

# VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

**SER OU NÃO SER PROFESSOR?**  
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO  
DOCENTE NA ATUALIDADE.



Eixo 5: Interseccionalidade, Diversidade e Diferença na Educação Básica e na  
Formação Docente

## A REPRESENTAÇÃO DE PERSONAGENS NEGROS(AS) EM JOGOS ELETRÔNICOS E A CONSTRUÇÃO DE IDENTIDADES

Gabriel Jorge Santos de Oliveira<sup>1</sup>  
Ana Gabriela Borges da Silva Miranda de Souza<sup>2</sup>  
Thales Riquelme de Souza Leal<sup>3</sup>  
Kaio Vitor Pereira de Souza<sup>4</sup>  
Fernanda Santos Vallim da Silva<sup>5</sup>

### RESUMO EXPANDIDO

Nos jogos eletrônicos atuais, há poucos personagens negros(as) principais e geralmente são representados como pobres, bandidos ou mafiosos e, quando se trata da presença de mulher negra, costuma haver uma hipersexualização do corpo feminino. Ainda que haja jogos em que o protagonista seja negro(a), poucas são as recorrências como heróis e heroínas. O objetivo desta pesquisa é investigar essa questão e as consequências dela tanto no imaginário coletivo quanto na construção de identidades negras. Esse tipo de pesquisa ajuda a combater o racismo, na medida em que problematiza a falta de visibilidade e a reprodução de estereótipos negros em alguns jogos e evidencia o protagonismo negro de forma positiva em outros. Essa é uma pesquisa qualitativa e quantitativa que utilizou como instrumentos de coleta de dados entrevistas e um questionário online para diversos jogadores de diferentes faixas etárias, gênero e raça, a fim de perceber como se dá a presença masculina e feminina negra em jogos eletrônicos e como jogadores(as) negros(as) relacionam suas experiências virtuais em jogos com a formação de suas identidades. Espera-se que os resultados demonstrem que a maioria dos respondentes reconhece que personagens negros são, na maior parte das vezes, mal representados, e que é de suma importância a representatividade negra no jogo eletrônico para a construção e o fortalecimento das identidades negras dos jovens.

**Palavras-chave:** identidade negra; jogo eletrônico; representatividade.

# VII SIMPÓSIO DE EDUCAÇÃO BÁSICA DO COLUNI-UFF

07 E 08 DE NOVEMBRO DE 2025

**SER OU NÃO SER PROFESSOR?**  
OS DESAFIOS E AS IMPLICAÇÕES DA PROFISSÃO  
DOCENTE NA ATUALIDADE.



## REFERÊNCIAS

GRAY, K. L., & FERREIRA, S. C. (2024). REFLEXÕES SOBRE JOGO ENQUANTO TECNOLOGIA INTERSECCIONAL. *Práticas E Cuidado: Revista De Saúde Coletiva*, 5, e20564. <https://doi.org/10.5281/zenodo.13826102>.

HALL, Stuart. A identidade cultural na pós-modernidade. 7ª ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2002.

SOUZA, Neusa Santos (2021). *Tornar-se negro: Ou as vicissitudes da identidade do negro brasileiro em ascensão social*. Rio de Janeiro: Zahar. 171 pp.

1 Estudante do 9º ano da Escola Municipal Altivo César – biggeryt05@gmail.com

2 Estudante do 9º ano da Escola Municipal Altivo César – gabibsms@gmail.com

3 Estudante do 9º ano da Escola Municipal Altivo César – thalesriquelme71@gmail.com

4 Estudante do 9º ano da Escola Municipal Altivo César – kaiovitorpereira@gmail.com

5 Mestra em Práticas de Educação Básica pelo Colégio Pedro II e professora de Língua Portuguesa nas redes municipais de Niterói e de Maricá – familiasantosvallim@gmail.com