas quais diferentes formas de opressão se entrelaçam na vida dos indivíduos, enquanto a análise interseccional de CJ revela as profundidades das interações sociais e estruturais que definem as experiências do personagem e suas decisões no mundo do jogo.

Considerações finais

Entendendo os jogos digitais como um dispositivo midiático que produz saberes por meio de múltiplas relações de poder, nos preocupamos neste estudo em rastrear como a ferramenta da interseccionalidade orientam a produção dos jogos digitais a partir da análise dos jogos *Celeste* e *Grand Theft Auto: San Andreas*. Para isso, optamos por uma análise de conteúdo dos elementos dos jogos (personagens, narrativas e contextos) fundada na ferramenta da interseccionalidade, a partir da observação do cruzamento entre categorias de opressão, agenciamentos e formas de resistência que moldam o conteúdo dos jogos analisados.

A partir da revisão bibliográfica, pudemos capturar que a interseccionalidade orienta as investigações que relacionam jogos digitais com os dispositivos de raça, gênero, raça, classe e sexualidades. As pesquisas tendem a acionar essas categorias tanto enquanto marcadores sociais e identitários que afetam a dinâmica de representatividade nos games, quanto domínios estruturais que orientam a produção/reprodução do racismo, sexismo etc. no universo digital. Nisso, os trabalhos se movimentam entre demonstrar os jogos enquanto um dispositivo que se articula por meio das categorias de opressão, mas também enquanto um campo de disputa, em que contranarrativas são produzidas. A análise de *Celeste* e *GTA: San Andreas* expõe uma dinâmica semelhante: apesar de produzir estereótipos de gênero e raça, os jogos também são acionados enquanto meios de resistência.

O contato com ambas as narrativas analisadas orienta o entendimento de que, em frente a jogos ricos, que reproduzem estereótipos racistas, sexistas etc., a inclusão de personagens, narrativas e contextos complexos significa um exercício de aprofundamento dos jogos digitais sobre as múltiplas vivências e realidades possíveis que atravessam as subjetividades de quem joga. O ato de complexificar consiste no esforço de analisar o entrelaçamento de marcadores sociais e relações de poder, a partir de representações midiáticas.

A narrativa de *Celeste* e a jornada da personagem Madeline oferecem uma reflexão profunda sobre saúde mental e identidade de gênero, especialmente no contexto das vivências transexuais. A revelação de Madeline como uma mulher trans adiciona uma camada de complexidade à sua luta interna, ampliando a metáfora da escalada da montanha para um processo de autodescoberta e enfrentamento das adversidades emocionais. Cada dificuldade enfrentada na montanha reflete de maneira visceral os desafios da saúde mental, como a ansiedade e a depressão, que para pessoas trans podem ser agravados pela experiência de marginalização e transfobia. A escalada em si simboliza o esforço contínuo e desgastante para superar crises emocionais, enquanto a personagem Badeline, sua personificação sombria, representa os medos e dúvidas internos que muitas pessoas trans enfrentam — o medo do fracasso, da rejeição ou da falta de pertencimento. O confronto de Madeline com Badeline, sua versão negativa e

cética, é um retrato do constante embate com a dúvida interna, uma luta alimentada por normas sociais opressivas e a rejeição à identidade trans. Nesse sentido, *Celeste* se apresenta não apenas como um jogo sobre saúde mental, mas também como uma narrativa sensível e poderosa sobre o impacto psicológico da transfobia e a força necessária para enfrentar as adversidades internas e externas impostas àqueles que vivem à margem.

A escolha da análise de *GTA: San Andreas* surge para destacar que a ascensão de um personagem negro como principal controlável foi construída em um jogo que pretende “satirizar” os extremos em que corpos negros são submetidos no “mundo real” — o que era para ser ficcional acaba sendo um dos poucos espaços em que se torna visível a guerra que corpos e territórios racializados são expostos pela violência de Estado, este que atua produzindo margens, lugares de desigualdade. Mesmo que o objetivo do jogo seja criticar essa realidade, é possível nos questionar até que ponto naturalizar esse mundo também não acaba reproduzindo estereótipos e narrativas racistas. Essas oposições e contradições da história de CJ constroem o jogo e permitem a observação das múltiplas articulações dentro da narrativa do dispositivo da raça, do gênero, da classe, dos territórios etc.

Nessas análises, nos preocupamos em descrever, e de certa forma interpretar, a partir do olhar interseccional. É um exercício de análise que também nos desafia a elencar cruzamentos possíveis entre marcadores sociais e categorias de opressão em meio a agenciamentos e resistências enunciadas pelos e pelas personagens. Concluímos, portanto, que é em meio a cenários de violências múltiplas que os/as personagens açãoam estratégias de sobrevivência e de reconhecimento de si.

Referências

- ALWAYS SOMETIMES MONSTERS. (2014). Vagabond Dog. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://vagabonddog.glitch.me/>
- AVELAR, Michely; CAPPARELLI, Camila. (2024). “(Re)pensando as relações de gênero e os games: diálogos possíveis em contextos de educação linguística crítica”, in *Anais do Seminário Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, v. 15, n. 1, pp. 28-36. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.5281/zenodo.11270311>
- BASKETBALL. (1979). *Atari*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/basketball/>
- BILGE, Sirma. (2018). “Interseccionalidade desfeita: salvando a interseccionalidade dos estudos feministas sobre interseccionalidade”. *Revista Feminismos*, v. 6, n. 3, pp. 1-16 [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://periodicos.ufba.br/index.php/feminismos/article/view/33680>
- BUTLER, Judith. (2015). *Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro, Civilização Brasileira.
- CARNEIRO, Mario A. P.; DIAS, Rafael. (2020). “Game studies e estudos pós-coloniais: notas teórico-metodológicas”. *Revista Antares: Letras e Humanidades*, v. 12, n. 28, pp. 102-123. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://sou.ucs.br/etc/revistas/index.php/antares/article/view/9209>

- CARNEIRO, Sueli. (2023). *Dispositivo de racialidade: A construção do outro como não ser como fundamento do ser*. Rio de Janeiro, Zahar.
- CATHERINE. (2011). *Atlas*. Jogo Digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://xbox.com/pt-BR/games/store/catherine/C4GSVXGF65TT>
- CELESTE. (2018). v. 1.4. Maddy Make Games. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://celestegame.com/>
- COLLINS, Patricia H.; BILGE, Sirma. (2021). *Interseccionalidade*. São Paulo, Boitempo Editorial.
- CORRER, Rinaldo; SENEM, Cleiton J.; SOUFEN, Camila C.; NETO, Mario O.; MATOS, Juliana M. C. (2023). "Representações sociais de mulheres universitárias jogadoras de GTA: gênero, violência e sexualidade". *Revista Educação: Teoria e Prática*, v. 33, n. 66, pp. 1-31. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.18675/1981-8106.v33.n.66.s17622>
- CRENSHAW, Kimberlé. (2002). "Documento para o encontro de especialistas em aspectos da discriminação racial relativos ao gênero". *Revista Estudos Feministas*, v. 10, n. 1, pp. 171-188. [Consult. 02-07-2025]. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2002000100011>
- CRENSHAW, Kimberlé. (2017). *On Intersectionality: Essential Writings*. New York, The New Press.
- DALEY THOMPSON'S DECATHLON. (1984). *Ocean Software*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/daley-thompsons-decathlon/>
- DANDARA: Trials of Fear Edition. (2018). *Long Hat House*. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://longhathouse.com/games/dandara-tof/>
- DAS, Veena. (2007). *Life and Words: Violence and the Descent into the Ordinary*. Berkeley, Los Angeles; Londres, University of California Press.
- DIJKINGA, Andrey P.; SOUZA, João G. S.; FERRARI, Leonardo. (2017). "As mil faces de um gângster: o storytelling em GTA San Andreas", in *Anais do Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, v. 40, n. 1, pp. 1-16 [Consult. 03-12-2024]. Disponível em <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2017/resumos/R12-1820-1.pdf>
- DRAGER, Christian R. (2022), *A colonialidade na Indústria do videogame: uma análise sobre as representações, narrativas e valores hegemônicos nos jogos digitais*. Monografia (Graduação em Relações Internacionais). CSE-UFSC, Florianópolis. 107 p.
- DYS4IA. (2012). *Anna Anthropy*. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://w.itch.io/dys4ia>
- FALCÃO, Thiago; GRAY, Kishonna. (2021). "A colonização do jogo pelo capitalismo neoliberal". *Revista Contracampo*, v. 40, n. 2, pp. 1-8 [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.22409/contracampo.v40i2.51455>
- FINAL FIGHT. (1989). *Capcom*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em https://archive.org/details/abandonware_Final_Fight
- FORTIM, Ivelise; CARAMELLO, Érika; DARDE, Vicente. (2023) "A diversidade na indústria brasileira de games 2022", in B. Barbosa, L. Tresca e T. Lauschner (orgs), *TIC, Governança da Internet, Gênero, Raça e Diversidade - Tendências e Desafios*. São Paulo, Comitê Gestor da Internet do Brasil, v. 3, n. 1, pp. 348-369 [Consult. 03-12-2024]. Disponível em <https://bibliotecadigital.acervo.nic.br/handle/123456789/2227>
- FOUCAULT, Michel. (1988). *História da sexualidade 1: a vontade de saber*. Rio de Janeiro, Edições Graal.
- FRANCO, Ana Carolina F.; LEMOS, Flávia C. S. (2013). "Algumas interrogações sobre o sistema de comunicação no Brasil: mídia e relações de poder, saber e subjetivação". *Revista Barbarói*, n. 38, pp. 60-78. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://pepsic.bvsalud.org/pdf/barbaroi/n38/n38a05.pdf>
- FRANK BRUNO'S BOXING. (1985). *Elite Systems*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/frank-brunos-boxing/>

- FREITAS, Gabriela R. (2014). *A indústria criativa dos jogos digitais: uma abordagem sociológica*. Monografia (Graduação em Ciências Sociais). IFCH-UFRGS, Porto Alegre. 63 p.
- FURLAN, Cássia. (2020). “Pedagogias culturais, corpos heterotópicos e possibilidades não-normativas: a formação docente em experiências com um jogo de RPG”. *Revista Ártemis*, v. 30, n. 1, pp. 303-330. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://periodicos.ufpb.br/index.php/artemis/article/view/51583>
- GOULART, Lucas A.; HENNIGEN, Inês (2014). “Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade”. *Revista Estudos Feministas*, v. 22, n. 1, pp. 215–236. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.1590/S0104-026X2014000100012>
- GOULART, Lucas A.; NARDI, Henrique C. (2017). “Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual”. *Revista Estudos Feministas*, v. 25, n. 1, pp. 383-387. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/46729>
- GRAND THEFT AUTO: San Andreas. (2004). v. 5. Rockstar Games. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://rockstargames.com/br/games/sanandreas>
- HEAVYWEIGHT CHAMP. (1977). *Sega*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/heavyweight-champ/>
- LIMA, Leandro A. B. (2017). “O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade”. *Revista Fronteiras - Estudos Midiáticos*, v. 19, n. 1, pp. 129-143. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.4013/fem.2017.191.12>
- MAIA, Ana Flávia M.; SILVA, Tarcisio T. (2023). “Decolonialismo nos indie games brasileiros: história e imaginário em Dandara”. *Revista Comunicação & Inovação*, v. 24, pp. 1-22. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.13037/ci.vol24.e20238974>
- MAIA, Iasmin. (2024). “Racismo em jogo: o dialogismo no aplicativo ‘simulador de escravidão’”. *Cadernos de Pós-Graduação em Letras*, v. 24, n. 1, pp. 18-32. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://doi.org/10.5935/cadernosletras.v24n1p18-32>
- MARINHO, Thiago; ABATH, Daniel; CARVALHO, Nadja. (2010). “Jogo e Multimídia: Estratégias de Diversão no GTA - San Andreas”, in *Anais do Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste*, v. 12, n. 1, pp. 1-13 [Consult. 03-12-2024]. Disponível em <https://intercom.org.br/papers/regionais/nordeste2010/resumos/R23-1397-1.pdf>
- MASS EFFECT. (2007). *Electronic Arts: BioWare*. Jogo digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://ea.com/games/mass-effect/mass-effect>
- MBEMBE, Achille. (2022). *Crítica da razão negra*. São Paulo, N-1 Edições.
- MORTAL KOMBAT 2. (1993). *Midway Games*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em https://archive.org/details/mortal_kombat_2_dos
- OLIVEIRA, Letícia de C. (2022). *Histórias cruzadas: proposta de jogo digital, com abordagem na interseccionalidade entre raça, classe e gênero*. Dissertação (Mestrado em Ensino e Processos Formativos). Programa de Pós-Graduação em Ensino e Processos Formativos, FCAV - UNESP, Jaboticabal. 213 p.
- ONE ON ONE: Dr. J vs. Larry Bird. (1983). *Atari*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/one-on-one-dr-j-vs-larry-bird/>
- RIBEIRO, Samuel de S; VALADARES, Victor Hugo P. R. (2018). “Jogos digitais ‘fora do armário’: reflexões sobre a representatividade queer nos games”, in *Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, v. 17, n. 1, pp. 838-847 [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>
- SANTOS FILHO, Eudaldo F.; SILVA, Beatriz R. (2021). “Invisibilidade do protagonismo negro feminino e o design de games: mercado, desenvolvimento e produção”. *Revista da Associação Brasileira de Pesquisadores/as Negros/as*, v. 13, n. 38, pp. 119-138 [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://abpnrevista.org.br/site/article/view/1206>

- SILVA, Kadidja Q. M. (2023). *A (in)visibilidade das mulheres negras em jogos eletrônicos de Survival Horror*. Dissertação (Mestrado em Estudos Africanos, Povos Indígenas e Culturas Negras). PPGEAFIN, DCHT-UNEB, Salvador. 162 p.
- SILVA, Lohan A. S.; PEREIRA, Paulo M. S. R. P. (2023). "Jogos digitais e o protagonismo de pessoas trans negras", in *Anais do Congresso Internacional de Educação e Geotecnologias*, v. 4, n. 1, pp. 93-97 [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://revistas.uneb.br/index.php/cintergeo/article/view/18266>
- TECNOBLOG. (2021). *12 perguntas e respostas sobre GTA San Andreas*. [Consult. 03-12-2024]. Disponível em <http://tecnoblog.net/guias/perguntas-e-respostas-sobre-gta-san-andreas/>
- TEKKEN 3. (1997). *Namco*. Jogo Digital. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em https://archive.org/details/psx_tekken3
- TRACK AND FIELD. (1983). *Konami*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em <https://samanthablackmon.net/bgarchive/track-and-field/>
- X-MEN VS. STREET FIGHTER. (1996). *Capcom*. Jogo Arcade. [Consult. 29-12-2024]. Disponível em https://archive.org/details/arcade_xmvsf

Daiane da Silva Carvalho

-  <https://orcid.org/0009-0008-0244-2183>
 <http://lattes.cnpq.br/1463245601077279>

Doutoranda pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (GamePesq). Email: daianedascarvalho@gmail.com

Laryssa dos Santos Waltter

-  <https://orcid.org/0009-0002-1624-4969>
 <http://lattes.cnpq.br/4004628042450672>

Graduanda em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Bolsista PIBIC. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (GamePesq). Email: laryswaltter@gmail.com

Marcelo Fróes Veleda

-  <https://orcid.org/0009-0009-1031-2618>
 <http://lattes.cnpq.br/2138541972653697>

Mestrando pelo Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Brasil. Bolsista da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior. Integrante do Grupo de Pesquisas sobre Games, Cultura e Sociedade (GamePesq). Email: ofroes.m@gmail.com