



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE  
PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM LETRAS**

**MARIANA VIRGINIA SANTANA REIS**

**VIDEOGAMES E O GÊNERO FEMININO:  
A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DE LARA CROFT NA SAGA *TOMB  
RAIDER***

**São Cristóvão/SE  
2025**

MARIANA VIRGINIA SANTANA REIS

**VIDEOGAMES E O GÊNERO FEMININO:  
A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE DE LARA CROFT NA SAGA *TOMB  
RAIDER***

Dissertação de Mestrado apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-Graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial à obtenção do título de Mestre em Letras.

Área: Estudos Linguísticos.

Linha de Pesquisa: Linguística Aplicada.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Ana Karina de Oliveira Nascimento.

Coorientador: Prof. Dr. José Vanderlei Zacchi

São Cristóvão/SE

2025

FICHA CATALOGRÁFICA ELABORADA PELA BIBLIOTECA CENTRAL  
UNIVERSIDADE FEDERAL DE SERGIPE

R375v      Reis, Mariana Virginia Santana  
Videogames e o gênero feminino: a construção da identidade de Lara Croft na saga Tomb Raider / Mariana Virginia Santana Reis ; orientadora, Ana Karina de Oliveira Nascimento ; coorientador, José Vanderlei Zacchi .– São Cristóvão, SE, 2025.  
151 f. : il.

Dissertação (mestrado em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, 2025.

1. Linguística aplicada. 2. Identidade de gênero. 3. Personagens de videogame. 4. Jogos eletrônicos. 5. Croft, Lara (Personagem fictício). I. Nascimento, Ana Karina de Oliveira, orient. II. Zacchi, José Vanderlei, coorient. III. Título.

CDU 81'33

MARIANA VIRGINIA SANTANA REIS

**VIDEOGAMES E O GÊNERO FEMININO: A CONSTRUÇÃO DA IDENTIDADE  
DE LARA CROFT NA SAGA *TOMB RAIDER***

Dissertação de Mestrado apresentada à banca examinadora do Programa de Pós-graduação em Letras da Universidade Federal de Sergipe como requisito parcial para obtenção do título de mestre em Letras, na área de concentração Estudos Linguísticos, vinculada à linha de pesquisa Linguística Aplicada, sob orientação da Prof<sup>a</sup> Dr<sup>a</sup> Ana Karina de Oliveira Nascimento e Coorientação do Prof. Dr. José Vanderlei Zacchi.

Aprovada em: 25/02/2025

**Banca examinadora**

---

Prof. Dr. José Vanderlei Zacchi  
Universidade Federal de Sergipe (Presidente)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Elaine Maria Santos  
Universidade Federal de Sergipe (Examinadora interna)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Suzana Mizan  
Universidade Federal de São Paulo (Examinadora externa)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Marlene de Almeida A. de Souza  
Universidade Federal de Sergipe (Suplente interna)

---

Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Simone Vieira Resende  
Universidade Federal Católica de São Paulo (Suplente externa)

Aos meus pais, Elenilde Santana Silva e Maurisérrio de França Reis. Agradeço pela educação que me proporcionaram, pelo carinho e pelo incentivo constante aos meus estudos. Obrigada por acreditarem em mim.

## AGRADECIMENTOS

Primeiramente, gostaria de expressar meu sincero agradecimento à comunidade gamer feminina, cuja força e resiliência têm sido uma fonte constante de inspiração para mim. Agradeço por criar um espaço acolhedor e inclusivo, onde podemos compartilhar nossa paixão pelos jogos e apoiar umas às outras. Como mulher gamer, sinto orgulho de fazer parte dessa comunidade vibrante e determinada. Agradeço também a mim mesma por persistir e celebrar minha identidade dentro deste universo incrível.

À minha mãe, gostaria de expressar minha profunda gratidão, por toda a educação, amor, incentivo e apoio que sempre me proporcionou. Obrigado por estar sempre ao meu lado, não importa o que aconteça. Sem seu suporte incondicional e sua confiança em mim, esta conquista não seria possível. Sou eternamente grata por tudo que a senhora fez e continua fazendo por mim.

Ao meu pai, pelo incentivo constante na minha educação e por sempre acreditar no meu potencial. Agradeço também por ter presenteado meu irmão e eu com o PlayStation 2, que não só proporcionou inúmeros momentos de diversão em família, mas também despertou minha paixão pelos jogos. Obrigada por todo o carinho e apoio ao longo dessa jornada.

A Ana que esteve ao meu lado durante todo o processo de entrada no mestrado. Obrigada pelo apoio incondicional, pela companhia durante essa etapa e pela motivação constante sempre que eu ficava ansiosa. Sua presença fez toda a diferença.

A Leonardo, por ter me apresentado *Tomb Raider* de um modo mais ativo e por ampliar meu olhar em relação ao mundo dos jogos. Seu incentivo na minha introdução já mais velha ao universo gamer não só proporcionou momentos divertidos, mas também despertou uma paixão que se tornou parte importante da minha vida. Obrigada por me ajudar a montar o meu primeiro PC gamer e por me aguentar jogando *League of Legends* por horas.

A Deus, ao meu anjo da guarda e a todos que me regem e que sempre estão ao meu lado, me guiando pelo melhor caminho na minha vida.

À minha amada orientadora, Ana Karina Nascimento, que foi minha coordenadora no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid) que levo como o início fundamental para o meu crescimento acadêmico e pessoal. Uma garota que adentrou com 17 anos na graduação, que tem convivido com a sua presença inspiradora desde então. Entre disciplinas, projetos e eventos, estamos nós como orientadora e orientanda, e por isso serei eternamente grata. Obrigado por acreditar em mim, por sua paciência nos meus momentos de dúvidas e ansiedade. Você é não apenas uma mentora excepcional, mas também uma pessoa admirável que eu sempre vou valorizar e lembrar com profundo apreço.

Ao meu querido coorientador, Vanderlei José Zacchi, que desde a graduação até o mestrado tem sido uma fonte de conhecimento e orientação. Além de ser um excelente professor, tem sido um apoio constante nessa jornada, oferecendo não apenas orientação acadêmica, mas também encorajamento e suporte. Sou grata por toda a sua ajuda e orientação ao longo desse período.

Aos meus professores do mestrado, Paulo Boa Sorte, Marcia Mariano, Taysa Damaceno, Cleide Pedrosa, Elaine Maria Santos, Doris Matos, Adriana Vecchia, Vanderlei Zacchi e Ana Karina Nascimento, por terem enriquecido minha jornada acadêmica com seu conhecimento e orientação, em discussões estimulantes. Cada um de vocês desempenhou um papel fundamental no meu crescimento pessoal e profissional durante este período desafiador.

Às minhas queridas professoras da graduação. Primeiramente, Cecilia Neri, a quem eu expressei minha profunda gratidão por todo o apoio e inspiração que você tem me proporcionado ao longo dos anos. Desde o ensino médio, você não apenas salvou nossa turma ao assumir as aulas de inglês, mas também foi fundamental na minha escolha profissional. Reencontrá-la na graduação foi uma alegria imensa e reafirmou o quanto sua dedicação e ensinamentos são valiosos para mim. Ainda, a Michelle Aragão, que com sua paixão pelo ensino e pela língua inglesa continua a inspirar não apenas minha jornada acadêmica, mas também minha vida pessoal. Sou muito feliz por todos os momentos de aprendizado com vocês e por vocês serem exemplos tão positivos e carinhosos em minha vida.

À professora Fatima Negromonte, pela sabedoria compartilhada ao longo do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação Científica (PIBIC). Este programa desempenhou um papel crucial no meu crescimento acadêmico e na minha formação como pesquisadora.

Às minhas amigas do *Fantastic Four*, Bruna Pinheiro, Maria Rafaela e Karla Amoroso. Escrever meus agradecimentos para vocês é como relembrar todos os momentos incríveis que compartilhamos juntas ao longo dos anos na graduação e após. Vocês foram mais que amigas, foram verdadeiras companheiras de jornada, sempre presentes nos desafios e nas conquistas. Obrigada por estarem ao meu lado, o *Fantastic Four* não existiria sem cada uma de vocês.

A Souzaana Mizan e Elaine Maria Santos, por terem concordado em integrar a banca de defesa deste estudo.

Aos amigos da academia, Beatriz, Breno, Caio, Isaac, Fragata, Kleverton, Raí, Renato, Simone e Thiago. Cada um de vocês trouxe uma luz única, tornando as reuniões do grupo de pesquisa e de orientação e os momentos juntos mais divertidos. Vocês não foram apenas colegas acadêmicos, mas também amigos com quem compartilhei momentos de risos, conquistas e desafios. Obrigada por fazerem parte dessa jornada.

Ao grupo de pesquisa Letramentos em Inglês: Língua, Literatura e Cultura (Linc/UFS), pela contribuição inestimável ao longo deste trabalho. As discussões, *insights* e apoio foram fundamentais para o desenvolvimento deste estudo. Agradeço especialmente à coordenadora do grupo, Ana Karina Nascimento, e, a Maria Amália Façanha, pela orientação valiosa e pelo incentivo contínuo.

Por fim, a mim mesma pela capacidade de superar desafios e aprender com cada obstáculo ao longo deste percurso. Este trabalho é um testemunho do meu crescimento pessoal e acadêmico, e estou profundamente grata por ter me permitido chegar até aqui.

## RESUMO

As mulheres têm sido retratadas de diversas maneiras nas narrativas digitais contadas sobre elas e suas trajetórias. Atualmente, a presença feminina nos jogos eletrônicos tem ganhado visibilidade e gerado discussões sobre as formas como as personagens femininas são representadas e como suas identidades são construídas. Com a crescente popularização das tecnologias digitais e dos jogos virtuais, os videogames tornam-se um espaço relevante para a análise crítica da construção da identidade das personagens femininas. Nesse contexto, é importante destacar a relevância da linguagem multimodal — a convergência de diferentes formas de construção de sentidos — que tem se tornado uma característica marcante nos ambientes digitais contemporâneos. Nesse sentido, a presente dissertação tem como objetivo geral analisar a construção da identidade de gênero feminino de Lara Croft na saga Tomb Raider. Para tal, levo em conta a criação, o desenvolvimento e as relações estabelecidas pela personagem feminina, a partir das suas experiências formativas, permeadas pela linguagem multimodal, bem como pelos lugares que ocupa e suas interações com eles. O interesse por esse tema se justifica pelo impacto que o jogo *Lara Croft* teve tanto para as jogadoras quanto para a indústria de games. Isso se deve ao protagonismo da personagem, que possuía habilidades antes exclusivas aos personagens masculinos, além da vasta gama de produtos que resultaram da franquia. Por meio da análise, busco: expandir os conceitos de jogos eletrônicos para computador e videogames (Gee, 2003; Giddings e Kennedy, 2006; Zimmerman e Chaplin, 2013); pesquisar o histórico da representatividade feminina nos jogos (Araújo, 2018; Amorim, Leão e Gallo, 2016; Santos, Soares, 2021); explorar a identidade de Lara Croft a partir dos espaços e lugares que a personagem ocupa (Tuan, 1977; Chojnacki, 2014; Gnat, 2021; Cruz, Pimenta, 2015); investigar as identidades de gênero feminino construídas por meio da linguagem multimodal na saga Tomb Raider e de que maneira contribuem para a formação e representação dessas identidades ao longo dos jogos (Butler, 2018; Souza, 2019; Bauman, 2005; Hall, 2022; Gee, 2003; Bateman, 2014; Zacchi, 2016; Kress, 2009; Gontijo Silva, 2021; Mizan, 2013). Trata-se de uma pesquisa qualitativa (Moita Lopes, 1994), bibliográfica (Paiva, 2019), interpretativista (Chizzotti, 1991) e multimodal (O'Halloran *et al.*, 2012) inserida no âmbito da Linguística Aplicada. Os principais resultados apontam que a representação de Lara Croft nos jogos digitais evolui conforme as mudanças sociais. A personagem, inicialmente caracterizada com atributos de força e frieza, foi se tornando mais complexa, misturando força e vulnerabilidade. Os lugares que Lara frequenta representam também a sua jornada em busca de identidade e autonomia. No entanto, apesar dos avanços, ainda há um caminho a percorrer para que a diversidade feminina seja de fato representada nos jogos digitais. Buscou-se, por meio desta pesquisa, contribuir para as discussões sobre o protagonismo feminino nos jogos digitais, considerando-se a construção identitária de personagens femininas.

**Palavras-chave:** identidade feminina; gênero; jogos digitais; lugar; multimodalidade.

## ABSTRACT

Women have been portrayed in multiple ways across the digital narratives that chronicle their journeys. Today, female presence in video games has gained visibility and sparked discussions about the representation and construction of female identities. With the growing popularity of digital technologies and virtual games, video games have become a relevant space for critically analyzing the identity construction of female characters. In this context, multimodal language — the convergence of different modes of meaning-making—has become a defining feature of contemporary digital environments. Thus, this thesis aims to analyze the construction of Lara Croft's female gender identity in the Tomb Raider saga. To do so, I examine the character's creation, development, and the relationships she establishes through her formative experiences, which are shaped by multimodal language and the places she inhabits and interacts with. The interest in this topic stems from Lara Croft's significant impact on both female players and the gaming industry. This is due to her role as a protagonist possessing skills traditionally associated with male characters, as well as the vast array of franchise-derived products. Through this analysis, I aim to: expand the concepts of computer and video games (Gee, 2003; Giddings & Kennedy, 2006; Zimmerman & Chaplin, 2013); examine the history of female representation in games (Araújo, 2018; Amorim, Leão & Gallo, 2016; Santos & Soares, 2021); explore Lara Croft's identity through the spaces and places she occupies (Tuan, 1977; Chojnacki, 2014; Gnat, 2021; Cruz & Pimenta, 2015); and investigate the female gender identities constructed through multimodal language in the Tomb Raider saga and how these contribute to the formation and representation of such identities throughout the games (Butler, 2018; Souza, 2019; Bauman, 2005; Hall, 2022; Gee, 2003; Bateman, 2014; Zacchi, 2016; Kress, 2009; Gontijo Silva, 2021; Mizan, 2013). This qualitative (Moita Lopes, 1994), bibliographic (Paiva, 2019), interpretivist (Chizzotti, 1991), and multimodal (O'Halloran et al., 2012) research is situated within the field of Applied Linguistics. The main findings indicate that the representation of Lara Croft in digital games evolves in response to social changes. Initially characterized by traits of strength and emotional detachment, the character has grown increasingly complex, combining strength with vulnerability. Furthermore, the places Lara visits reflect her evolving journey toward identity and autonomy. However, despite the progress made, there remains significant scope for achieving true diversity in the representation of women in digital games. Through this research, I aim to contribute to ongoing discussions on female protagonism in digital games by examining the identity construction of female characters.

**Keywords:** female identity; gender; digital games; place; multimodality.

## **LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS**

|             |                                                 |
|-------------|-------------------------------------------------|
| <b>IGN</b>  | Imagine games network (imagine rede de jogos)   |
| <b>LA</b>   | Linguística Aplicada                            |
| <b>MP</b>   | Military Police (Polícia Militar)               |
| <b>NPCs</b> | Non-playable character (personagem não jogável) |
| <b>PC</b>   | Personal computers (computadores pessoais)      |
| <b>UFS</b>  | Universidade Federal de Sergipe                 |

## LISTA DE FIGURAS

|                                                                                           |    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1 - Primeira busca no Portal de Periódicos da Capes.....                           | 24 |
| Figura 2 - Segunda busca no Portal de Periódicos da Capes .....                           | 25 |
| Figura 3 – Terceira busca no Portal de Periódicos da Capes .....                          | 25 |
| Figura 4 - Primeira busca no Repositório Institucional da UFS.....                        | 26 |
| Figura 5 - Segunda busca no Repositório Institucional da UFS .....                        | 26 |
| Figura 6 - Terceira busca no Repositório Institucional da UFS .....                       | 27 |
| Figura 7 - Primeira busca no Google Acadêmico .....                                       | 28 |
| Figura 8 - Segunda busca no Google Acadêmico .....                                        | 28 |
| Figura 9 - Quarta busca no Google Acadêmico .....                                         | 28 |
| Figura 10 - Quinta busca no Google Acadêmico .....                                        | 29 |
| Figura 11 – Sexta busca no Google Acadêmico .....                                         | 29 |
| Figura 12 – Sétima busca no Google Acadêmico .....                                        | 29 |
| Figura 13 - <i>Tomb Raider III (1998)</i> . ....                                          | 33 |
| Figura 14 - <i>Tomb Raider: Underworld (2008)</i> . ....                                  | 34 |
| Figura 15 – <i>Shadow of the Tomb Raider (2018)</i> .....                                 | 35 |
| Figura 16 - Desenvolvimento de jogos digitais.....                                        | 42 |
| Figura 17 - Modelo de videogame. ....                                                     | 43 |
| Figura 18 - Screenshot do jogo Adventure.....                                             | 47 |
| Figura 19 - Os melhores jogos de aventura para PS5. ....                                  | 48 |
| Figura 20 - Screenshot do jogo Super Mario. ....                                          | 52 |
| Figura 21 - Roupas de Lara Croft.....                                                     | 52 |
| Figura 22 - Pac-Man e Ms. Pac-Man. ....                                                   | 53 |
| Figura 23 - Zelda e Link.....                                                             | 54 |
| Figura 24 - Ms. Pac-Man.....                                                              | 55 |
| Figura 25 - Wabbit o jogo. ....                                                           | 56 |
| Figura 26 - Screenshot do jogo Wabbit.....                                                | 56 |
| Figura 27 - Screenshot do jogo Metroid.....                                               | 57 |
| Figura 28 - Versões de Lara Croft.....                                                    | 58 |
| Figura 29 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider I (1996)</i> .....                          | 65 |
| Figura 30 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider II (1997)</i> . ....                        | 67 |
| Figura 31 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider III (1998)</i> .....                        | 68 |
| Figura 32 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: The Last Revelation (1999)</i> . ....      | 69 |
| Figura 33 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: Chronicles (2000)</i> . ....               | 70 |
| Figura 34 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: The Angel of the Darkness (2003)</i> ..... | 71 |
| Figura 35 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: Legend (2006)</i> .....                    | 72 |
| Figura 36 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: Anniversary (2007)</i> . ....              | 73 |
| Figura 37 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider: Underworld (2008)</i> . ....               | 74 |
| Figura 38 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider (2013)</i> .....                            | 75 |
| Figura 39 - Screenshot do jogo <i>Rise of the Tomb Raider (2015)</i> .....                | 76 |
| Figura 40 - Screenshot do jogo <i>Shadow of the Tomb Raider (2018)</i> .....              | 77 |
| Figura 41 - Angelina Jolie caracterizada de Lara Croft. ....                              | 80 |
| Figura 42 - Screenshot do jogo <i>Rise of the Tomb Raider</i> .....                       | 83 |
| Figura 43 - Screenshot do jogo <i>Shadow of the Tomb Raider</i> .....                     | 85 |

|                                                                                                     |     |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Figura 44 - Evolução gráfica e corporal de Lara Croft. ....                                         | 88  |
| Figura 35 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider III</i> . ....                                        | 89  |
| Figura 46 - Rosto de Lara Croft em <i>Tomb Raider Underworld</i> . ....                             | 90  |
| Figura 47 - Papel de parede do jogo <i>Tomb Raider Underworld</i> . ....                            | 91  |
| Figura 48 - Screenshot do jogo <i>Shadow of the Tomb Raider</i> (2018). ....                        | 92  |
| Figura 49 – <i>Shadow of the Tomb Raider</i> (2018); Lara Croft em Cozumel (México).....            | 98  |
| Figura 50 – Diálogo entre Lara Croft e Dr. Willard na fase 4: Cavernas de Kaliya.....               | 106 |
| Figura 51 - Screenshot do jogo <i>Tomb Raider III</i> (1998).....                                   | 107 |
| Figura 52 - Diálogo entre os MPs na fase 5: Deserto de Nevada.....                                  | 107 |
| Figura 53 - Diálogo entre Lara Croft e Bob na fase 13: Aldwych.....                                 | 108 |
| Figura 54 - Diálogo entre Lara Croft e Bob na fase 15: Cidade .....                                 | 109 |
| Figura 45 - Diálogo entre Lara Croft e Natla. ....                                                  | 110 |
| Figura 56 - Screenshot de <i>Tomb Raider Underworld</i> (2008).....                                 | 111 |
| Figura 57 - Screenshot de <i>Tomb Raider Underworld</i> (2008).....                                 | 111 |
| Figura 58 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Natla. ....                                 | 112 |
| Figura 59 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Natla. ....                                 | 113 |
| Figura 60 - Vídeo do Youtube da cena em que Lara encontra a “falsa mãe” .....                       | 114 |
| Figura 61 - <i>Shadow of the Tomb Raider</i> . ....                                                 | 116 |
| Figura 62 - Vídeo do Youtube do jogo <i>Shadow of the Tomb Raider</i> modificado. ....              | 118 |
| Figura 63 - Vídeo do Youtube com a música tema de <i>Tomb Raider III</i> (1998) .....               | 125 |
| Figura 64 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Sophia Leigh .....                          | 126 |
| Figura 65 – Roupas de Lara Croft em <i>Tomb Raider III</i> (1998). ....                             | 127 |
| Figura 66 - Roupas de Lara Croft.....                                                               | 128 |
| Figura 67 - Vídeo do Youtube com a música tema de <i>Tomb Raider Underworld</i> (2008).129          |     |
| Figura 68 - Roupas principais. ....                                                                 | 130 |
| Figura 69 - Roupas para exploração em Puka. ....                                                    | 131 |
| Figura 70 - Vídeo do Youtube com a música tema de <i>Shadow of the Tomb Raider</i> (2018).<br>..... | 131 |

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 - Busca com restrição de ano no Portal de Periódicos da Capes e no Repositório Institucional da UFS.

Quadro 2 - Busca no Portal de Periódicos da Capes e no Repositório Institucional da UFS.

Quadro 3 - Oitava busca no Google Acadêmico.

Quadro 4 - Levantamento final de pesquisas.

Quadro 5 - Jogos da saga *Tomb Raider* em ordem cronológica.

## SUMÁRIO

|                                                                                                                                           |            |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------|
| <b>INTRODUÇÃO .....</b>                                                                                                                   | <b>15</b>  |
| <b>Objetivos .....</b>                                                                                                                    | <b>21</b>  |
| <b>Percurso metodológico .....</b>                                                                                                        | <b>23</b>  |
| <b>Desenvolvimento das seções.....</b>                                                                                                    | <b>35</b>  |
| <b>1 OS CONCEITOS DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA COMPUTADOR, O FEMININO E O MASCULINO NOS JOGOS.....</b>                                       | <b>38</b>  |
| <b>1.1 Jogos digitais e videogames .....</b>                                                                                              | <b>41</b>  |
| <b>1.2 Jogos de ação e aventura .....</b>                                                                                                 | <b>45</b>  |
| <b>1.3 O gênero “aventura” no mundo dos jogos digitais.....</b>                                                                           | <b>46</b>  |
| <b>1.4 Representatividade feminina nos games .....</b>                                                                                    | <b>50</b>  |
| <b>2 IDENTIDADE E LUGAR: Quais espaços e lugares Lara Croft ocupa? .....</b>                                                              | <b>60</b>  |
| <b>2.1 A criação de Lara Croft.....</b>                                                                                                   | <b>62</b>  |
| <b>2.2 Panorama dos jogos da saga.....</b>                                                                                                | <b>65</b>  |
| <b>2.3 Lara Croft: uma referência na indústria dos games.....</b>                                                                         | <b>78</b>  |
| <b>2.4 O espaço ocupado pelo corpo de Lara e sua construção identitária .....</b>                                                         | <b>86</b>  |
| <b>3 IDENTIDADE E GÊNERO: Quais identidades de Lara Croft são construídas por meio da linguagem multimodal na saga Tomb Raider? .....</b> | <b>95</b>  |
| <b>3.1 A construção e transformação da identidade de Lara Croft .....</b>                                                                 | <b>96</b>  |
| <b>3.2 A construção da identidade de gênero feminino de Lara Croft.....</b>                                                               | <b>102</b> |
| <b>3.3 A linguagem multimodal na construção da identidade de Lara Croft.....</b>                                                          | <b>119</b> |
| <b>4 CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>                                                                                                       | <b>133</b> |
| <b>REFERÊNCIAS .....</b>                                                                                                                  | <b>137</b> |

## INTRODUÇÃO

Durante minha infância, sempre fui fascinada por jogos eletrônicos<sup>1</sup>. Desde cedo, mergulhei em mundos virtuais repletos de aventura e desafios, buscando explorar cada etapa e desvendar cada mistério. Primeiramente, devo admitir que para meninas, assim como eu, os primeiros contatos com jogos digitais foram a partir de jogos de vestir, como Stardoll<sup>2</sup>, ou jogos de cozinhar, como Sue cozinheira<sup>3</sup>. Neste, se você não fizesse tudo correto, a Sue (você), teria que lavar os pratos. Você deve estar se perguntando, em que momento então vivenciei a aventura e o desafio. Na medida que eu jogava, explorava minhas habilidades digitais, que se expandiam, então fui capaz de cada vez mais me aventurar em outros tipos de jogos, dentro das plataformas digitais, e fui me apaixonando cada vez mais.

No entanto, como uma menina apaixonada por jogos, muitas vezes me vi em uma posição peculiar. Enquanto meu irmão parecia ter seus heróis e vilões favoritos dos jogos, eu me encontrava em uma busca constante por personagens femininas com quem pudesse me identificar. Porém, essa busca muitas vezes se revelava frustrante, já que a maioria dos jogos apresentava protagonistas masculinos como padrão. A menos que eu me aventurasse em títulos derivados de franquias já estabelecidas, como os jogos da Barbie, encontrar personagens femininas fortes, diversificadas ou ao menos que não fossem sexualizadas era uma tarefa árdua. Essa falta de representatividade de gênero nos jogos não apenas refletia as normas de gênero prevalentes na sociedade, mas também alimentava uma sensação de alienação e exclusão para jovens jogadoras em busca de modelos a seguir em seus mundos virtuais.

Não estou dizendo que os jogos da Barbie não me agradavam ou que não pudesse agradar outras garotas. Apenas me parecia injusto que eu não pudesse ter as mesmas possibilidades de escolha na questão de identificação que o meu irmão tinha. Os jogos de “garotas” me agradavam e muito, mas de vez em quando, eu queria me aventurar em desafios e novas descobertas, o que não era tão comum para as princesas do mesmo modo que tem sido para os príncipes.

---

<sup>1</sup> Farei uso do termo “jogos eletrônicos” para especificar os jogos eletrônicos de modo geral, não apenas os jogos digitais e videogames.

<sup>2</sup> O Stardoll é um simulador online no qual você pode vestir e ser o personal stylist de personalidades como Nick Minaj, Kate Perry e Stephen Amell. Ele disponibiliza itens como calças, vestidos, saias, blusas, calçados e acessórios para que monte um visual bem descolado para sua celebridade favorita. (Teachtudo, 2022)

<sup>3</sup> Sue cozinheira é um jogo cujo objetivo do participante é preparar um jantar e ganhar pontos. (Papajogos, 2024).

Desde que entrei no universo dos jogos digitais, percebi que ele oferecia muito mais do que uma simples experiência de entretenimento, gerando em mim uma curiosidade de ir além disso. Minha jornada como gamer não foi apenas sobre jogar; foi também sobre desenvolver letramentos digitais<sup>4</sup> (Nascimento; Knobel, 2017) que me permitissem entender, explorar e, eventualmente, romper com as limitações da bolha feminina à qual muitas vezes somos induzidas. No começo, minha interação com jogos era influenciada por estereótipos, com títulos direcionados ao público feminino e narrativas menos desafiadoras.

Com o tempo fui percebendo o quanto o mundo dos jogos digitais<sup>5</sup> é vasto e diversificado, com uma ampla variedade de personagens para escolher. Desde heróis icônicos com habilidades sobre-humanas até vilões astutos e misteriosos, as jogadoras<sup>6</sup> têm a liberdade de explorar diferentes papéis e identidades dentro do jogo, podendo encontrar um personagem com o qual se identificam ou com o qual querem se parecer. Conforme observou Sato (2007), as jogadoras constroem seus personagens e suas personalidades no mundo virtual dos videogames a partir de uma interação complexa entre suas experiências, influências, conhecimentos e aspirações do mundo real. É por meio dessa interpretação do personagem que elas podem efetivamente representá-lo dentro do jogo. Além disso, esses personagens podem ajudar a jogadora a progredir no jogo, fornecer informações ou simplesmente contribuir para a experiência geral.

Enquanto os personagens masculinos tradicionalmente dominavam o cenário dos jogos, percebi uma mudança significativa à medida que as personagens femininas estão ganhando cada vez mais destaque e importância nos jogos. Essa crescente presença de personagens femininas nos jogos, acredito ser uma resposta às demandas das jogadoras e da sociedade como um todo, que buscam uma representação mais equitativa e inclusiva. A principal forma de visualização dos personagens é a partir da imagem visual, a qual pode personificar uma

---

<sup>4</sup> De acordo com Nascimento e Knobel (2017), desde os anos 1990, as transformações no acesso à informação e na comunicação, impulsionadas pelas tecnologias digitais, deram origem ao conceito de letramento digital. Inicialmente centrado em habilidades específicas que definiriam alguém como “letrado”, o termo evoluiu para abranger múltiplos letramentos digitais, agora vistos como práticas socioculturais em vez de um simples conjunto de competências técnicas.

<sup>5</sup> Farei uso dos termos “jogos digitais” e “videogames” de modo intercambiável, como explicarei na subseção seguinte.

<sup>6</sup> Levando em conta o objeto de estudo desta dissertação, especialmente o foco na identidade de gênero feminina de Lara Croft, ao longo deste estudo, ao me referir a pessoas que jogam, usarei jogadoras, no feminino. Essa decisão está de acordo também com a ideia de buscar a representatividade das mulheres na linguagem, buscando desnaturalizar a convenção de que a forma masculina inclui a feminina. Neste trabalho, entendo, assim como Brahim *et al.* (2021) que a forma feminina pode também incluir a masculina.

variedade de características e conceitos, relacionados à diversidade, inclusão e representatividade. Afinal,

as reflexões culturais são comuns nos jogos eletrônicos, os quais acabam propagando alguns estereótipos. Devido a essas formas estereotipadas de apresentação da mulher há a necessidade de maior diversificação de personagens nos games para que haja novas formas de representação e identificação (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017, p. 862).

E foi durante essa busca por representação nos jogos eletrônicos que meu ex-namorado me apresentou à saga *Tomb Raider* e à icônica Lara Croft. Na verdade, foi a descoberta de *Tomb Raider* que me abriu os olhos para algo mais profundo. Lembro-me vividamente do momento em que mergulhei no mundo de aventuras de Lara, enfrentando desafios emocionantes e explorando ruínas antigas enquanto minha criança interior se identificava com uma protagonista feminina forte e destemida. Não que eu não me identificasse com as princesas nos jogos, mas à medida em que eu fui crescendo, também cresceu o desejo de ser algo além de uma personagem frágil.

Pela primeira vez, encontrei uma personagem nos jogos com quem meu eu da infância se via verdadeiramente refletida, uma mulher corajosa e independente que desafiava estereótipos e se aventurava em territórios antes considerados exclusivamente masculinos. Eu ainda lembro da primeira vez em que controlei Lara Croft em sua jornada, explorando cavernas e ruínas com a sensação de estar ao lado dela. Através dessa experiência, não era apenas o *gameplay* que me prendia, mas as questões mais sutis e intrigantes que ela levantava sobre identidade, gênero e poder. Aquela personagem feminina, tão complexa e desafiadora, não era só um ícone; ela se tornava, para mim, um símbolo de resistência e autoconhecimento. Foi um momento revelador que desencadeou uma paixão duradoura não apenas pelos jogos, mas também pelo potencial transformador da representatividade de gênero na mídia interativa.

À medida que fui jogando e refletindo sobre cada detalhe do enredo e da construção de Lara, percebi que havia algo ali que precisava ser compreendido e compartilhado. Meu envolvimento com *Tomb Raider* me inspirou a ir além da tela.

Para mim, ser uma jogadora nunca foi apenas uma questão de apertar botões; e sim sobre vivenciar cada detalhe, cada escolha de roteiro, cada movimento da personagem. Assim, enquanto jogava *Tomb Raider*, eu não apenas acompanhava Lara Croft em sua jornada; eu também sentia suas lutas, seus medos e sua determinação de uma forma que me conectava profundamente com a personagem. A partir do momento em que segurei o teclado, o mouse e vi Lara enfrentando seus desafios, compreendi que o ato de jogar envolve uma espécie de

diálogo entre a jogadora e a personagem – um diálogo silencioso, mas cheio de significados. O que poderia parecer, à primeira vista, apenas um enredo de ação ou aventura, revelou-se, para mim, uma fonte rica de simbolismo e de representações sobre identidade feminina.

Para alguém que pesquisa e joga, cada cena carrega um peso maior, cada escolha de design e narrativa deixa marcas mais profundas. Essa vivência, enquanto jogadora e pesquisadora, traz uma análise mais rica e pessoal sobre a construção de gênero nos jogos, uma análise que seria difícil alcançar apenas pela observação externa ou por leituras teóricas. Ao vivenciar os momentos de tensão e superação de Lara, percebo que o jogo se torna um espelho, refletindo não só o papel das mulheres na sociedade, mas também as limitações e possibilidades que enfrentamos. E não se trata apenas de observar, mas de sentir essas representações em primeira mão. Repetir fases várias e várias vezes me deixava frustrada e me fazia questionar o motivo pelo qual em gameplays masculinas alcançar um objetivo dentro do jogo parecia ser mais fácil, ao invés de pensar que poderia ser apenas minha falta de prática. Enfim, este é um estudo que perpassa pelo corpo e pela emoção.

Logo que comecei a jogar, tinha a impressão de que muitos jogos ‘para meninas’ eram simplificados, como se fossem pensados para nos manter em uma zona segura e descomplicada. Quanto mais eu jogava e ganhava confiança, me via desanimada com a ideia de que o que eu experimentava era uma versão mais fácil e adaptada, um tipo de jogo pensado para que eu pudesse entender rapidamente e seguir adiante. Esse pensamento, porém, era algo que percebo agora como uma construção enraizada, quase invisível, condicionada por anos de exposição a expectativas e estereótipos de gênero. Eu, em uma posição de jogadora feminina, me perguntava: será que os jogos realmente são mais fáceis ou será que estamos, de alguma forma, treinadas a ver o conteúdo pensado para nós como inferior?

Com a prática e a curiosidade, depois de zerar<sup>7</sup> o meu primeiro *Tomb Raider*, me vi rompendo com a ideia de que haviam jogos feitos para um gênero específico. Apesar de Lara Croft ser uma protagonista feminina, algo significativo mesmo para a época, isso não significava automaticamente que o jogo fosse pensado para mulheres. No entanto, com o jogo aprendi que a dificuldade de um jogo não depende do gênero de quem o joga, mas sim de seu nível, tipo, fase e propósito. Foi libertador descobrir que as barreiras e limitações não estavam nos jogos em si, mas nas expectativas que a sociedade, e até eu mesma, colocava sobre o que uma mulher deveria ou não jogar.

---

<sup>7</sup> Ato de terminar o jogo.

Essa transformação foi mais que uma mudança de percepção; foi uma redescoberta. Foi entender que não se tratava de enfrentar jogos ‘difíceis’ ou ‘fáceis’, mas de encontrar games que realmente desafiassem minhas habilidades e me motivassem, mesmo que para isso eu me sentisse frustrada em vários momentos. Hoje, ao olhar para trás, vejo o quanto essas frustrações iniciais me motivaram a questionar a estrutura de gênero nos games e a buscar representações mais autênticas e complexas. Afinal, a questão não é se o jogo foi feito para homens ou mulheres, mas como ele nos permite expandir nossas experiências, revelando tanto nossas limitações quanto nossas forças.

O ato de jogar, portanto, transforma a análise acadêmica em algo mais visceral, algo que me permite observar não só o que está sendo representado, mas também como essa representação me impacta e molda minha própria visão sobre identidade feminina e de gênero. A conexão emocional que eu sinto com as narrativas digitais me leva a questionar o que essas histórias, personagens e essa experiência nos diz sobre as expectativas e desafios impostos às figuras femininas – tanto nas telas quanto fora delas, mais especificamente, de Lara Croft. Em última instância, jogar e analisar tornam-se duas faces de uma mesma experiência: jogar permite sentir, experimentar; analisar permite desvendar e compreender. Assim, *Tomb Raider* se torna, para mim, uma experiência e um estudo, uma jornada e uma análise.

Cada vez que controlava Lara Croft, sentia que não estava apenas jogando, mas também desafiando estereótipos e expectativas ao vivenciar as nuances de uma personagem feminina complexa. Lara sempre foi representada como alguém forte e determinada, mas também humana, com falhas e vulnerabilidades, o que me fazia refletir ainda mais sobre como mulheres são retratadas no universo dos games e na sociedade como um todo. Em minha experiência pessoal, é inevitável não pensar nas NPC's<sup>8</sup> do jogo *Grand Theft Auto* ou na Barbie, em como todas são diferentes, mas Lara consegue ser muito mais real do que elas.

Em muitos momentos, Lara se tornava uma figura inspiradora, um símbolo de resistência e determinação. Quando a via enfrentando obstáculos sozinha, desbravando terras desconhecidas com uma coragem quase sobre-humana, que de fato às vezes era; eu mesma sentia uma coragem refletida, como se sua força ecoasse minhas próprias batalhas, meus próprios desejos de romper com papéis predeterminados. Ver Lara saltar de um penhasco para o outro, me fazia rir por saber que aquilo seria humanamente impossível e ao mesmo tempo maravilhada por uma personagem feminina ser capaz daquilo.

---

<sup>8</sup> NPCs: Non-playable character (personagem não jogável)

No entanto, havia também aspectos controversos. Em algumas versões, Lara era objetificada e sua imagem parecia construída mais para agradar do que para representar. Essas contradições entre o que Lara simbolizava e a forma como era apresentada visualmente me levaram a questionar os padrões de identidade feminina na mídia, que muitas vezes espera que personagens mulheres sejam tanto fortes quanto atraentes, uma dualidade que raramente é exigida dos personagens masculinos. Ao mesmo tempo em que me inspirava, Lara também me fazia questionar o quanto de seu protagonismo era realmente autêntico e o quanto era condicionado por expectativas de mercado.

Essas percepções moldaram profundamente meu olhar crítico sobre a construção da identidade feminina nos jogos digitais. A experiência de jogar como Lara me fez perceber que, mesmo em um ambiente virtual, estamos navegando por representações culturais que influenciam nossas percepções sobre nós mesmas. A jornada de Lara não era só uma ficção; era um espaço para questionar e reimaginar o lugar das mulheres no universo dos games. Essa análise, tão pessoal e ao mesmo tempo coletiva, me permitiu ver que a representação feminina nos jogos não é apenas uma questão de aparência ou de habilidade, mas de como essas personagens nos fazem sentir e repensar nosso lugar no mundo – tanto dentro do jogo quanto fora dele.

Além disso, durante a graduação, a disciplina Culturas de Língua Inglesa, ministrada pelo prof. Dr. Vanderlei Zacchi, foi uma experiência valiosa para a pesquisa que desenvolvi ao longo do mestrado e culmina com esta dissertação, especialmente por conta da elaboração de um trabalho que envolveu a criação de uma história inspirada em *League of Legends*. Esse projeto não só me desafiou a explorar elementos narrativos e culturais dos jogos digitais, como também me proporcionou uma compreensão mais profunda de como as histórias e as personagens são construídas nesse universo. Esse exercício foi importante para minha pesquisa, pois ampliou minha perspectiva sobre as representações e as dinâmicas de identidade nos jogos, fornecendo exemplos práticos que enriqueceram a análise da personagem Lara Croft e as comparações com outras representações femininas no contexto dos jogos digitais.

Tive a chance de expandir minha perspectiva sobre o tema ao participar do grupo de pesquisa Letramentos em Inglês: Língua, Literatura e Cultura (Linc). No âmbito do projeto guarda-chuva do grupo, intitulado “Letramentos e educação crítica em inglês”, as pesquisas têm se concentrado nas linguagens e suas intersecções, explorando diferentes temáticas, como os jogos digitais. Nesse contexto, os estudos buscam compreender como as tecnologias digitais estão inseridas e de que maneira é possível fomentar uma postura crítica e reflexiva em relação

aos artefatos digitais, considerando as relações de poder, as desigualdades sociais e de gênero que permeiam a sociedade, especialmente em ambientes digitais, como os jogos eletrônicos.

É também a partir desse conteúdo já produzido pelo grupo que exploro os universos dos jogos digitais e videogames, onde as jogadoras mergulham em um oceano de possibilidades. A construção de personagens e identidades dentro desses mundos virtuais não é apenas uma questão de entretenimento, mas também uma jornada de autodescoberta e identificação, podendo explorar diferentes aspectos de si mesmos, moldando seus personagens de acordo com suas próprias experiências, referências e desejos. É nessa imensidão de possibilidades que os jogos de aventura se destacam como portais para mundos mágicos repletos de mistérios e desafios. Ao longo deste texto, exploro as nuances dos jogos digitais e/ou videogames, bem como a experiência única proporcionada pelos jogos de aventura.

## **Objetivos**

Levando em conta as motivações para a realização desta pesquisa, conforme explicitiei anteriormente, apresento como objetivo geral deste estudo analisar a construção da identidade de gênero feminino de Lara Croft na saga *Tomb Raider*. Para tal, levo em conta a criação, o desenvolvimento e as relações estabelecidas pela personagem feminina, a partir das suas experiências formativas, permeadas pela linguagem multimodal, bem como pelos lugares que ocupa e suas interações com eles. Assim, abordo os três conceitos principais da dissertação: identidade, lugar e linguagem. Em conjunto com o objetivo geral, traço como objetivos específicos: expandir os conceitos de jogos eletrônicos para computador e videogames; pesquisar o histórico da representatividade feminina nos jogos; explorar a identidade de Lara Croft a partir dos espaços e lugares que a personagem ocupa, analisando a evolução da personagem considerando seu passado e presente na narrativa; investigar as identidades de gênero feminino construídas por meio da linguagem multimodal na saga *Tomb Raider*, e de que maneira contribuem para a formação e representação dessas identidades ao longo dos jogos.

Alinhadas aos objetivos específicos, o presente trabalho coloca as seguintes perguntas de pesquisa:

- como se constrói a identidade da protagonista Lara Croft com base na sua história de vida e nos lugares onde ocorrem as missões que lhe são designadas ao longo da sua trajetória?
- qual o papel da linguagem multimodal presente no jogo no que concerne à construção da identidade de gênero de Lara Croft na saga *Tomb Raider*?

A escolha pelo tema da pesquisa surgiu, inicialmente, de uma motivação pessoal, tendo em vista que, enquanto conhecedora da saga *Tomb Raider* desde o seu lançamento, no ano de 1996, e jogadora em todas as suas edições, muitos são os aspectos do jogo que sempre me instigaram a melhor querer compreender a história por ‘detrás dos bastidores’.

Inicialmente, chamou minha atenção o fato de a personagem principal, em um jogo de aventura, ser do gênero feminino, considerando-se que a grande maioria de jogos desse tipo sempre contaram com o protagonismo, a força, a destreza e a bravura de personagens masculinos, habilidades essas também apresentadas por Lara Croft, protagonista da saga motivadora desta investigação. Nos jogos de computador e videogames, os personagens protagonistas são predominantemente do gênero masculino, recebendo maior visibilidade e impacto (Cruz; Pimenta, 2015).

Também me motivou a escolha do meu objeto de pesquisa, descobrir se a personagem, apesar do seu protagonismo, apresenta marcas estereotipadas ao longo dos diversos episódios da saga, devido ao fato de ser mulher, e se essas marcas são diversificadas, ou não. Isto pareceu ser um aspecto importante, motivo pelo qual despertou o meu interesse em buscar identificar tais particularidades no jogo. Os estereótipos frequentemente são retratados de maneira negativa, pois tendem a gerar preconceitos e discriminação, sendo ofensivos aos grupos que representam (Izukawa, 2015). Sendo assim, interessou-me também conhecer mais detalhadamente questões relacionadas à personagem, como os aspectos culturais relacionados à sua profissão e à sua vida pessoal e familiar, a sua evolução ao longo das diferentes edições da saga, buscando entender como essas dimensões influenciam a construção de sua identidade<sup>9</sup>.

A evolução do design do jogo do seu lançamento até os dias de hoje é também outro ponto que me instigou. Assim, pensei ser relevante refletir acerca da linguagem multimodal presente no jogo, o que envolve a evolução dos gráficos, dos diálogos e dos conteúdos visuais, de sons, movimentos, envolvendo a personagem que atingiram um ponto tão sofisticado dada a sua relevância para o mundo *gamer* e em virtude dos avanços tecnológicos. Com o desenvolvimento das possibilidades gráficas, a figura feminina ganhou destaque por meio de representações mais realistas, mas que incluíram também a ampliação de sua exploração comercial (Cruz; Pimenta, 2015), bem como o seu alcance para além do jogo, o que a tornou um lucrativo ícone da indústria de videogame.

---

<sup>9</sup> Ao olhar para personagens como Lara Croft, a análise da identidade não se limita ao gênero biológico da personagem ou ao fato de ser mulher — ela se estende à forma como essa mulher é representada, à sua agência, ao seu corpo, ao seu lugar na narrativa, ao seu diálogo com as jogadoras e à forma como ela ocupa o espaço do jogo (e o espaço simbólico dos games).

Por fim, outro ponto que me levou a querer desenvolver este trabalho diz respeito à possibilidade de contribuir com discussões que abram espaço para novas pesquisas, as quais nos permitam melhor compreender como se deu/dá a identificação de jogadoras do gênero feminino com a personagem e outras questões relacionadas à (re)significação da imagem feminina no universo dos jogos digitais, o que se dá, também, por meio da linguagem multimodal.

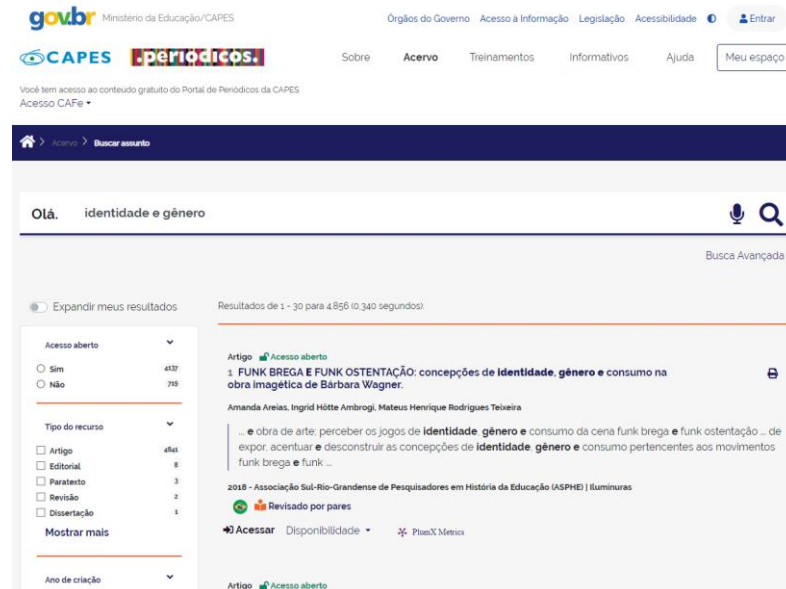
### **Percurso metodológico**

Considerando os objetivos mencionados anteriormente, esta investigação se constitui em uma pesquisa bibliográfica, de base qualitativa e interpretativista (Chizzotti, 1991; Moita Lopes 1994; Paiva, 2019). Trata-se de uma investigação qualitativa porque o objetivo do trabalho é analisar diferentes perspectivas sobre o jogo *Tomb Raider* e a personagem que o protagoniza e, não, o de apresentar uma descrição estatística de informações acerca de ambos. Além disso, conforme Moita Lopes (1994), ao longo do desenvolvimento da pesquisa, o pesquisador é parte integrante desse processo de construção do conhecimento e interpreta os fenômenos ao seu redor atribuindo-lhes um significado, o que também a caracteriza como qualitativa. A pesquisa é também bibliográfica, pois a revisão da literatura permite ao pesquisador conhecer o estado da arte sobre o tema investigado, identificar lacunas e oportunidades de pesquisa, além de embasar teoricamente o estudo (Paiva, 2019). A pesquisa adota uma abordagem multimodal, como propõem O'Halloran *et al.* (2012), para interpretar padrões semióticos emergentes em texto, áudio e vídeo. No contexto dos jogos digitais, essa perspectiva é essencial para captar as relações temporais e espaciais codificadas em diferentes modalidades de comunicação, fundamentais para compreender a construção narrativa e identitária de Lara Croft. Interpretativista porque parte-se do pressuposto de que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito a ser analisado (Chizzotti, 1991); no caso, o sujeito da saga sob análise, levando em conta a realidade e as questões de poder presentes no mundo social (Moita Lopes, 1994).

O trabalho desenvolve-se, inicialmente, na primeira etapa da pesquisa, a partir da pesquisa bibliográfica, que envolve leitura aprofundada do material encontrado, incluindo os encontrados nas mídias digitais, como no *Youtube*, buscando compreender e aprofundar, a partir do aporte teórico, as temáticas principais da pesquisa, tentando entender também o que já foi produzido acerca da temática em questão. Assim, foi realizada a leitura de livros e artigos que se relacionam especialmente a gênero, jogos digitais, identidade, lugar.

Além disso, a investigação envolveu pesquisa bibliográfica em bases de dados. Inicialmente, utilizando as palavras-chave "identidade e gênero"; "jogos digitais e videogames" e “Lara Croft e *Tomb Raider*”, busquei explorar o que havia sido publicado acerca da construção da identidade feminina no contexto dos videogames, com foco especial na saga *Tomb Raider* e na personagem Lara Croft. Para isso, fiz uso das plataformas: Portal de Periódicos da Capes<sup>10</sup>, Repertório Institucional da Universidade Federal de Sergipe (UFS)<sup>11</sup> e Google Acadêmico<sup>12</sup>. A pesquisa inicial, na primeira plataforma citada, Portal de Periódicos da CAPES, revelou 4.856 resultados sobre “identidade e gênero” (figura 1), 27 sobre “jogos digitais e videogames” (figura 2), e 17 trabalhos mais especificamente ligados a “Lara Croft e *Tomb Raider*” (figura 3).

**Figura 1 - Primeira busca no Portal de Periódicos da Capes**



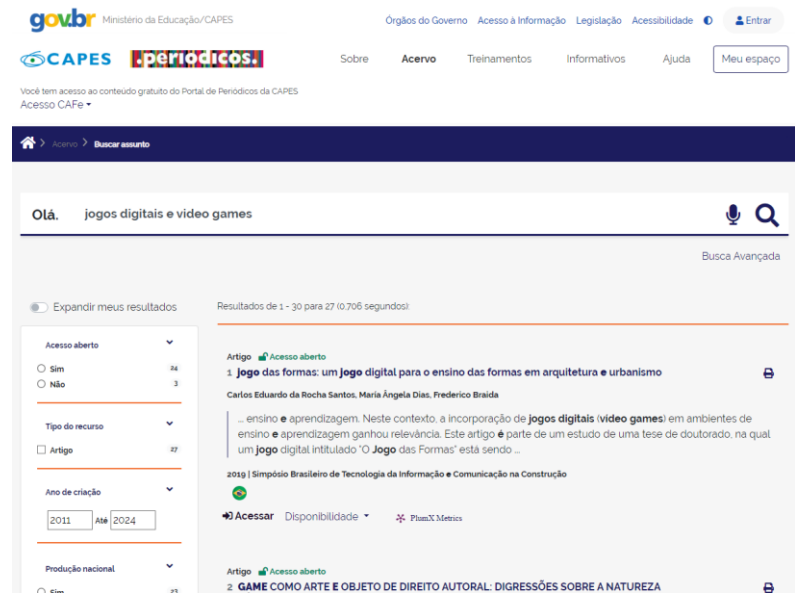
Fonte: Acervo pessoal (2024).

<sup>10</sup> O portal pode ser acessado em: <http://periodicos.capes.gov.br>

<sup>11</sup> O repositório pode ser acessado em: <https://ri.ufs.br>

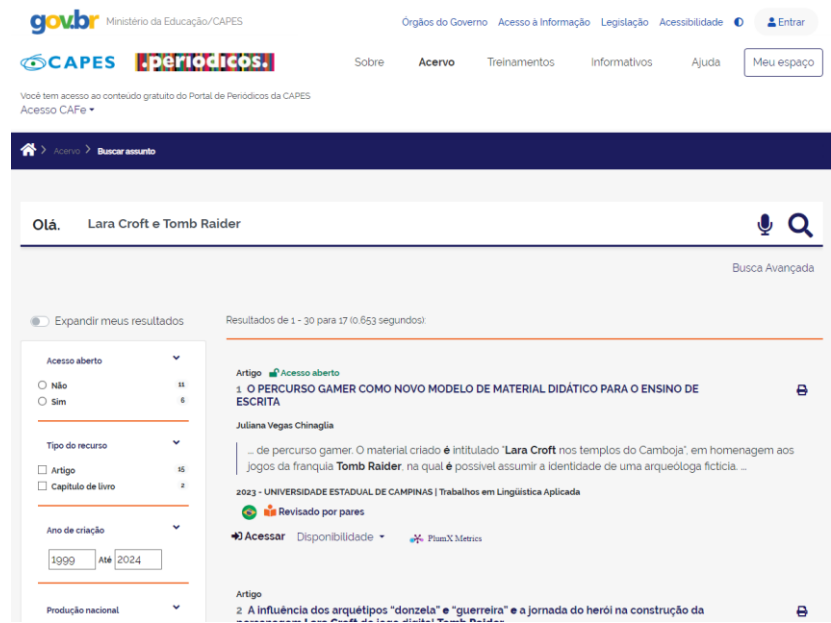
<sup>12</sup> O Google Acadêmico poder ser acessado em: [scholar.google.com](https://scholar.google.com)

Figura 2 - Segunda busca no Portal de Periódicos da Capes



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 3 – Terceira busca no Portal de Periódicos da Capes



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Ao realizar a análise fazendo uso do repositório institucional da UFS, conduzi buscas separadas e progressivamente mais específicas, a fim de compreender como os temas centrais da pesquisa vinham sendo abordados academicamente. Inicialmente, a pesquisa revelou uma vasta quantidade de trabalhos sobre identidade e gênero, somando 5051 resultados (figura 4). Isso reflete o interesse acadêmico e a produção considerável nesta área de estudo. Em comparação, os trabalhos específicos sobre jogos digitais e videogames somam 204 resultados (figura 5), mostrando um nicho mais específico, mas ainda assim relevante. A pesquisa com

foco em Lara Croft e *Tomb Raider* revelou apenas 3 resultados (figura 6), indicando uma escassez de estudos específicos sobre este tema na base da UFS.

**Figura 4 - Primeira busca no Repositório Institucional da UFS**

Página inicial | 
 Navegar - | 
 Ajuda - | 
 Sobre os RI/UPS | 
 Como publicar | 
 

Buscar no repositório

Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe - RI/UFS

## Página de Busca

Buscar em: Todo o repositório

por Identidade e gênero Ir Retornar valores

Adicionar filtros:

Utilizar filtros para refinar o resultado de busca.

Título Iguais  Adicionar

**Resultados/Página** 10 | 
 **Ordenar registros por** Relevância | 
 **Ordenar** Descendente | 
 **Registro(s)** Todos

Atualizar

Resultado 1-10 de 5051.

## Busca facetada

| Autor                            |           |
|----------------------------------|-----------|
| Gomes, Carlos Magno Santos       | <b>27</b> |
| Ferreira, Raquel Marques Camargo | <b>20</b> |
| Mezzaroba, Cristiano             | <b>13</b> |
| Sá, Antônio Fernando de Araújo   | <b>9</b>  |
| COGEPLAN                         | <b>8</b>  |
| Lima, Marcus Eugênio Oliveira    | <b>8</b>  |
| Santana, Dhlone Oliveira         | <b>8</b>  |
| Costa, Patrícia Rosaiba Salvador | <b>7</b>  |
| ...                              |           |
| Souza, Antônio Vital Menezes de  | <b>7</b>  |

Anterior | 
 1 | 
 2 | 
 3 | 
 4 | 
 ... | 
 506 | 
 Próximo

**Fonte:** Acervo pessoal (2024).

**Figura 5 - Segunda busca no Repositório Institucional da UFS**

Página 3
[Página inicial](#)
[Navegar](#)
[Ajuda](#)
[Sobre o RI/UFES](#)
[Como publicar](#)

Buscar no repositório

# REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL | UFS

**SISTEMA DE BIBLIOTECAS**

**UFS**

**Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe - RI/UFS**

## Página de Busca

Buscar em: Todo o repositório

por Jogos digitais e videogames
IR
Retornar valores

Agregar filtros:

Utilizar filtros para refinar o resultado de busca.

Título
▼
Iguals
▼

Adicionar

**Resultados/Página** 10
| 
 **Ordenar registros por** Relevância
| 
 **Ordenar** Descendente
| 
 **Registro(s)** Todos

Atualizar

Resultado 1-10 de 204.

Anterior

1

2

3

4

...

21

Próximo

### Busca facetada

| Autor                             |                                                                                                       |
|-----------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Mezzaroba, Cristiano              | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">1</span> |
| Almeida Neto, Mateus Antonio de   | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Azevedo, Rogério Tenório de       | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Correia, Elder Silva              | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Nascimento, Jully Caroline Santos | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Santos, Erivaldo Silva            | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Santos, Vinicius Silva            | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Souza, Diego Silva                | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Souza, Elisama Ferreira de        | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |
| Zoboli, Fabio                     | <span style="background-color: #003366; color: white; border-radius: 50%; padding: 2px 5px;">2</span> |

**Fonte:** Acervo pessoal (2024).

**Figura 6 - Terceira busca no Repositório Institucional da UFS**

The screenshot displays the search interface of the UFS Institutional Repository. At the top, there is a navigation bar with links like 'Página inicial', 'Navegar', 'Ajuda', 'Sobre o RI/UFs', and 'Como publicar'. Below this, the repository's name 'REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL | UFS' and the 'SISTEMA DE BIBLIOTECAS UFS' logo are visible. The main section is titled 'Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe - RI/UFs'. The search results are displayed on a 'Página de Busca' (Search Page). The search criteria are: 'Buscar em: Todo o repositório' and 'por: Lara Croft e Tomb Raider'. The results are filtered by 'Título' and 'Iguals'. The search results are sorted by 'Relevância' (Relevance) in descending order. The results show 1-3 of 3 items. On the right side, there is a 'Busca facetada' (Faceted Search) section with filters for 'Autor' (Mota, Thiago Henrique Santos; Santos, Waleska da Graça; Souza, Elisama Ferreira de) and 'Assunto' (Identidade; Jogos digitais; Comics; Distortions (Jogo digital); Ensino superior (UFS); Female).

Fonte: Acervo pessoal (2024).

Na página inicial dessas três pesquisas realizadas no Repositório Institucional da UFS, obtive em semelhança o nome de Eliama de Souza, com seu trabalho intitulado “Linguística aplicada aos estudos de identidade e representação feminina em videogames” de 2018 em “identidade e gênero” e com sua dissertação “Corpo, gênero feminino e videogame: identidades em distorções nos sujeitos sociais” de 2019 no resultado de todas as três pesquisas. Outro nome que me chamou atenção foi o de Rogerio Tenório de Azevedo, o qual apareceu em duas das três pesquisas, com seu trabalho intitulado “Novos letramentos em jogos eletrônicos: um estudo sobre a identidade de gênero e a cultura do futebol na sala de aula de inglês” de 2013 em “identidade e gênero” e com sua dissertação “Identidade de gênero, futebol e videogames” de 2014 em “jogos digitais e videogames”. Destaco que ambas as dissertações foram realizadas no Programa de Pós-graduação em Letras (PPGL).

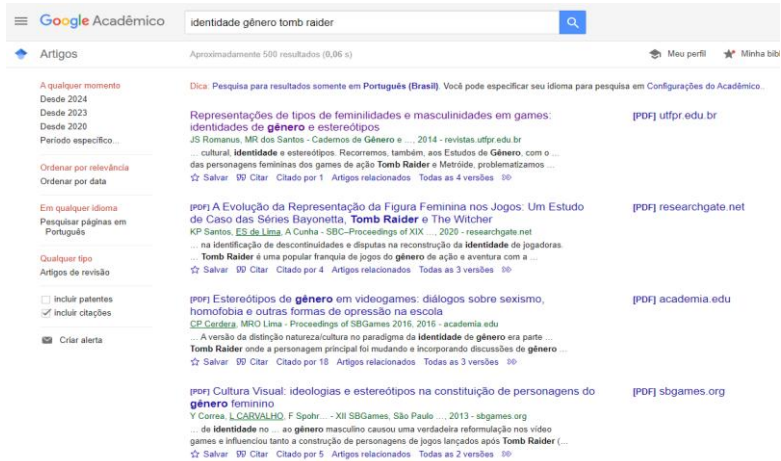
Já no Google Acadêmico, por ser uma plataforma mais ampla, resolvi utilizar palavras-chave mais específicas, com isso a quantidade de resultados foi significativamente maior. A pesquisa por “identidade, gênero e jogos” resultou em 244.000 trabalhos (figura 7), evidenciando a ampla discussão sobre esses temas no contexto acadêmico global. A combinação de “identidade, gênero e *Tomb Raider*” apresentou 500 resultados (figura 8), enquanto a pesquisa por “jogos digitais e videogames” somou 25.700 resultados (figura 9). Especificamente sobre “Lara Croft e *Tomb Raider*”, a pesquisa apresentou 1 resultado apenas (figura 10). Somente “Lara Croft” resultou em 20.800 resultados (figura 11), porém envolvia também autores com o sobrenome Croft. Para “*Tomb Raider*” isoladamente, foram encontrados 17.000 resultados (figura 12).

Figura 7 - Primeira busca no Google Acadêmico



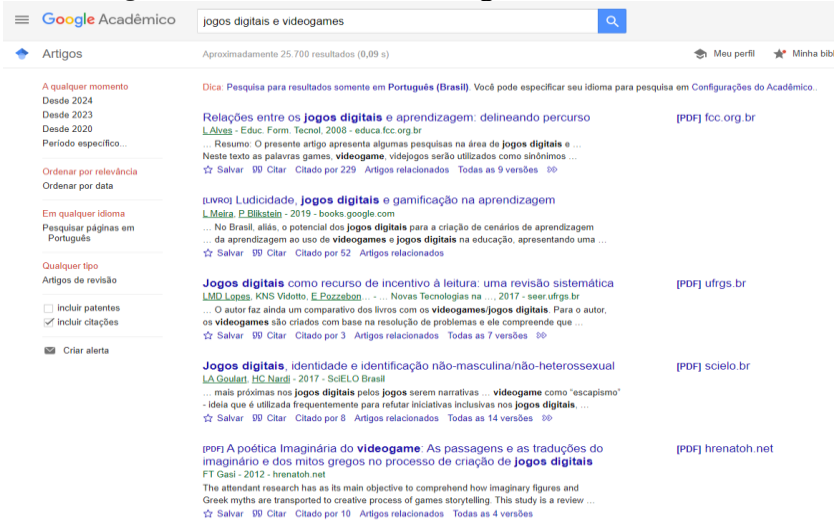
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 8 - Segunda busca no Google Acadêmico



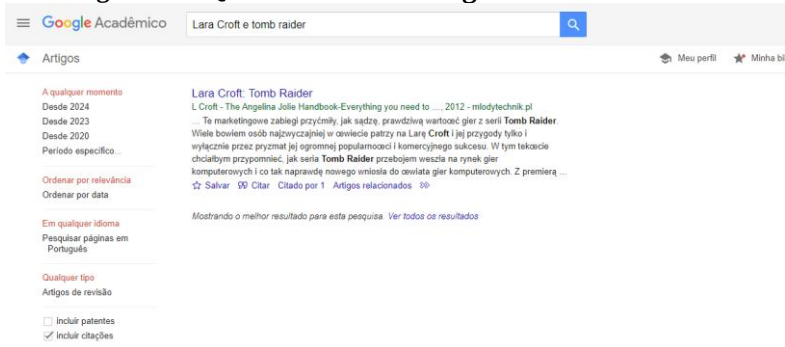
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 9 - Quarta busca no Google Acadêmico



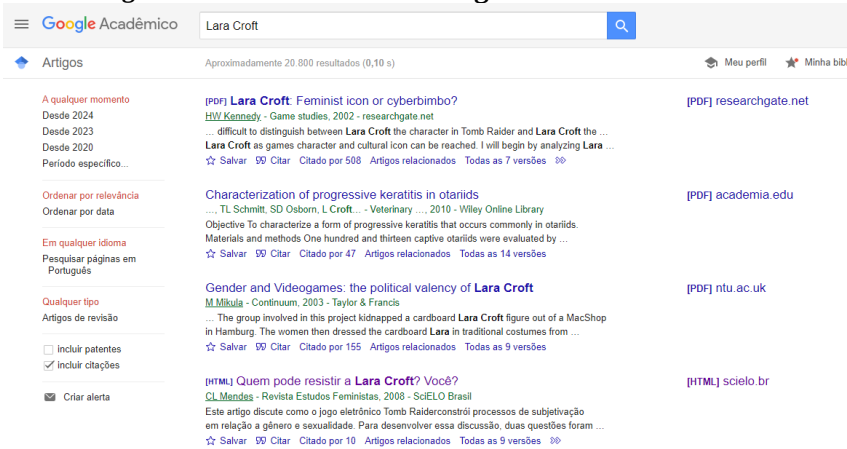
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 10 - Quinta busca no Google Acadêmico



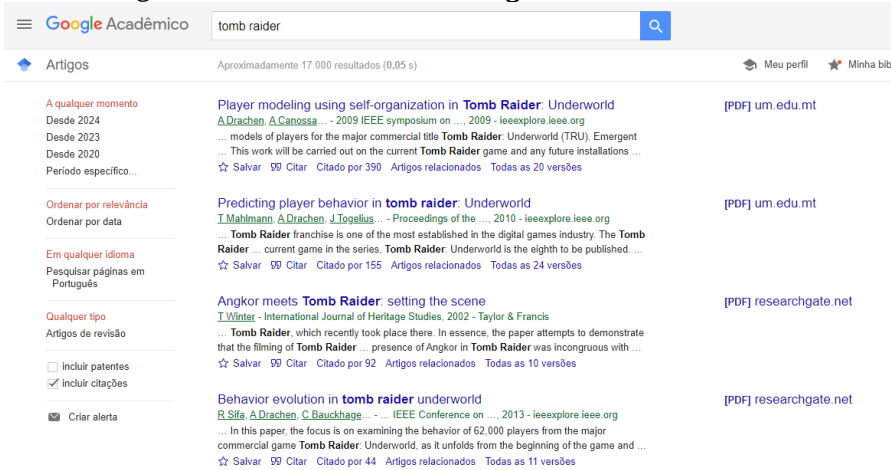
Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 11 – Sexta busca no Google Acadêmico



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Figura 12 – Sétima busca no Google Acadêmico



Fonte: Acervo pessoal (2024).

Os dados levantados se revelaram cruciais para o desenvolvimento desta pesquisa, pois permitem uma análise abrangente e detalhada das representações de identidade e gênero nos jogos digitais. A quantidade de trabalhos encontrados sobre identidade e gênero no Portal de Periódicos da Capes e no Repositório Institucional da UFS sugere uma sólida base teórica para

contextualizar as discussões sobre jogos digitais. Os dados do Google Scholar complementam esta base, oferecendo uma perspectiva global e diversificada sobre os temas investigados.

A seleção foi realizada com base na pertinência temática e na relevância acadêmica dos artigos, trabalhos em anais, teses e dissertações, visando garantir que os dados mais alinhados aos objetivos da pesquisa fossem utilizados para proporcionar uma análise aprofundada e bem fundamentada sobre a representatividade de identidade e gênero nos jogos digitais, com foco na franquia *Tomb Raider* e sua protagonista, Lara Croft.

No processo de seleção dos dados, segui alguns passos. Inicialmente, limitei minha pesquisa ao Portal de Periódicos da Capes e ao Repositório Institucional da UFS para teses e dissertações, entre os anos de 2018 e 2024, tendo em vista que o último jogo foi lançado em 2018, chegando aos resultados apresentados no quadro 1:

**Quadro 1 - Busca com restrição de ano no Portal de Periódicos da Capes e no Repositório Institucional da UFS.**

| <b>Portal de Periódicos da Capes</b>    | <b>Resultados</b> |
|-----------------------------------------|-------------------|
| Identidade e gênero                     | 695               |
| Jogos digitais e videogames             | 7                 |
| Lara Croft e <i>Tomb Raider</i>         | 1                 |
| <b>Repositório Institucional da UFS</b> | <b>Resultados</b> |
| Identidade e gênero                     | 1575              |
| Jogos digitais e videogames             | 83                |
| Lara Croft e <i>Tomb Raider</i>         | 2                 |

**Fonte:** Elaborado pela autora (2024)

Considerando a grande quantidade obtida como resultado, resolvi restringir mais a pesquisa para o meu tema principal, *Tomb Raider*, alcançando os resultados apresentados no quadro 2:

**Quadro 2 - Busca com restrição de ano e palavras-chave no Portal de Periódicos da Capes e no Repositório Institucional da UFS.**

| Portal de Periódicos da Capes             | Resultados |
|-------------------------------------------|------------|
| Identidade e gênero e Tomb Raider         | 0          |
| Jogos digitais e videogames e Tomb Raider | 0          |
| Lara Croft e <i>Tomb Raider</i>           | 1          |
| Repositório Institucional da UFS          | Resultados |
| Identidade e gênero e Tomb Raider         | 0          |
| Jogos digitais e videogames e Tomb Raider | 0          |
| Lara Croft e <i>Tomb Raider</i>           | 2          |

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Em relação ao Google Acadêmico, primeiro, filtrei as mesmas palavras-chave entre os anos de 2018 e 2024 e por ordem de relevância (quadro 3), levando em consideração os resultados das primeiras pesquisas no Google Acadêmico.

Quadro 3 - Oitava busca no Google Acadêmico

| Google Acadêmico                          | Resultados |
|-------------------------------------------|------------|
| Identidade e gênero e Tomb Raider         | 249        |
| Jogos digitais e videogames e Tomb Raider | 386        |
| Lara Croft e <i>Tomb Raider</i>           | 1          |

Fonte: Elaborado pela autora (2024)

Mergulhei nos títulos presentes na primeira página de cada pesquisa, como se cada um fosse uma porta que poderia levar a *insights* valiosos. Aqueles que pareciam mais alinhados com os objetivos da pesquisa foram escolhidos. Em seguida, os resumos desses artigos foram analisados detalhadamente. Cada resumo era uma pequena janela que oferecia um vislumbre do conteúdo e da profundidade do estudo, ajudando a garantir que os temas de identidade, gênero e jogos digitais, especialmente no contexto da franquia *Tomb Raider* e da personagem Lara Croft. Trago, a seguir, o quadro 4, com o levantamento final das produções, chegando a 6 principais. Nele, é exibida a base na qual o trabalho foi localizado, o título da produção, autor, ano e local de publicação.

Quadro 4 - Levantamento final de pesquisas.

| Base de Dados                                               | Título                                                                                                                                                     | Autor(a)                                                                    | Ano  | Local                                                                                                    |
|-------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------|------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Portal de Periódico da Capes                                | Representação da Mulher por Meio de Lara Croft nos Jogos Tomb Raider: análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual | Paulo Henrique Pinheiro Barbosa Cruz                                        | 2019 | Dissertação (Mestrado em Estudos de Linguagens) - Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais |
|                                                             | Representação feminina nas HQS e a construção de identidade: a personagem Wonder Woman como símbolo de empoderamento feminino                              | Waleska da Graça Santos                                                     | 2018 | Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade Federal de Sergipe                                         |
| Repertório Institucional da Universidade Federal de Sergipe | Corpo, gênero feminino e videogame: identidades em distorções nos sujeitos sociais.                                                                        | Elisama Ferreira de Souza                                                   | 2019 | Dissertação (Mestrado em Letras) Universidade Federal de Sergipe                                         |
|                                                             | Fight like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais                                                                                              | Guilherme Pedrosa Carvalho de Araújo                                        | 2018 | Revista Sistemas e Mídias Digitais (RSMD)                                                                |
| Google Acadêmico                                            | Games como Retórica na Representatividade do Gênero Feminino                                                                                               | Paula Casagrande Bristot Eliane PozzebonEliane Pozzebon Luciana Bolan Frigo | 2019 | XLIV Conferência Latino-americana de Informática                                                         |
|                                                             | A Evolução da Representação da Figura Feminina nos Jogos: Um Estudo de Caso das Séries Bayonetta, Tomb Raider e The Witcher                                | Karen Pinto Santos Edirlei Soares de Lima Adelino Cunha                     | 2020 | SBC - Proceedings of SB Games                                                                            |

**Fonte:** Elaborado pela autora (2024)

Essa metodologia assegurou a inclusão dos trabalhos mais significativos e relevantes, construindo uma base sólida e diversificada para a análise e discussão dos temas centrais da pesquisa. Cada estudo selecionado contribui para um mosaico complexo e detalhado, refletindo a riqueza e a diversidade das representações de gênero nos jogos digitais ao longo do tempo. Além disso, justifica a relevância desta pesquisa, que foca em questões de gênero nos videogames, especificamente em Lara Croft, da saga *Tomb Raider*.

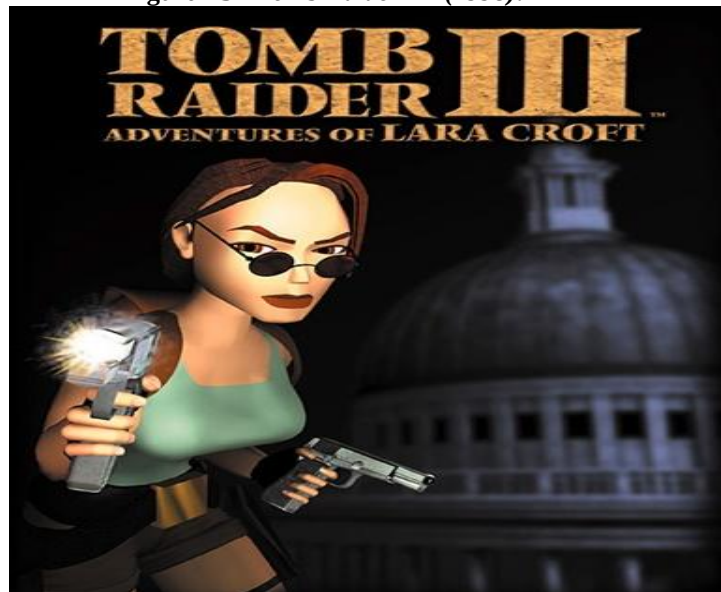
Na segunda etapa da pesquisa, joguei o terceiro jogo de cada uma das décadas da franquia lançados entre 1996 e 2018, sendo eles: *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider Underworld* (2008) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018), englobando apenas as distribuições disponíveis para computador, e fazendo anotações e análises críticas em busca do levantamento necessário para a realização do desenvolvimento da pesquisa. Dessa forma, torna-se possível buscar as respostas para os objetivos propostos em diferentes estágios do jogo.

A seleção dos jogos *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider Underworld* (2008) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018) para compor a análise nesta pesquisa se deu em virtude de alguns critérios, visando uma abordagem abrangente e representativa das diferentes fases e evoluções da saga *Tomb Raider* ao longo das décadas. Entendo que essas escolhas refletem de forma mais abrangente a saga porque cada um desses jogos desempenha um papel crucial na jornada da personagem Lara Croft e na evolução da franquia como um todo.

Em primeiro lugar, o *Tomb Raider III* (1998) (Figura 13), lançado em 1998, representa um marco na história dos jogos eletrônicos, pois consolidou e expandiu os elementos fundamentais que caracterizam a franquia. Representa um ponto de partida essencial, pois este

jogo é fundamental para compreender as origens e os elementos essenciais que definem a identidade de Lara Croft. Neste título, as jogadoras são apresentadas à intrépida arqueóloga em sua busca por artefatos antigos em ambientes desafiadores e perigosos. A escolha deste jogo é representativa porque ele estabelece os alicerces da personalidade, habilidades e motivações de Lara Croft, além de introduzir muitos dos elementos de jogabilidade e narrativa que se tornariam característicos da franquia. Sua inclusão na análise permite uma compreensão mais profunda das raízes e dos elementos originais que moldaram o universo de *Tomb Raider*.

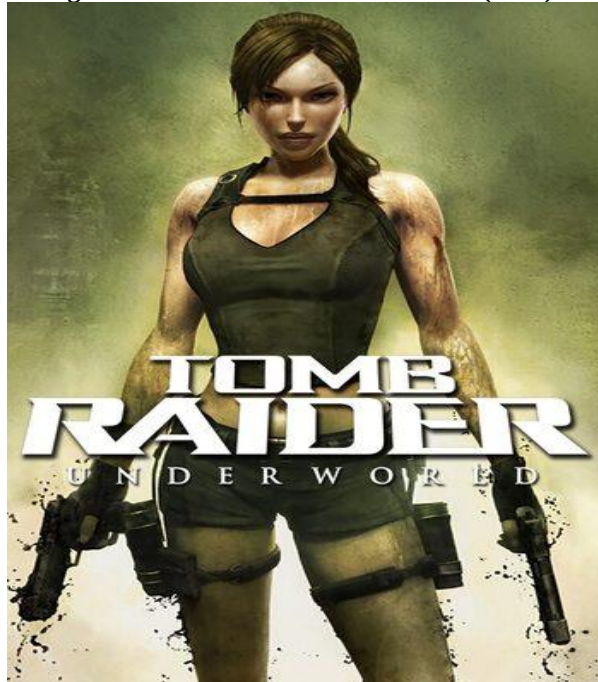
**Figura 13 - *Tomb Raider III* (1998).**



**Fonte:** Universo Croft.

Por sua vez, *Tomb Raider Underworld* (Figura 14), lançado em 2008, é selecionado por sua importância na evolução e expansão do universo de *Tomb Raider*. Este jogo marca um ponto de virada na série, introduzindo melhorias significativas na jogabilidade, gráficos e narrativa. Representa um estágio de transição entre as eras clássica e moderna de *Tomb Raider*, explorando novas possibilidades tanto em termos de jogabilidade quanto de enredo. A escolha deste título é abrangente porque ele ilustra o esforço contínuo dos desenvolvedores em aprimorar e inovar, mantendo a relevância da franquia em um mercado de jogos em constante evolução. Além disso, *Tomb Raider Underworld* (2008) expande o conhecimento sobre o passado e os mistérios que envolvem Lara Croft, aprofundando sua história pessoal e suas motivações. A análise deste título contribui para a compreensão da evolução da franquia e das mudanças no panorama dos jogos de ação e aventura nos anos 2000.

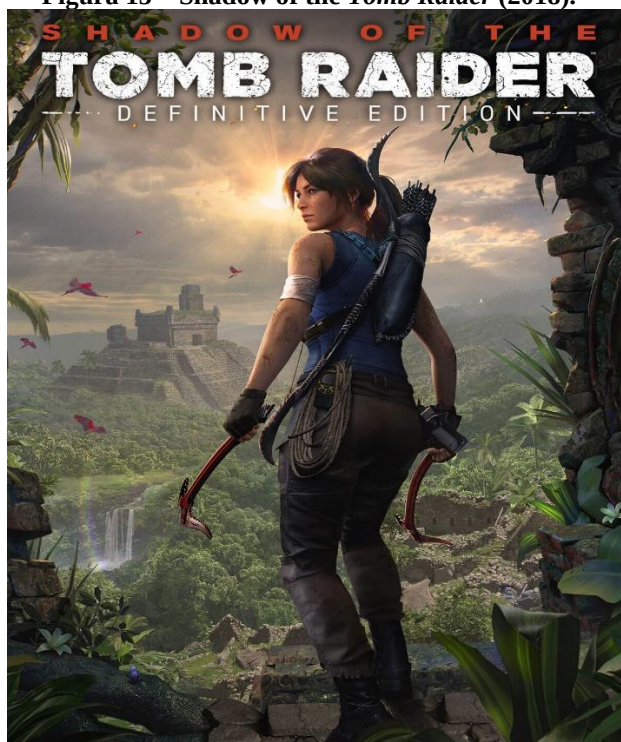
**Figura 14 - *Tomb Raider: Underworld* (2008).**



Fonte: Eneba.

Por fim, a escolha de *Shadow of the Tomb Raider* (Figura 15), lançado em 2018, reflete a preocupação em examinar os mais recentes desenvolvimentos da saga *Tomb Raider*. Este jogo apresenta uma Lara Croft mais madura e complexa, além de uma narrativa mais densa e cinematográfica. Sua escolha é representativa porque reflete as tendências contemporâneas na narrativa de jogos, abordando questões como responsabilidade, consequências de ações e o papel da heroína em um mundo em constante mudança. Com sua ênfase na exploração, na construção de mundo e na interatividade da jogadora, *Shadow of the Tomb Raider* (2018) representa o estado atual da franquia, consolidando seu lugar como uma das principais séries do gênero.

**Figura 15 – Shadow of the Tomb Raider (2018).**



**Fonte:** Epic Games.

Ao analisar esses três jogos em conjunto, é possível traçar uma linha evolutiva da franquia *Tomb Raider* ao longo de suas diferentes fases históricas, destacando tanto suas continuidades quanto suas inovações. A escolha destes três jogos é abrangente e representativa porque cada um deles contribui de forma única para a jornada da personagem Lara Croft e para a evolução da saga *Tomb Raider* ao longo das décadas. Desde suas origens humildes até sua consolidação como uma das franquias mais icônicas dos videogames, esses jogos oferecem uma visão abrangente e multifacetada do universo de *Tomb Raider*, enriquecendo nossa compreensão sobre sua importância cultural, histórica e artística no contexto dos jogos eletrônicos contemporâneos, bem como sua relevância contínua para o gênero.

### **Desenvolvimento das seções**

Na introdução, delinheio os principais temas e os objetivos da minha pesquisa. Começo apresentando o meu lugar nesta investigação e minhas motivações para o desenvolvimento do estudo. Ainda, apresento os objetivos da pesquisa, focando na identidade de gênero feminino, especificamente através da personagem Lara Croft em *Tomb Raider*. Descrevo a metodologia adotada, ressaltando a análise da saga *Tomb Raider*. Por fim, ofereci um panorama das seções subsequentes, que focarão, em última instância, em entender a identidade de gênero feminino

nos jogos, por meio da evolução de Lara Croft. Assim, nesta seção, busquei apresentar a pesquisa, contextualizando-a.

Na seção 1, intitulada “Os conceitos de jogos eletrônicos para computador, o feminino e o masculino nos jogos” contextualizo o estudo dentro do campo dos jogos digitais e videogames. Parto para uma definição de videogames e jogos digitais, além da discussão acerca da relevância e características dos jogos de ação e aventura, destacando o gênero aventura no mundo dos jogos digitais. Ademais, apresento a representatividade feminina nos jogos digitais, explorando sua evolução, design e contexto, na tentativa de cumprir os seguintes objetivos específicos: expandir os conceitos de jogos eletrônicos para computador e videogames; pesquisar o histórico da representatividade feminina nos jogos.

Na seção 2, intitulada "Identidade e Lugar: Quais os espaços e lugares que a Lara Croft ocupa", exploro a criação e evolução de uma das personagens mais icônicas do universo dos videogames. Inicialmente, investigo os lugares apresentados na saga relacionando-os em termos de espaço e identidade. Apresento que Lara Croft foi concebida pela Core Design, através da mente criativa de Toby Gard, que a imaginou como uma versão feminina e destemida de Indiana Jones, desafiando os padrões de personagens femininas da época. Analiso as inspirações por trás de sua criação, como figuras femininas notáveis e o arquétipo do explorador intrépido, que conferiram profundidade e complexidade à sua narrativa. Também abordo a evolução visual de Lara, desde sua primeira aparição com gráficos rudimentares até as versões mais modernas e realistas, refletindo avanços tecnológicos e mudanças culturais. Ao longo dos jogos, Lara Croft não apenas desvendou tumbas antigas, mas também desafiou estereótipos de gênero, tornando-se um símbolo de empoderamento feminino na indústria dos games. Além disso, ressalto como ela transcendeu as fronteiras dos videogames, influenciando outras mídias e tornando-se um ícone cultural globalmente reconhecido. Nesse sentido, nesta seção, busco atender aos seguintes objetivos específicos: explorar a identidade de Lara Croft a partir dos espaços ou lugares que a personagem ocupa, analisando a evolução da personagem considerando seu passado e presente na narrativa.

Na seção 3, intitulada "Identidade e Gênero: Quais identidades de Lara Croft são construídas por meio da linguagem multimodal na Saga *Tomb Raider*?", investigo a intersecção entre identidade, gênero e a linguagem multimodal no contexto dos jogos digitais, com foco especial na saga *Tomb Raider*, mais especificamente *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider Underworld* (2008) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018). Início com uma discussão sobre a construção de identidade, baseada em teorias contemporâneas que consideram a identidade como um processo dinâmico e multifacetado. Em seguida, examino como a identidade feminina

é apresentada nos jogos digitais, destacando a importância da personagem Lara Croft como um caso de estudo. Para compor esta subseção, optei por utilizar primordialmente autoras femininas (Butler, 2018; Souza, 2019; Gontijo Silva, 2021; Nascimento, 2016). Ademais, exploro como a linguagem multimodal — que se utiliza de gráficos, áudio e narrativa — desempenha um papel crucial na construção da identidade da personagem. Ainda, analiso como essas diferentes modalidades se combinam para criar uma experiência de jogo rica e complexa, permitindo que a jogadora se identifique e se relacione com Lara Croft de maneiras profundas e significativas. Também discuto a relevância da multimodalidade na construção de sentidos e valores culturais, e como isso pode influenciar as percepções sobre gênero e identidade no universo dos jogos. Destarte, esta seção se conecta com os seguintes objetivos específicos: investigar as identidades de gênero feminino construídas por meio da linguagem multimodal na saga Tomb Raider, e de que maneira contribuem para a formação e representação dessas identidades ao longo dos jogos.

Na seção posterior, apresento minhas considerações finais construídas até então, sobre os caminhos que percorri na pesquisa e minhas reflexões sobre os resultados encontrados.

## 1 OS CONCEITOS DE JOGOS ELETRÔNICOS PARA COMPUTADOR, O FEMININO E O MASCULINO NOS JOGOS

De acordo com Lemos (2011), os avanços tecnológicos têm se desenvolvido ao longo de décadas, partindo de sistemas iniciais de inteligência artificial até alcançar as modernas soluções computacionais, televisores conectados à internet e dispositivos móveis. Esse panorama tecnológico, marcado por inovações constantes, abriu caminho para que os jogos eletrônicos para computador se consolidassem como uma das formas mais criativas e dinâmicas de entretenimento digital.

Os jogos digitais para computador emergiram como uma das formas mais versáteis e inovadoras de entretenimento digital. Diferentemente dos consoles, que têm limitações de hardware específicas, os computadores sempre ofereceram uma liberdade técnica e criativa que permitiu o desenvolvimento de experiências personalizáveis e abrangentes. Esses jogos, projetados para funcionar em computadores pessoais, englobam desde narrativas complexas até desafios estratégicos e sociais, refletindo a diversidade de seus usuários, surgindo assim diversos tipos de experiências (Silva; Calomeno, 2019).

A ascensão dos jogos eletrônicos para computador foi moldada por três fatores principais: avanços tecnológicos, mudanças culturais e a diversificação do público. Nos anos 1990, o surgimento da internet desempenhou um papel crucial. Com a conectividade online, os jogos para computador deixaram de ser experiências solitárias e passaram a oferecer modos multiplayer, por meio dos quais jogadoras e jogadores podiam competir ou colaborar em ambientes virtuais compartilhados. Paralelamente, o desenvolvimento de gráficos em 3D e motores de jogos cada vez mais sofisticados permitiu a criação de universos virtuais detalhados (Mello, 2014).

Ainda conforme Lemos (2011), é essencial compreender o significado que a sociedade atribui a essas mudanças, além de como ela assimila e molda sua história em meio a uma infinidade de conteúdos aparentemente sem fronteiras, cuja diversidade pode ser vista como fascinante e cativante. Sob esse ponto de vista, outro ponto de destaque foi a capacidade dos jogos eletrônicos para computador de abordar narrativas mais complexas e temas diversificados. Títulos como *The Sims* (2000)<sup>13</sup> e *Half-Life* (1998)<sup>14</sup> exploram questões sociais, científicas e emocionais de maneiras que transcenderam o entretenimento tradicional,

---

<sup>13</sup> The sims é um jogo de simulação de vida que dá a você o poder de criar e controlar pessoas (Playstation, 2017).

<sup>14</sup> Half-Life é um jogo eletrônico de tiro em primeira pessoa e ficção científica (Wikipédia, 2024).

convidando as jogadoras a refletirem sobre escolhas, consequências e interações humanas (Esdras, 2019; Torres, 2018).

No entanto, a expansão do mercado também trouxe desafios e desigualdades, especialmente no que diz respeito à representatividade. Como aponta Lemos (2011), as novas tecnologias se estabelecem como uma poderosa indústria, que avança sem restrições, especialmente quando o objetivo é conquistar a atenção do público jovem. Durante muitos anos, os jogos para computador refletiram estereótipos de gênero que permeavam tanto suas personagens quanto suas jogadoras. Apesar disso, as últimas décadas viram um esforço crescente para criar experiências mais inclusivas e diversificadas, mostrando que os jogos para computador não apenas evoluíram tecnologicamente, mas também começaram a refletir as mudanças sociais.

Sendo assim, os jogos para computador não são apenas ferramentas de diversão, mas também veículos de transformação cultural. Eles ampliaram os horizontes do entretenimento, mas, mais importante, ajudaram a redefinir as relações entre tecnologia, identidade e criatividade. Para Silva e Calomeno (2019), a complexidade dos jogos também se manifesta na forma como integram diferentes meios e linguagens para criar significados. Assim, os jogos são experiências difíceis de definir, exigindo que qualquer tentativa de os conceituar leve em conta elementos variados que estão sempre em transformação. O crescimento dos jogos eletrônicos reflete, de certa forma, um movimento quase orgânico, como se a própria tecnologia respirasse e se moldasse ao seu tempo. Assim, o seu desenvolvimento não apenas ampliou o escopo do entretenimento digital, mas também redefiniu a maneira como interagimos, compreendemos e produzimos sentido nos ambientes virtuais.

Essa constante transformação nos convida a pensar nos jogos como espaços de leitura do mundo, lugares onde é possível decodificar signos, interpretar imagens, construir sentidos e interagir com diferentes linguagens de forma simultânea. Jogar, nesse contexto, não é apenas apertar botões: é vivenciar práticas sociais atravessadas por sons, textos, visuais, escolhas e emoções. E é justamente por isso que faz sentido aproximar essa experiência do conceito de novos letramentos, entendendo o jogo como um ambiente onde é possível aprender, produzir e negociar sentidos de forma ativa.

Segundo Nascimento (2011, p. 4), os novos letramentos podem ser compreendidos como “[...] uma maneira diferenciada de ler o mundo, uma vez que o aspecto crítico é visto como imprescindível, ao mesmo tempo em que o conceito de leitura se amplia para além da palavra escrita.” Conecto o universo dos jogos eletrônicos às ideias discutidas no âmbito dos novos letramentos, pois compreendo que estes possibilitam novas práticas sociais, construídas

de maneira multimodal que permitem formas diversificadas de ler o mundo. Afinal, à medida que os jogos se tornaram mais complexos, suas narrativas deixaram de ser simples estruturas e passaram a carregar nuances de identidade, emoções e até mesmo um eco de questões sociais. Eles se tornaram espelhos de uma sociedade que se modifica, na qual o masculino e o feminino, antes confinados a papéis rígidos, começaram a assumir contornos fluidos, convidando jogadoras a se reinventarem em cada nova interação. O ambiente dos videogames contribui significativamente para o desenvolvimento de diferentes tipos de letramentos, já que é essencial que a jogadora possua os conhecimentos necessários para entender as diversas dinâmicas de uma plataforma digital (Santos; Mendes; Silva, 2017).

Cada atualização, cada nova versão de jogo, é como uma maré que muda o cenário, criando novas paisagens que reconfiguram as relações entre os elementos e as pessoas que ali navegam. Esse processo está intrinsecamente ligado aos novos letramentos, que emergem como novas práticas socioculturais que nos permitem navegar por essa complexidade. No entanto, a noção de "novo" é subjetiva e os chamados novos letramentos já possuem um histórico sólido, destacando a importância de reconhecer suas raízes ao ressignificar e moldar os universos digitais (Zacchi; Stella, 2014). Nesse sentido, conectando esta pesquisa às teorias dos novos letramentos, entendo que as jogadoras não apenas experimentam as narrativas e desafios apresentados, mas também participam ativamente na construção e ressignificação desses universos, ao vivenciarem novas práticas socioculturais.

Nesse contexto, o impacto da inclusão digital se torna cada vez mais evidente, pois não se limita apenas ao domínio de habilidades básicas, mas também envolve a capacidade de interagir e produzir conteúdo no ambiente digital. A melhoria do acesso à escola e a inclusão digital de crianças historicamente marginalizadas são ainda um desafio (Trindade; Mill; Vieira, 2020). Como mencionado por Monte Mór (2022, p. ), "o aumento do acesso à escola entre crianças que historicamente foram marginalizadas", tem sido um fator importante para o avanço nos níveis de alfabetização. Nesse sentido, a inclusão digital se apresenta como uma extensão natural desse processo, considerando que as novas formas de letramentos exigem que os alunos não apenas dominem a leitura e escrita no contexto tradicional, mas também adquiram competências no manejo de tecnologias digitais (Vasconcelos; Ribeiro, 2021). As pesquisas sobre novos letramentos enfatizam que as práticas de leitura e escrita hoje envolvem não apenas o papel, mas também a interação com múltiplos tipos de mídia, como redes sociais, vídeos e outras plataformas digitais (Rojo; Moura, 2019).

Nesse cenário, os letramentos digitais ganham destaque, pois envolvem habilidades que vão além do simples manuseio de ferramentas tecnológicas. Conforme apontado por Lankshear

e Knobel (2008), o termo letramentos digitais apresenta múltiplas definições que diferem consideravelmente entre si. Entre essas, destacam-se duas abordagens principais. A primeira perspectiva associa o letramento digital à capacidade de compreender ideias, enfatizando a avaliação criteriosa das informações e o uso eficaz de análise e síntese. Já a segunda visão considera que letramento digital está ligado ao domínio de habilidades práticas e técnicas essenciais para atuar em contextos digitais. Nessa dissertação, entendo o conceito de letramentos digitais, no plural, como práticas socioculturais que vão além do simples manuseio de artefatos tecnológicos (Nascimento; Knobel, 2017).

Nesse sentido, o indivíduo desenvolve conhecimentos, a partir de processos reflexivos para interpretar e interagir com os desafios do universo digital. Esse processo envolve não apenas a prática repetida e a familiarização com as dinâmicas específicas do jogo, mas também a capacidade de compreender os múltiplos elementos que compõem esse ambiente virtual. Assim, a imersão nos jogos eletrônicos não se limita à busca por alcançar objetivos no jogo; ela reflete uma adaptação constante às demandas do mundo digital, no qual leitura e interpretação se expandem para abranger contextos tecnológicos e narrativos mais amplos (Nascimento, 2011; Santos; Mendes; Silva, 2017).

Mas como falar da evolução dos jogos eletrônicos sem mergulhar nas profundezas do gênero que mais ressoou com as jogadoras ao longo das décadas? Como não explorar os elementos que tornaram os jogos de ação e aventura não apenas uma forma de entretenimento, mas um território de conquistas e descobertas? É nesse cenário que surge uma questão fundamental: onde se encontra, nesse vasto espaço de aventuras e mundos imersivos, a voz e a presença das mulheres? A busca por uma identidade feminina nos jogos digitais não é apenas uma luta por representatividade, mas por um espaço legítimo onde a mulher possa habitar não apenas com o papel de coadjuvante, mas de protagonista. Nesse universo, a aventura não é apenas o escape da realidade, mas uma travessia que também exige coragem para redefinir o papel da mulher, explorando, por fim, o lugar que ela ocupa dentro desse império digital.

### **1.1 Jogos digitais e videogames**

No vasto mundo dos jogos eletrônicos, onde os *bytes*<sup>15</sup> dançam em sincronia com os cliques frenéticos das jogadoras, a indústria de entretenimento digital tem experimentado um

---

<sup>15</sup> O byte é uma das menores unidades de memória usadas nos computadores e celulares modernos. O termo é usado principalmente como unidade de medida, para indicar a quantidade de armazenamento ou poder de

crescimento exponencial nos últimos anos, impulsionado principalmente pelo avanço da tecnologia digital (Ferreira, 2024). De acordo com o designer de jogos Zimmerman e o jornalista Chaplin, em publicação intitulada “Manifesto por um século lúdico”, o século XXI é o século dos jogos (Zimmerman; Chaplin, 2013). Dentro deste contexto, surge uma distinção sutil, porém significativa, entre os termos "jogos digitais" e "videogames", os quais têm sido frequentemente utilizados, muitas vezes de forma equivocada.

**Figura 16 - Desenvolvimento de jogos digitais**



**Fonte:** Faculdade Senac Pernambuco

Em meio aos ambientes digitais, onde as linhas de código tecem histórias eletrônicas, encontramos os jogos digitais, que se referem a uma categoria ampla de experiências interativas de entretenimento que são executadas em plataformas digitais. Estas plataformas incluem, desde os computadores pessoais aos consoles de videogame, passando pelos nossos inseparáveis smartphones e até pelos navegadores da web. A característica central dos jogos digitais é a sua natureza eletrônica, que possibilita interações baseadas em software e hardware digital. Segundo Giddings e Kennedy (2006), os jogos eletrônicos representam uma nova forma de mídia paradigmática, já que proporcionam experiências e satisfações fundamentadas nas potencialidades interativas e imersivas das tecnologias computacionais. Nesta categoria, a diversidade está presente, dado que abrange uma variedade de formas de entretenimento interativo, incluindo jogos de console, títulos para computadores pessoais (*personal computers* - PC), aplicativos para dispositivos móveis, jogos online, entre outros.

---

processamento, por exemplo, mas também representa a unidade mais básica para representar um caractere (Demartini, 2024).

**Figura 17 - Modelo de videogame.**



**Fonte:** Forbes.

Já os videogames são um subconjunto específico dentro da categoria de jogos digitais. Eles são caracterizados por serem projetados e otimizados para serem jogados em consoles de videogame dedicados, tais como os famosos PlayStation<sup>16</sup>, Xbox<sup>17</sup> e Nintendo Switch<sup>18</sup>. Os videogames são distribuídos principalmente através de mídia física (como discos ópticos) ou de forma digital por meio de plataformas online específicas de videogame, emanando suas aventuras através de telas brilhantes e sons envolventes. Para Gee (2003), quando o autor menciona "videogames", está se referindo a jogos que são jogados em plataformas de jogos, dando exemplos como o Sony PlayStation 2, o Nintendo GameCube ou o Xbox da Microsoft, levando também em consideração os jogos lançados em computadores. Exemplos de videogames incluem meus títulos favoritos como *Shadow of the colossus*<sup>19</sup>, *Grand Theft Auto: San Andreas*<sup>20</sup> e claro, *Tomb Raider*.

Enquanto todos os videogames são categorizados como jogos digitais, é importante ressaltar aqui que nem todos os jogos digitais são necessariamente videogames. Esta distinção é importante para que se possa compreender o quão abrangente é o cenário dos jogos digitais, pois reconhece a diversidade de plataformas e experiências dentro deste campo. Por exemplo,

---

<sup>16</sup> Playstation é uma marca internacional de consoles de videogame criada e desenvolvida pela *Sony Interactive Entertainment* (Wikipédia, 2024).

<sup>17</sup> Xbox é uma marca de consoles de jogos eletrônicos desenvolvida e patenteada pela Microsoft (Wikipédia, 2024).

<sup>18</sup> Nintendo Switch se trata de um console híbrido semelhante a um tablet, que com auxílio de um dock vira console de mesa (Wikipédia, 2024).

<sup>19</sup> *Shadow of the Colossus*, lançado no Japão como *Wander and the Colossus*, é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela SCE Japan Studio e publicado pela Sony Computer Entertainment para o PlayStation 2 (Wikipedia, 2024).

<sup>20</sup> *Grand Theft Auto: San Andreas* é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Rockstar North e publicado pela Rockstar Games. É o quinto título principal da série *Grand Theft Auto* e foi lançado em outubro de 2004 para PlayStation 2 e em junho de 2005 para Xbox e Microsoft Windows (Wikipedia, 2024).

alguns para PC, dispositivos móveis e navegadores da internet são exemplos de jogos digitais que não são necessariamente categorizados como videogames, apesar de compartilharem características comuns de jogabilidade<sup>21</sup> digital.

Antes de adentrarmos no contexto da análise do jogo *Tomb Raider*, é essencial esclarecer as distinções entre os termos "jogos digitais" e "videogames". Não se trata apenas de palavras um tanto semelhantes, mas de dois mundos distintos que se entrelaçam. Embora *Tomb Raider* seja amplamente reconhecido como um marco na história dos videogames em si, compreender essa diferença proporciona uma base conceitual sólida para contextualizar sua importância dentro do cenário dos jogos eletrônicos.

A distinção entre jogos digitais e videogames permite uma compreensão mais abrangente do meio dos jogos eletrônicos. Imaginemos um vasto oceano de entretenimento digital, onde cada onda representa um jogo digital. Alguns se erguem como navios majestosos, prontos para navegar em consoles de videogame, enquanto outros fluem suavemente em dispositivos móveis, como pequenos barcos à deriva. E nesse oceano, *Tomb Raider* é como uma ilha misteriosa, uma relíquia que se destaca entre as marés de jogos digitais. Esta diferenciação aqui posta também nos permite reconhecer as particularidades do *Tomb Raider* como um exemplo específico dentro dessa vasta paisagem.

Além disso, entender essa diferença entre os termos jogos digitais e videogames no início do trabalho não é apenas na intenção de defini-los, mas também para preparar o terreno para uma análise mais aprofundada da saga *Tomb Raider*. Ao estabelecer essa distinção, lanço as bases para explorar não apenas o jogo em si, mas também seu lugar na vastidão dos jogos eletrônicos, considerando não apenas sua jogabilidade e narrativa, mas também as questões culturais e artísticas. Assim como traçar um mapa antes de embarcar em uma aventura, estabelecer uma compreensão nos ajuda a navegar com clareza e compreender melhor as maravilhas que encontramos ao longo do caminho.

Assim, nesta dissertação, sempre que me refiro ao meu objeto de estudo, *Tomb Raider*, uso os termos jogos digitais e videogames de forma intercambiável, uma vez que ambos os termos abrangem as características essenciais do jogo. Embora para estudiosos da área de games essa distinção possa parecer desnecessária ou até mesmo óbvia, é importante considerar que a audiência de um trabalho acadêmico muitas vezes vai além dos especialistas. Para aqueles que não estão familiarizados com os termos e suas nuances, a adoção de ambos os conceitos ajuda

---

<sup>21</sup> Uma definição preliminar de jogabilidade, relaciona-a ao design dos jogos e à experiência das jogadoras, abrangendo todos os elementos que possam influenciar, positiva ou negativamente, a forma como a jogadora interage com o jogo eletrônico durante uma partida (Mello, 2013).

a situar melhor o objeto de estudo, garantindo que o texto permaneça acessível e compreensível. Essa escolha permite uma abordagem mais fluida e menos repetitiva, sem perder de vista a especificidade do contexto em que o jogo se insere.

## 1.2 Jogos de ação e aventura

Quando falamos de jogos, é como entrar em um mundo cheio de diferentes sabores, já que existem diferentes gêneros que oferecem experiências distintas às jogadoras, e dois dos mais populares são os jogos de ação e os jogos de aventura. Embora ambos compartilhem o objetivo comum de proporcionar entretenimento e desafio, cada um tem seu jeito especial de nos levar a uma viagem, com suas diferenças.

Os jogos de ação são conhecidos por serem dinâmicos e trabalharem com o movimento/intensidade, sempre em busca de deixar a jogadora em um certo “limite”. Neles, as jogadoras frequentemente se encontram em situações de alto risco, enfrentando inimigos e desafios que exigem reflexos rápidos e habilidades para sobreviver. A ação em si é o elemento central desse tipo de jogo, com ênfase em tiroteios, lutas corpo a corpo e outras formas de confronto direto. Ao pensar em jogos assim, há exemplos clássicos famosos que incluem a série *Call of Duty*<sup>22</sup> e *Devil May Cry*<sup>23</sup>, os quais são caracterizados por serem considerados como de pura emoção do começo ao fim (Gasi, 2013).

Os jogos de aventura, por outro lado, são focados em uma expedição pelo desconhecido, na exploração, na narrativa e na resolução de quebra-cabeças. Nesses jogos, as jogadoras se veem na posição de exploradoras de mundos vastos, cheios de mistérios e ricamente detalhados, onde têm a liberdade de explorar e desvendar os segredos na gameplay<sup>24</sup>. Para que se possa avançar na história, muitas vezes se faz necessária a resolução de enigmas e a interação com personagens secundários e/ou personagens não jogáveis (non-playable character - NPSs), além de a interação com os ambientes. Séries como *Barbie em as 12 princesas bailarinas*<sup>25</sup> e *Uncharted*<sup>26</sup> são exemplos emblemáticos de jogos de aventura que levam as jogadoras a uma

---

<sup>22</sup> *Call of Duty* é uma série de jogos eletrônicos de tiro em primeira pessoa e franquia de mídia publicada pela Activision (Wikipédia, 2024).

<sup>23</sup> *Devil May Cry* é uma série de jogos eletrônicos de Ação-aventura de hack and slash, produzida pela Capcom e criada por Hideki Kamiya (Wikipédia, 2024).

<sup>24</sup> *Gameplay*, que traduzida para o português, refere-se a jogabilidade.

<sup>25</sup> *Barbie em as 12 princesas bailarinas* é um videogame baseado no filme de mesmo nome. Foi feito para PlayStation 2, Game Boy Advance, Nintendo DS e PC. Foi publicado pela Activision (Barbie wiki, 2024).

<sup>26</sup> *Uncharted* é uma série de videogames de ação-aventura produzida pela Naughty Dog e publicada pela Sony Computer Entertainment para as plataformas PlayStation (Wikipédia, 2023).

aventura épica, oferecendo narrativas empolgantes, juntamente com desafios de exploração e solução de problemas propostos.

Embora essas distinções forneçam uma base para entender os diferentes tipos de jogos eletrônicos, é importante notar que muitos jogos modernos combinam um pouco dos dois. É como se fosse uma mistura perfeita entre eles, oferecendo uma experiência diferente e envolvente para as jogadoras poderem viver ambos ao mesmo tempo. Então, mesmo enfrentando batalhas épicas em mundos de fantasia, lutando contra monstros ou explorando ruínas e descobrindo tesouros, as jogadoras têm uma variedade de experiências para escolher, sempre havendo um jogo que se encaixe no seu estilo.

### 1.3 O gênero “aventura” no mundo dos jogos digitais

Sem dúvidas, os jogos de aventura, numa viagem desde os primórdios dos jogos eletrônicos até o presente, constituem um gênero vasto e diversificado dentro do cenário dos jogos digitais. Eles convidam as jogadoras a uma oportunidade de adentrar jornadas emocionantes, mergulhando em mundos imaginários de maneiras singulares. Conforme Zimmerman e Chaplin (2013), é possível observar uma crescente tendência em que as atividades de lazer e o consumo de arte, design e entretenimento se assemelham cada vez mais a jogos, ou a experiências que compartilham características semelhantes aos jogos. Desde os primórdios da era dos jogos eletrônicos até os dias de hoje, estes jogos vêm apresentando uma transformação considerável em termos de jogabilidade, em seus gráficos e narrativa, refletindo assim os avanços tecnológicos e as mudanças de preferências das jogadoras. Eles cresceram, se adaptaram e se transformaram, acompanhando os nossos próprios avanços tecnológicos e mudanças de gostos.

Lá nos anos 1970 e 1980, momento que pode ser considerado como o começo dos jogos de aventura, tínhamos como título clássico o *Adventure* (1979)<sup>27</sup> (figura 18), desenvolvido pela Atari para o *Atari Video Computer System*<sup>28</sup>, inspirado no jogo de texto *Colossal Cave*

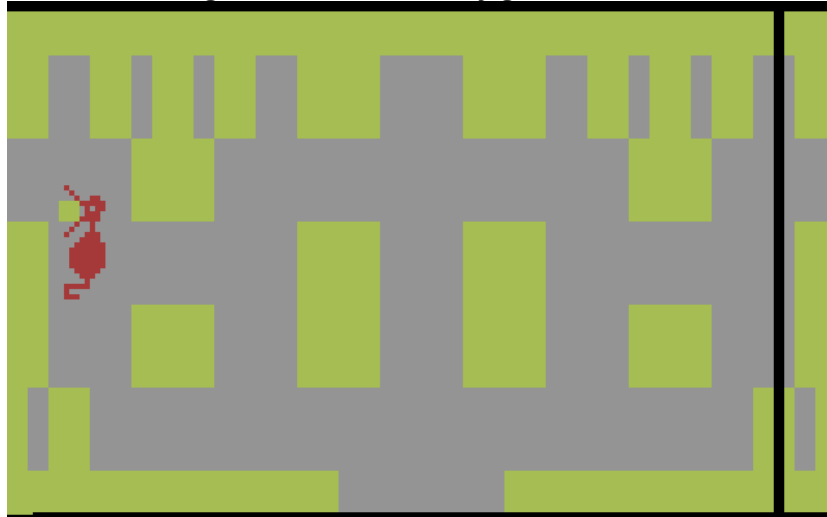
---

<sup>27</sup> *Adventure* é um jogo eletrônico desenvolvido pela Atari para o console Atari Video Computer System (renomeado depois como Atari 2600), lançado em 1980 (Wikipédia, 2023).

<sup>28</sup> Atari 2600, originalmente vendido como Atari Video Computer System ou Atari VCS até novembro de 1982, é um videogame projetado por Jay Miner e lançado em 11 de setembro de 1977 nos Estados Unidos e em 1983 no Brasil. Sendo descontinuado oficialmente em 1992 (Wikipédia, 2023).

*Adventure* (1976)<sup>29</sup>, e considerado o primeiro jogo deste gênero que nos lançou em um mundo imaginário através de meras imagens na tela com uma narrativa interativa.

**Figura 18 - Screenshot do jogo Adventure.**



Fonte: Pouco pixel.

Jogos assim, geralmente inspirados em jogos de texto, tornavam-se uma experiência desafiadora. Instigavam as jogadoras a resolverem enigmas e desvendarem mistérios em espaços virtuais sem limites.

Conforme o tempo passou e a tecnologia evoluiu, esses jogos começaram a adotar gráficos mais avançados, ganhando cores mais vívidas e interfaces de usuário mais amigáveis para o público *gamer*. Nos anos 90, os jogos não eram apenas diversão, eram portais para mundos de imaginação sem limites. E assim vieram os queridinhos clássicos como *Monkey Island*<sup>30</sup> e *Myst*<sup>31</sup>, que combinavam gráficos 2D e 3D com narrativas envolventes e quebra-cabeças desafiadores. Esses jogos estabeleceram padrões para a jogabilidade e a estética, eles basicamente definiram o que era ser um jogo de aventura por um bom tempo (Silva; Calomeno, 2019; Tonéis, 2012).

Com o avanço dos consoles de videogame e dos computadores, fomos além. Os jogos de aventura passaram a explorar novas fronteiras em termos de imersão e interatividade. Os títulos bastante conhecidos nesse gênero: *The Legend of Zelda*<sup>32</sup>, *Uncharted* e *Tomb Raider*, foco desta pesquisa, elevaram o patamar do que chamamos de “jogos de aventura”, combinando

<sup>29</sup> O jogo Colossal Cave Adventure, produzido no ano de 1976, foi o primeiro jogo histórico de “ficção interativa”, no qual o computador simulava e descrevia uma situação e o usuário digitava o que fazer em seguida, em inglês simples (Adams, 2024).

<sup>30</sup> *Monkey Island* é uma série de jogos eletrônicos de aventura (Wikipédia, 2022).

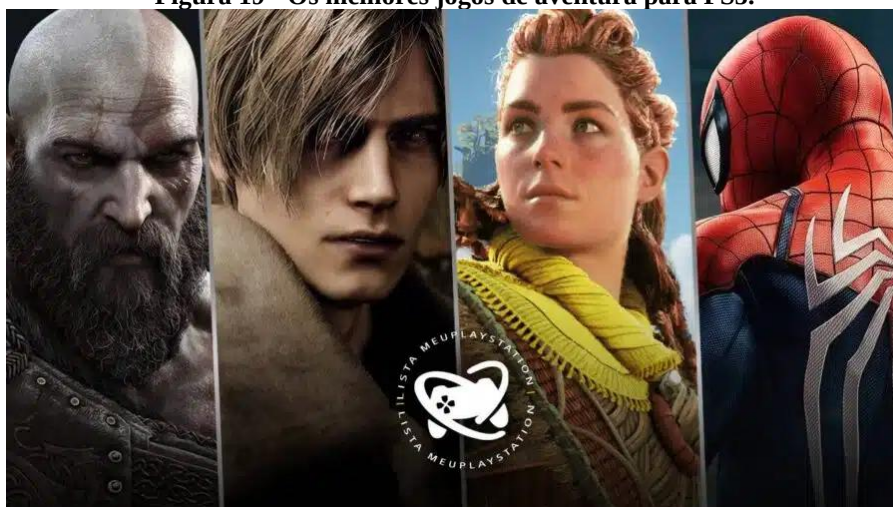
<sup>31</sup> *Myst* é uma franquia centrada na ideia de jogo eletrônicos de aventura (Wikipédia, 2022).

<sup>32</sup> *The Legend of Zelda* é uma série de jogos eletrônicos da Nintendo criada em 1986 por Shigeru Miyamoto e Takashi Tezuka. É centrado em jogos eletrônicos de ação-aventura e alguns elementos de RPG (Wikipédia, 2022).

gráficos, jogabilidade inovadora e narrativas cinematográficas, que nos fizeram nos sentir como protagonistas de filmes de aventura. Esses jogos bebiam de várias fontes, fazendo referência a uma variedade de influências midiáticas, desde filmes de aventura até mitologia, folclore e antigas histórias que ouvíamos ou desenhos que assistíamos quando éramos crianças, criando experiências que nos marcavam, sendo assim, memoráveis para as jogadoras.

E hoje? Bem, hoje a aventura continua, só que em novos horizontes. Hoje em dia, os jogos de aventura continuam a evoluir, abraçando novas tecnologias como a realidade virtual<sup>33</sup> e a inteligência artificial<sup>34</sup> para oferecer experiências ainda mais imersivas. Títulos como *Spider-man*<sup>35</sup>, *God of War*<sup>36</sup>, *Horizon Zero Dawn*<sup>37</sup> e *Resident Evil*<sup>38</sup> (figura 19) continuam a empurrar os limites do gênero, ao nos levar a mundos ainda mais imersivos. São territórios vastos, proporcionando às jogadoras mundos ricos em detalhes para explorar, personagens com suas próprias identidades e que parecem reais para conhecer, desafios que nos fazem esquecer do tempo, muito emocionantes para enfrentar.

**Figura 19 - Os melhores jogos de aventura para PS5.**



**Fonte:** Meuplaystation.

<sup>33</sup> A Realidade Virtual (RV) é um ambiente — gerado por meio de um computador — com cenas e objetos que parecem reais, fazendo com que os usuários se sintam imersos nessa realidade. (Iberdrola, s.d.).

<sup>34</sup> A Inteligência Artificial (IA) é a ciência e a engenharia de criar máquinas inteligentes, especialmente programas de computador inteligentes. (McCarthy, 2004).

<sup>35</sup> *Spider-Man* é um jogo eletrônico de ação-aventura desenvolvido pela Insomniac Games e publicado pela Sony Interactive Entertainment. (Wikipédia, 2024).

<sup>36</sup> *God of War* é uma série de jogos eletrônicos de ação-aventura criada por David Jaffe da Santa Monica Studio, da Sony. Iniciada em 2005 no console PlayStation 2 (PS2), tornou-se carro-chefe para a marca PlayStation, consistindo em nove jogos em várias plataformas. (Wikipédia, 2024).

<sup>37</sup> *Horizon Zero Dawn* é um jogo eletrônico de RPG de ação pós-apocalíptico em um mundo aberto. (Wikipédia, 2023).

<sup>38</sup> *Resident Evil* é uma série japonesa de jogos eletrônicos de terror e uma franquia de mídia criada pela Capcom. Consiste em jogos de *survival horror* em primeira e terceira pessoa, com as jogadoras normalmente sobrevivendo em ambientes habitados por zumbis e outras criaturas assustadoras. (Wikipédia, 2024).

Em um mundo onde a tecnologia não para de se reinventar, os jogos de aventura acompanham essa corrida. Como destacam Zimmerman e Chaplin (2013), em uma sociedade tão estruturada, os jogos são facilmente integrados. Enquanto cada poema ou música constitui um sistema por si só, os jogos são entendidos como sistemas dinâmicos de maneira mais explícita. Eles se transformam, se adaptam, sempre seguindo os desejos das jogadoras de hoje. Afinal, é preciso não perder de vista que os jogos são produtos a serem vendidos. Compreender os perfis e as aspirações das jogadoras é essencial para desenvolver estratégias eficazes que atendam às expectativas do público consumidor (Souza *et al*, 2021), entendendo nossas necessidades e nos levando por jornadas cada vez mais imersivas. Como dito anteriormente, a integração de elementos de jogabilidade de mundo aberto, escolhas significativas e narrativas bem estruturadas proporciona uma experiência que podemos entender como personalizada, por meio da qual as ações das jogadoras têm consequências no desenrolar da história.

Além disso, esses jogos são como um universo paralelo, por meio do qual cada escolha que fazemos tem um impacto real. É como se estivéssemos escrevendo nossa própria história, moldando o destino dos personagens e dos mundos que exploramos; a partir de temas complexos envolvendo emoções, como coragem, amizade, traição e redenção. Esses jogos são capazes de criar conexões emocionais entre as jogadoras e os mundos que habitam, além da sensação de poder, de ser o herói ou o vilão da própria jornada. Ou seja, trata-se de uma experiência significativa para muitos de nós.

Essa dinâmica ressalta como a experiência de jogar videogames se situa em uma zona intermediária entre o real e o fictício. Como destaca Juul (2005), o termo "meio-real" descreve como os jogos são simultaneamente reais e imaginários: eles possuem regras concretas que exigem interação genuína das jogadoras, enquanto os eventos, como derrotar um dragão, permanecem no domínio da ficção. Essa dualidade permite que os jogos de aventura transcendam a barreira do entretenimento, oferecendo tanto desafios tangíveis quanto uma imersão criativa em mundos inventados. Essa interação com o "meio-real" não apenas potencializa a conexão emocional, mas também reforça a sensação de agência e envolvimento das jogadoras nesses universos.

Além disso, não podemos esquecer da beleza visual que esses jogos nos oferecem. A evolução gráfica é outra área em que os jogos de aventura se destacam. Com o avanço da tecnologia de renderização<sup>39</sup> e efeitos visuais, os mundos dos jogos se tornaram mais vívidos e

---

<sup>39</sup> Renderização é um processo da computação gráfica que transforma um conjunto de instruções em uma imagem digital 2D ou 3D. O procedimento gera o conteúdo visual de aplicações como jogos, simuladores e design gráfico (Alecrim; Higa, 2023).

detalhados do que nunca. Com o uso dos gráficos e efeitos visuais, é como se estivéssemos realmente dentro daqueles mundos. Cada paisagem, cada personagem, parece ganhar vida diante de nossos olhos, nos envolvendo em uma experiência sensorial, transportando as jogadoras para lugares que parecem reais.

Os jogos de aventura são como histórias que podem ser compartilhadas por pessoas de todas as idades e origens, unindo jogadoras ao redor do mundo em uma comunidade de exploradores e sonhadores. Além disso, também é importante enxergarmos que está havendo um avanço nas representações, principalmente de gênero. Muitas personagens femininas estão conseguindo ser desenvolvidas de maneira mais condizente com o que está acontecendo na sociedade como um todo, assim buscando evitar estereótipos (Barbosa, 2020).

E conforme as representações nos jogos de aventura avançam junto com a tecnologia, somos introduzidas a novas maneiras de explorar mundos e viver histórias. Esse progresso não só enriquece as narrativas, mas também aprofunda a conexão das jogadoras com personagens mais diversas e autênticas. Dessa forma, os jogos expandem os limites do entretenimento e oferecem jornadas e histórias que parecem nunca ter fim.

Tais jornadas fazem com que os jogos de aventura sejam tão especiais. Tal como mencionado, os jogos de aventura continuam a cativar jogadoras de todas as idades e origens, convidando-nos a escapar para lugares onde tudo é possível, onde a próxima descoberta está sempre à espreita. E quem sabe, talvez, nos ensinem um pouco sobre nós mesmos no processo.

#### **1.4 Representatividade feminina nos games**

Como os jogos digitais, que por muito tempo refletiram visões limitadas sobre a mulher, passaram a incluir e valorizar narrativas mais diversificadas e complexas? Durante décadas, os jogos eletrônicos consolidaram arquétipos femininos que pouco dialogavam com a diversidade das experiências reais. Mulheres eram frequentemente apresentadas como personagens de suporte, reféns de um enredo dominado por heróis masculinos, ou então hipersexualizadas, tornando-se mais objetos de contemplação do que agentes de suas próprias histórias. Apesar disso, conforme apontam Amorim *et al.* (2016), desde os primórdios dos jogos digitais existe uma preocupação em desenvolver personagens com características marcantes, destacadas por trajes que facilitassem sua identificação. Isso ocorreu mesmo diante das restrições tecnológicas e gráficas daquele período.

Um dos principais desafios na representação feminina é a ênfase excessiva em sua sexualização, privilegiando características físicas como quadris, seios e glúteos. Isso muitas

vezes ocorre em detrimento de elementos mais relevantes para a construção narrativa, como a história de vida ou a personalidade da personagem (Araújo, 2018). Essa abordagem não apenas limita a representação feminina, mas também subestima o potencial de engajamento de uma audiência feminina crescente e ávida por se reconhecer neste ambiente.

Essa visão é corroborada por Santos (2018), em seu estudo sobre a representação feminina nas histórias em quadrinhos (HQs). A autora observa que a objetificação das mulheres não se restringe a esse meio, mas também permeia outras áreas, como os games e o cinema. Nesses universos, independentemente de serem protagonistas ou coadjuvantes, heroínas ou vilãs, elas geralmente seguem um padrão de beleza predominante, em sua maioria associado ao ideal estadunidense. A autora destaca ainda que, tanto nas HQs quanto nos videogames, os papéis atribuídos a personagens masculinos e femininos são claramente delineados. A imagem da mulher nesses contextos, salvo algumas exceções, reflete uma construção social que prioriza o olhar masculino em detrimento de uma perspectiva feminina.

É importante ressaltar, contudo, que os jogos digitais não são estáticos; eles transformam-se como reflexo das mudanças sociais. Segundo Camiotto (2021), uma pesquisa conduzida pela Quantic Foundry, empresa especializada em estudos de mercado gamer, revelou que grande parte dos participantes tende a escolher personagens que reflitam suas próprias identidades de gênero. Curiosamente, os jogadores do sexo masculino demonstraram maior flexibilidade em experimentar trocas de gênero, mostrando uma significativa inclinação por personagens femininos: 29% afirmaram preferir avatares mulheres. Por outro lado, apenas 9% das jogadoras manifestaram preferência por avatares masculinos. Esses dados não apenas ilustram uma relação intrigante entre identidade e escolha de personagem, mas também reforçam a importância da representatividade feminina em um espaço que dialoga com questões tão intrínsecas à construção do “eu”.

É nesse contexto que a análise dos diferentes tipos de representação feminina nos jogos se torna relevante. Amorim *et al.* (2016) apresentam quatro tipos de representação feminina dos jogos. O primeiro é o da “dama em apuros”, representado por personagens que frequentemente se encontram em situações nas quais precisam ser resgatadas, pois não conseguem escapar sozinhas. Um exemplo clássico desse tipo de personagem é a princesa Peach, do jogo Super Mario (figura 20). No entanto, a paródia presente em The Cave (2013), conforme discutido por Zacchi (2018), desafia essa convenção ao subverter as expectativas. Nesse jogo, a princesa rejeita o papel passivo de vítima a ser resgatada e, em vez disso, expressa seu desejo de ser uma engenheira elétrica, rompendo com o estereótipo da figura feminina dependente e reafirmando a necessidade de explorar representações mais diversas e autônomas das mulheres nos jogos.

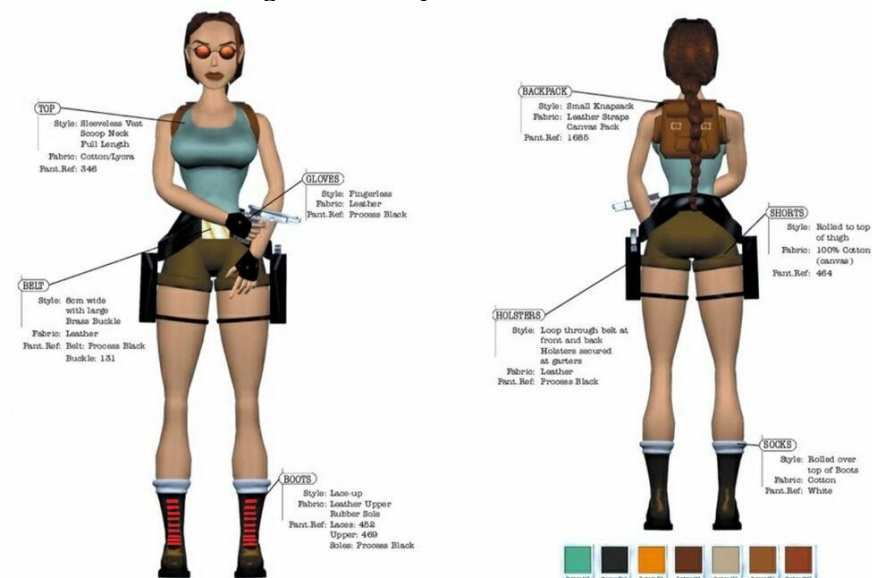
Figura 20 - Screenshot do jogo Super Mario.



Fonte: Tynker.

O segundo tipo de representação feminina comum nos jogos digitais, de acordo com os autores supracitados, é conhecido como "princípio de Smurfette"<sup>40</sup>. Esse tipo de personagem se destaca das figuras masculinas do grupo por características tradicionalmente femininas, como roupas femininas, cabelos longos e uso de maquiagem. Um exemplo nos jogos é a personagem Lara Croft. Apesar de sua complexidade, Lara é frequentemente retratada com duas camisas justas e short curto (figura 21), roupas visualmente femininas para diferenciá-la dos personagens masculinos ao seu redor.

Figura 21 - Roupas de Lara Croft.



Fonte: Tomb Raider Wiki.

<sup>40</sup> Smurfette é uma das protagonistas da história em quadrinhos Os Smurfs. Smurfette foi criada pelo malvado mago Gargamel, arquiinimigo dos Smurfs, para espioná-los e semear ciúmes (Wikipédia, 2024)

O terceiro tipo de representação feminina comum nos jogos digitais se relaciona a “versões femininas de personagens masculinos” (Amorim; Leão; Liao; Gallo, 2016). Nessas adaptações, as personagens se distinguem de suas contrapartes masculinas por usarem peças de vestuário tradicionalmente associadas ao universo feminino, como laços, vestidos e maquiagem. Um exemplo clássico é a personagem da Ms. Pac-Man<sup>41</sup> (figura 22), que é uma versão feminina do Pac-Man, com adições como batom e um laço. Outro exemplo é a transformação de Indiana Jones em Lara Croft. O que ocorre é que a personagem feminina incorpora elementos visuais e estilísticos que destacam sua identidade feminina, mantendo a essência do personagem original, mas com características distintas e marcantes.

**Figura 22 - Pac-Man e Ms. Pac-Man.**



**Fonte:** The Society Pages.

O último tipo de representação feminina comum nos jogos digitais, segundo os mesmos autores, refere-se à ideia de "mulheres como prêmio". Nesse contexto, personagens femininas aparecem ao término de missões ou do jogo como uma forma de recompensa pelo sucesso do protagonista, que pode se manifestar em beijos, abraços ou até mesmo em relações íntimas. Um exemplo desse tipo de representação é *The Legend of Zelda*. Nesse caso, a princesa Zelda, em muitas edições da série, é retratada como uma figura que precisa ser resgatada pelo protagonista, Link (figura 23). No final de suas missões, a princesa frequentemente se torna uma recompensa simbólica pela vitória de Link, com momentos de gratidão ou reconhecimento que reforçam a ideia de uma "premiação" após o êxito.

---

<sup>41</sup> Pac-Man é um jogo eletrônico criado por Tōru Iwatani para a empresa Namco, e sendo distribuído para o mercado estadunidense pela Midway Games (Wikipédia, 2024).

Figura 23 - Zelda e Link.



Fonte: SVG.

Ainda segundo Amorim *et al.* (2016), as vestimentas dessas personagens podem apresentar diferentes variações, já que em alguns jogos elas são concebidas para representar o interesse romântico do protagonista, refletindo características que dialogam com as dele. Essa perspectiva de vestuário e identidade na construção de personagens femininas remonta às primeiras aparições de protagonistas nos jogos, como é o caso de Ms. Pac Man<sup>42</sup>. Lançada em 1982 como uma continuação do icônico *Pac-Man*, ela se destacou por ser uma das primeiras figuras femininas a protagonizar um jogo de sucesso (Miller, 2022). Embora seu design e função tenham sido simplificados em comparação com personagens mais complexas de hoje, Ms. Pac-Man (figura 24) abriu caminho para a inserção de mulheres nos videogames, estabelecendo um precedente para futuras representações femininas, que, ainda que limitadas, começariam a se expandir ao longo das décadas seguintes.

---

<sup>42</sup> **Ms. Pac Man** é um videogame de labirinto, no qual o jogador tem a tarefa de comer todas as bolinhas de um labirinto fechado, evitando quatro fantasmas coloridos. Para "derrotá-los" basta comer as pílulas energéticas que permitirão que o personagem devore os fantasmas, por um tempo limitado (SBT games, 2023).

Figura 24 - Ms. Pac-Man.



Fonte: Wikipédia.

No entanto, há uma discussão sobre qual foi, de fato, o primeiro jogo a apresentar uma mulher como protagonista. Embora muitos considerem *Ms. Pac-Man* como a pioneira, algumas pesquisas recentes lançaram uma nova luz sobre essa questão (Krcmarek, 2022). Após 40 anos longe dos holofotes, historiadores descobriram Van Mai, a programadora responsável por criar o jogo *Wabbit*<sup>43</sup> (figura 25), produzido pela agora extinta empresa de videogames Apollo. Através de investigações minuciosas, foi confirmado que *Wabbit* (figura 26) foi o primeiro jogo a ter uma personagem feminina jogável e protagonista, em 1982 (Nunes, 2022), mesmo ano de lançamento de *Ms. Pac-Man*. Aparentemente, a discussão está centrada no mês de lançamento, quando ambos foram lançados no mesmo ano.

---

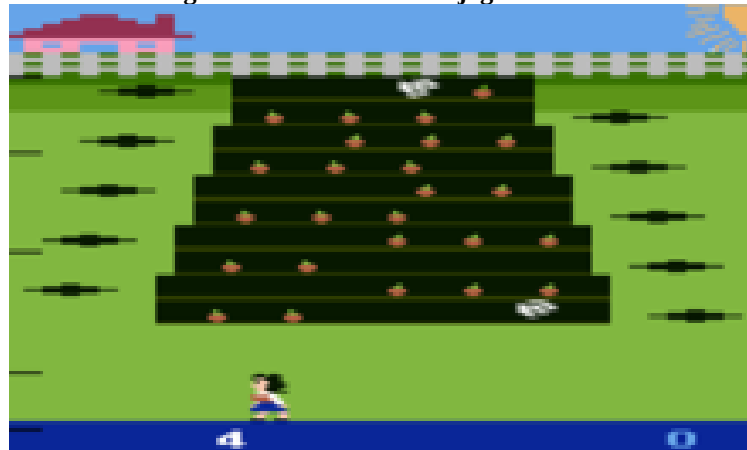
<sup>43</sup> **Wabbit** é sobre Billie Sue, uma fazendeira destemida que tinha que proteger suas cenouras jogando ovos em coelhos que roubavam cenouras (Krcmarek, 2022).

Figura 25 - Wabbit o jogo.



Fonte: Wikipédia.

Figura 26 - Screenshot do jogo Wabbit.



Fonte: Wikipédia.

Alguns anos depois, chega uma das primeiras personagens femininas humanas e jogáveis da história dos videogames. Samus Aran, a heroína do jogo Metroid<sup>44</sup>, lançado em 1986, começa sua saga vestida numa bela armadura, e, por conta disso, a jogadora não sabe que ela é uma mulher (figura 27). Após completar o game, a jogadora descobre que Samus era, de forma ‘inusitada’, uma mulher. O ponto interessante de destacar é que quanto melhor o desempenho da jogadora ao finalizar o game, menos roupa Samus utilizava na tela final do jogo, conforme pode ser visto na mesma figura (Alonso, 2021).

---

<sup>44</sup> **Metroid** é uma série de jogos eletrônicos de plataforma e ação-aventura da Nintendo. A história se passa em um cenário de ficção científica, centrado na caçadora de recompensas Samus Aran que protege a galáxia dos Piratas Espaciais e suas tentativas de obter o poder de criaturas parasitas, chamadas de Metroid (Wikipédia, 2024).

**Figura 27 - Screenshot do jogo Metroid.**



**Fonte:** Hard Drive.

O jogo Metroid inovou ao possibilitar uma representação feminina e foi pioneiro neste tipo de abordagem, em 1986. A ação possibilitou que novas obras se inspirassem em Metroid e escalassem heroínas para protagonizarem seus jogos; contudo, o fato de esconderem a feminilidade da personagem e ao final usá-la como surpresa é evidência de seu contexto de ficção científica (Santos; Soares, 2021). Essa ocultação reflete o entendimento de que, naquele ambiente hostil e intensamente competitivo, a revelação de uma protagonista feminina poderia ser utilizada mais como um recurso narrativo do que como uma afirmação de identidade.

Essa revelação final, em que a protagonista Samus Aran é mostrada como mulher, levanta questões profundas sobre o papel da feminilidade nos jogos da época. Embora a introdução de uma protagonista feminina tenha sido um avanço, o uso de sua identidade como um elemento-surpresa revela como a feminilidade era tratada mais como um artifício narrativo do que como uma característica natural da personagem. Ainda segundo Santos e Soares (2021), deve-se levar em consideração o fato de um jogo de ação como Metroid ter uma protagonista feminina. Para a época, isto foi, na verdade, uma quebra de paradigma e, portanto, os autores podem ter evitado a revelação do gênero da personagem até o fim do jogo para não chocar ou estranhar os consumidores.

Além disso, a escolha de expor sua aparência feminina — vestida de maneira provocante se a jogadora completasse o jogo rapidamente — exemplifica uma forma de objetificação que permeava muitos títulos do período. Nesse contexto,

ao falarmos de objetificação nos referimos à banalização da imagem da mulher, onde a aparência se torna mais relevante do que os aspectos que a definem como indivíduo, ou seja, ela não é tratada como um sujeito e sim

como um objeto. Os games têm se caracterizado por serem mais um meio a propagar a objetificação da mulher (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017, p. 866).

Em vez de valorizar sua força, habilidades ou história, a personagem é reduzida a um prêmio visual para a jogadora, refletindo a visão predominante de uma audiência masculina que esperava gratificação estética. Esse padrão reforça a narrativa de que o corpo feminino não é apenas parte do enredo, mas sim um recurso utilizado para atender a um olhar masculino, perpetuando estereótipos e limitando a profundidade das protagonistas femininas (Leite, 2021; Leal, 2016).

Conforme Araújo (2018), apesar de a sexualização de personagens femininas ainda ser uma prática recorrente e problemática, nos últimos anos, alguns jogos têm adotado abordagens mais respeitosas em relação a essas personagens. Essa transformação se reflete na atribuição de papéis mais significativos e na valorização de suas habilidades e traços individuais, deslocando o foco de seus atributos físicos. Acompanhando os avanços tecnológicos nas placas gráficas e a expansão do mercado de desenvolvimento, surgiram novas protagonistas femininas, consolidando uma presença crescente de mulheres nos jogos digitais (Amorim; Leão; Liao; Gallo, 2016). Nesse cenário, Lara Croft destaca-se como um ícone: uma das primeiras e mais influentes protagonistas femininas no universo dos games. Pioneira, a franquia *Tomb Raider*, que permanece relevante ao longo das décadas, também evoluiu na forma de retratar sua heroína, estabelecendo-se como uma referência para outras produções que buscam repensar a representação de personagens femininas (Araújo, 2018).

Ao longo dos anos, Lara Croft passou por diversas mudanças que refletem a evolução dos debates sobre representatividade nos jogos. Inicialmente marcada pela objetificação e hipersexualização, a personagem foi gradualmente reimaginada, ganhando profundidade e um design mais funcional (figura 28).

**Figura 28 - Versões de Lara Croft.**



**Fonte:** Katie Aitken.

Hoje, Lara simboliza a transformação da indústria, equilibrando força e complexidade, como será explorado nas seções seguintes.

## 2 IDENTIDADE E LUGAR: Quais espaços e lugares Lara Croft ocupa?

O conceito de lugar, quando aplicado aos jogos digitais, vai além do simples cenário em que a narrativa se desenrola. Ele abrange a relação entre a personagem, o ambiente e a percepção da jogadora sobre o espaço virtual. De acordo com Tuan (1977), a diferença entre espaço e lugar reside no modo como nos relacionamos com eles: o espaço, mais abstrato, transforma-se em lugar quando é explorado, compreendido e valorizado. Essa ideia se reflete de maneira singular em Lara Croft, que, como uma das figuras mais icônicas do universo dos jogos, transforma os espaços que percorre em lugares carregados de significado, tanto para ela quanto para a jogadora. Não se trata apenas dos ambientes distintos que ela explora, mas também de como ela ocupa esses lugares enquanto representação de uma identidade feminina plural.

Entretanto, a forma como as jogadoras eram inicialmente inseridas nesse universo digital era marcada por uma divisão explícita de espaços e experiências, muitas vezes limitados ao que se pensava ser adequado ou desejável para o público feminino. O mercado de jogos começou a segmentar sua oferta, criando o que muitos chamariam de ‘jogos para moças’, nos quais predominavam elementos como cores suaves e temas voltados para estereótipos do universo feminino, como cuidar de animais, moda, ou até mesmo atividades domésticas (Azevedo, 2017). Esses jogos, em sua maioria, não só delimitavam um espaço restrito, mas também reforçavam a ideia de que o mundo dos jogos digitais era um lugar para todos, exceto para as mulheres. Tal segmentação criava uma noção de que os jogos mais ‘pesados’ ou desafiadores, como aqueles que envolvem aventura e exploração, pertenciam ao domínio masculino, enquanto as jogadoras eram direcionadas a espaços mais suaves e, de certa forma, menos desafiadores.

Com Lara Croft, contudo, as jogadoras quebram essa barreira. Ela é, ao mesmo tempo, uma heroína, uma exploradora e uma sobrevivente, e seus espaços, longe de serem restritos a tarefas ‘femininas’ ou simplistas, são preenchidos por desafios complexos e pela busca de conhecimento e poder.

Os videogames até o início da década de 1980, não possuíam tantos elementos e atributos interativos, motivo pelo qual não ofereciam um fator muito imersivo para o jogador (Sato, 2017, p. 2). No entanto, hoje em dia com uma maior imersão, esses espaços em *Tomb Raider* vão além das ruínas e templos que ela explora; eles são impregnados de significados sociais, culturais e políticos. À medida que avança em sua jornada, Lara não é apenas uma

personagem que enfrenta enigmas e perigos, mas uma mulher que redefine os próprios espaços que ocupa.

Os lugares que Lara atravessa não são apenas cenários de aventura, mas representam uma luta constante contra as expectativas limitadoras da sociedade, agindo como um marco que inspirou outros jogos e franquias a impulsionarem mudanças nas suas personagens femininas (Araújo, 2018). Cada ruína ou templo conquistado é uma afirmação de que esses ambientes, normalmente vistos como dominados por figuras masculinas, podem ser ocupados e transformados por uma personagem feminina com autonomia e agência. Isso sugere que os espaços, embora tradicionalmente construídos para refletir um certo domínio, podem ser ressignificados através da presença de uma protagonista como Lara.

As ideias de ‘espaço’ e ‘lugar’, como aponta Tuan (1977), não podem ser definidas uma sem a outra. À medida que Lara percorre esses espaços amplos e desafiadores, ela não apenas avança, mas também faz pausas significativas, transformando a vastidão do espaço em lugares de conquista e identidade. No movimento constante entre esses espaços e pausas, Lara não apenas enfrenta ameaças, mas dá novos significados a cada espaço que ocupa. O movimento dentro do espaço cria a pausa necessária para que o lugar se forme. Cada lugar conquistado por Lara é um momento de pausa no movimento, um ponto em que sua presença transforma o espaço vazio em algo com valor e identidade (Tuan, 1977).

Isso acontece porque, como propõe Tuan (1977), o espaço só se torna um lugar quando é preenchido de sentido, quando há uma vivência que o torna significativo para quem o ocupa. No caso de Lara, isso se manifesta de forma intensa: ela se relaciona com o ambiente, enfrenta perigos, coleta pistas, sofre perdas, e tudo isso deixa marcas, tanto nela quanto no espaço. Assim, o que antes era apenas parte do cenário do jogo passa a ter importância na narrativa e também na trajetória identitária da personagem. O lugar deixa de ser só um fundo e passa a representar parte de quem ela é ou está se tornando naquele momento do jogo.

Sendo assim, esse processo de transformação vai além da simples ocupação. A protagonista, ao longo de sua jornada, cria uma relação única com os espaços que atravessa. Ela não apenas conquista lugares, mas os impregna com sua identidade, reconfigurando-os de acordo com sua visão de mundo e suas experiências. Ao fazer isso, ela também redefine o papel da mulher no universo dos jogos digitais, mostrando que é possível ocupar qualquer espaço, mesmo os mais árduos, sem abrir mão da própria identidade.

Cada ação de Lara no jogo não é apenas uma progressão no enredo, mas uma reinterpretação do significado do lugar, do gênero e da identidade feminina. Esse contexto mais significativo introduzido ao jogo estabelece uma perspectiva de exploração do ambiente virtual,

sobre o que significa ser mulher no mundo dos games, desafiando as limitações impostas e modificando a relação entre jogadora e jogo (Sato, 2017). Um exemplo disso aparece em *Tomb Raider* (2013), no qual Lara enfrenta desafios como escalar penhascos e usar ferramentas simples para sobreviver. Assim como nos jogos anteriores da série, suas ações vão além da progressão narrativa, ressignificando sua identidade ao mostrar resiliência e força, ao mesmo tempo em que desafiam os estereótipos de gênero nos jogos.

Desenvolvo as demais partes desta seção conectando as ideias de espaço e lugar, discutidas a partir de Tuan (1977), à construção e percepção de Lara Croft nos jogos da saga *Tomb Raider*. Na subseção 2.1, A criação de Lara Croft, exploro as escolhas criativas envolvidas em sua concepção e discuto os desafios e estereótipos culturais que influenciaram sua criação. Em 2.2, Panorama dos jogos da saga, destaco como os cenários evoluíram ao longo dos títulos, moldando tanto a narrativa quanto a experiência das jogadoras. Em 2.3, Lara Croft: um ícone da indústria dos games, abordo como Lara transcendeu os jogos, tornando-se um símbolo cultural que desafia padrões estabelecidos. Por fim, em 2.4, O espaço ocupado pelo corpo de Lara e sua construção identitária, examino a representação de seu corpo e os espaços que ela ocupa, conectando esses elementos à construção de sua identidade. Com isso, busco empreender uma análise coesa e articulada entre as subseções, mesclando elementos analisados no jogo com as teorizações pertinentes à temática.

## 2.1 A criação de Lara Croft

Conhecer a história por trás da criação de Lara Croft e da saga *Tomb Raider* foi algo que sempre me fascinou e pesquisar sobre isso me fez ter noções de detalhes que, como uma mera jogadora, não teria conseguido notar. Seu desenvolvimento, sua narrativa e lançamentos são assuntos que se mostraram intrigantes. Acrescento que, ao longo dessa subseção adentro aos detalhes da criação da protagonista e consequentemente da saga, deixando para desenvolver, de fato, as características particulares que a compõem numa próxima subseção. Além disso, apresento todos os jogos da franquia em sua respectiva ordem cronológica, junto com seus derivados dentro e fora do ambiente virtual.

Lara Croft, foi criada pela empresa britânica *Core Design*, fundada por Jeremy Smith e Adrian Smith em 1988. A concepção inicial de *Tomb Raider* surgiu da mente de Toby Gard, um designer da *Core Design*, que imaginou Lara Croft como uma personagem feminina destemida. Em meio aos jogos eletrônicos da época, ele imaginou Lara como uma versão feminina de Indiana Jones, desafiando os padrões estabelecidos com sua presença marcante

(Macalossi, 2021). Seu visual único, com traços angulares e seu top, logo se tornou reconhecível, imortalizou-a instantaneamente no mundo dos games, tornando-a uma figura reconhecida em todos os cantos.

Apesar de ser uma personagem virtual, Lara Croft ganhou uma personalidade quase tangível, moldada por uma história rica em detalhes. Nascida em Wimbledon, Londres, no Reino Unido, ela é retratada como filha da aristocracia britânica, sendo herdeira de Lord Henshingly Croft e sua esposa (Bacipalugo, 2021).

A inspiração para Lara veio de diversas fontes, transcendendo os limites dos videogames, incluindo o arquétipo do explorador intrépido, popularizado por Indiana Jones e a força de figuras femininas notáveis como Alison Hargreaves<sup>45</sup> e Laura Dern<sup>46</sup> (Coletti, 2018). Gard buscava criar uma versão feminina empoderada do Indiana Jones, capaz de enfrentar os desafios mais intrincados das tumbas antigas.

O próprio nome da franquia, *Tomb Raider*, carrega significados que refletem e, por vezes, tensionam os estereótipos associados à personagem. O título *Tomb Raider* (que pode ser traduzido como "saqueadora de tumbas") carrega um simbolismo que dialoga com imaginários clássicos da arqueologia aventureira, fortemente associados a figuras masculinas como Indiana Jones. A escolha desse nome reforça, de certa forma, um estereótipo ligado à figura do explorador ocidental que invade territórios desconhecidos, apropriando-se de artefatos e cultura. Esse tipo de narrativa tem raízes no colonialismo e pode ser visto como problemático, pois sugere uma visão de mundo em que a protagonista, mesmo sendo uma mulher, atua dentro de um modelo já estabelecido por personagens masculinos (Valkirias, 2016).

Por outro lado, o nome também pode ser entendido como uma subversão desses padrões. O simples fato de a "*raider*" ser uma mulher já desloca a centralidade masculina típica desse tipo de enredo. Lara Croft ocupa um espaço historicamente negado às personagens femininas nos jogos de ação e aventura, assumindo um papel ativo, independente e autônomo (Mendes, 2008; Haddick, 2024). Em versões mais recentes da franquia, a personagem é reconstruída de maneira mais crítica, questionando até que ponto ela é, de fato, uma "saqueadora" e quais as consequências de suas ações. Isso demonstra uma tentativa de reconfigurar o significado do próprio título, distanciando-se da ideia original de uma aventureira que apenas invade e toma para si (Haddick, 2024).

---

<sup>45</sup> Alison Hargreaves foi uma das maiores montanhistas de todos os tempos da Grã-Bretanha (Fleming, 2023).

<sup>46</sup> Laura Dern é uma atriz e produtora premiada mais conhecida por interpretar Dra. Ellie Sattler na franquia *Jurassic Park* e Renata Klein no drama *Big Little Lies* da HBO (Adoro Cinema, s.d.).

Mas a influência não parou por aí. As histórias de civilizações antigas e seus mistérios também desempenharam um papel significativo, adicionando profundidade e complexidade à narrativa de Lara. Gard incorporou elementos mitológicos e lendários aos jogos de *Tomb Raider*, adicionando uma camada de mistério e intriga à narrativa. Embora não haja necessariamente detalhes específicos sobre os elementos mitológicos e lendários incorporados por Gard na saga, à medida que jogamos é possível notar algumas influências, tal como no último título da trilogia reboot <sup>47</sup> que envolve a busca por artefatos maia e a proteção do mundo contra o apocalipse, onde os mitos e lendas desempenham um papel central na narrativa.

A franquia frequentemente explora lugares ao redor do mundo, muitas vezes envolvendo ruínas, templos que passam um ar de mistério e artefatos que vamos conquistando à medida que progredimos na gameplay (Syozi, 2021). Esses elementos, comuns no gênero de aventura, não são exclusivos de Lara, mas integram uma tradição narrativa que associa exploração a desafios, proporcionando às jogadoras uma sensação de descoberta e conquista ao interagir com mundos ficcionais.

E assim, o influente nome Lara Croft foi cuidadosamente escolhido por sua força, por ser considerado memorável e seu apelo britânico (Gama, 2026). Seu visual inicial, embora sensual, refletindo as tendências da época, foi moldado ao longo do tempo para refletir uma imagem mais atlética e prática, preparando-a para as aventuras perigosas que a aguardavam e consolidando sua imagem como uma verdadeira aventureira moderna. A respeito da relação corpo, lugar, espaço e identidade, começo a tratar na subseção seguinte, expandindo nas próximas subseções.

Em 1996, surgiu o primeiro jogo da série *Tomb Raider*, trazendo consigo uma onda de novidades e emoções. As jogadoras foram transportadas para a vida de Lara Croft, uma exploradora destemida em busca de artefatos antigos em lugares pelo mundo afora. Não demorou muito para que Lara se tornasse reconhecível instantaneamente por sua presença marcante e suas aventuras cativantes.

Esse jogo lançado para PlayStation, Sega Saturn <sup>48</sup> e PC foi um verdadeiro sucesso <sup>49</sup>, conquistando jogadoras de todas as partes com sua mistura envolvente de ação, exploração e quebra-cabeças desafiadores. Além disso, o jogo recebeu ampla aclamação da crítica por sua

---

<sup>47</sup> Reboot designa uma nova versão de uma obra de ficção (Wikipédia, 2024).

<sup>48</sup> O Sega Saturn é um console de jogos eletrônicos de quinta geração, sendo o sucessor do bem sucedido Sega Genesis (Wikipédia, 2023).

<sup>49</sup> Segundo Macalossi (2021), após o sucesso explosivo no Natal de 1996, o marketing da Eidos capitalizou na cultura Britpop, Girl Power e nas revistas femininas dos anos 90. Em consequência, *Tomb Raider* alcançou a impressionante marca de 7,5 milhões de cópias vendidas em um curto período de tempo.

jogabilidade inovadora, pelos gráficos 3D e pelo retrato inovador de uma protagonista feminina forte na indústria de jogos (Macalossi, 2021). A personalidade vibrante de Lara e sua busca incansável por tesouros ocultos fizeram com que ela se destacasse como uma das figuras mais emblemáticas do mundo dos videogames.

Esse espírito aventureiro, contudo, vai além da simples exploração; ele revela uma conexão profunda com a terra e os espaços que ela desbrava. Ao deixar para trás suas origens e seu país, ela se transforma em uma exploradora, buscando desvendar mistérios e encontrar tesouros ocultos sob a superfície (Barbosa, 2021). Essa relação não só define suas ações, mas também molda sua identidade e o modo como as jogadoras percebem sua jornada e seu papel nos games.

## 2.2 Panorama dos jogos da saga

Na primeira aventura de Lara Croft, em *Tomb Raider I* (1996), a protagonista se vê envolvida em uma busca pelo *Scion of Atlantis*, um artefato místico que promete poderes além da compreensão humana, levando-a a explorar antigos mistérios e enfrentando desafios perigosos ao longo do caminho. Seus passos a levam por terrenos desconhecidos e perigosos, desde as ruínas antigas do Peru até os majestosos templos da Grécia e as enigmáticas pirâmides do Egito. Aqui as jogadoras assumem o controle de Lara Croft desbravando tumbas antigas e desvendando segredos há muito esquecidos. Explorar labirintos intrincados, enfrentar desafios mortais e superar obstáculos é apenas uma parte da jornada rumo ao desconhecido.

**Figura 29 - Screenshot do jogo *Tomb Raider I* (1996)**



**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

Mas Lara não está sozinha em sua busca. Ela enfrenta uma variedade de obstáculos e adversários, desde criaturas selvagens até mercenários implacáveis, cada um representando um

desafio único em seu caminho. Com coragem e determinação, ela usa suas habilidades e armas para enfrentar o desconhecido e alcançar seu objetivo. Além dos perigos físicos, a personagem também precisa enfrentar desafios mentais, resolvendo quebra-cabeças complexos e enigmas antigos, exigindo raciocínio lógico e atenção aos detalhes por parte das jogadoras, o que será visto no decorrer dos próximos jogos. Os controles intuitivos permitem que Lara se movimente com fluidez e execute ações acrobáticas com precisão, garantindo uma experiência de jogo imersiva.

Além disso, à medida que a jornada avança, as jogadoras são transportadas para um mundo rico em detalhes e cheio de maravilhas antigas. A trilha sonora memorável composta por Nathan McCree contribui para a atmosfera emocionante do jogo, elevando ainda mais a experiência da jogadora. O jogo foi um enorme sucesso comercial e dos críticos, recebendo elogios por sua jogabilidade inovadora, gráficos impressionantes, design de níveis criativo e personagem memorável (Macalossi, 2021).

A experiência proporcionada por *Tomb Raider* exemplifica a riqueza de linguagens que compõem os jogos digitais enquanto produtos multimodais. Elementos como a trilha sonora, o design visual detalhado e a narrativa envolvente trabalham de forma integrada para criar um universo imersivo e emocional (Martini, 2018). Esses aspectos não apenas ampliam a experiência da jogadora, mas também demonstram como diferentes modos de comunicação—visuais, sonoros e textuais—se entrelaçam para a construção de sentidos (Kress e Van Leeuwen, 1996) e da identidade do jogo. Dessa forma, o sucesso de *Tomb Raider* não se deve apenas à sua jogabilidade ou à personagem icônica, mas à sinergia entre essas linguagens que juntas transformam o jogo em uma obra artística e culturalmente significativa (Couto, 2000; Martini, 2018).

Os lugares que Lara frequenta são o Peru, onde explora Vilcabamba e a misteriosa Cidade de Qualopec. De lá, ela viaja para a Grécia, explorando o Mosteiro de St. Francis, e segue para o Egito, visitando o Vale de Khamoon e o Santuário do Scion. Finalmente, sua jornada culmina em Atlântida, local onde está situado o coração da trama.

Seguindo, há *Tomb Raider II Starring Lara Croft*, lançado em 1997 para PlayStation e PC, um jogo que marcou época e deixou um legado duradouro. Nessa jornada, somos levados a acompanhar Lara Croft em mais uma aventura repleta de desafios e descobertas. A trama se desenrola em torno da busca pela misteriosa Adaga de Xian, um artefato lendário com poderes extraordinários. Lara, com sua determinação inabalável, se lança nessa missão perigosa para evitar que a adaga caia nas mãos erradas. A jornada de Lara nos leva aos rincões da China, onde enfrentamos não apenas os perigos naturais do ambiente, mas também os obstáculos a partir

dos NPCs. Em locais icônicos como a Grande Muralha, a Cidade Proibida e o Mar Morto, somos desafiados a superar nossos limites e desvendar os mistérios milenares que cercam a adaga.

**Figura 30 - Screenshot do jogo *Tomb Raider II* (1997).**



**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

*Tomb Raider II* (1997) não apenas expandiu os horizontes da franquia, mas também aprimorou diversos aspectos do jogo original. Os gráficos 3D foram aprimorados, oferecendo visuais mais detalhados e imersivos. Além disso, Lara recebeu novos movimentos acrobáticos, como a habilidade de escalar paredes e se pendurar em cordas, adicionando uma camada extra de realismo e dinamismo à jogabilidade. Em conjunto, o arsenal também foi ampliado, com a introdução de novas armas e itens, como granadas e pistolas automáticas, permitindo às jogadoras uma maior variedade de estratégias para enfrentar seus adversários. Os níveis se tornaram mais complexos e desafiadores, com quebra-cabeças elaborados que exigem raciocínio e exploração cuidadosa para serem resolvidos (Donlan, 2022; Monteiro, 2024). Este jogo não é apenas sobre enfrentar inimigos e resolver quebra-cabeças; é sobre a jornada interior de Lara, sua coragem, sua determinação e sua luta. É uma história de heroísmo, de sacrifício, de encontrar força nas adversidades e seguir em frente, mesmo quando tudo parece perdido. Os lugares visitados por Lara incluem a Muralha da China e os cenários urbanos de Veneza. Ela também explora os destroços do navio Maria Doria no Mar Adriático e enfrenta os desafios do frio extremo no Tibete, passando pelo Monastério Barkhang e o Himalaia.

Em seguida, vem o terceiro jogo, *Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft* (1998). É um daqueles jogos que marcaram época, uma verdadeira jornada de descobertas e desafios, sendo uma sequência direta do aclamado *Tomb Raider II* (1997). Nesta trama, somos

conduzidos pela arqueóloga Lara Croft em uma nova aventura, mergulhando fundo em mistérios antigos para proteger artefatos poderosos. Cada artefato tem seu próprio mistério e está sendo buscado por diversos grupos maldosos.

**Figura 31 - Screenshot do jogo *Tomb Raider III* (1998)**



**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

A jogabilidade de *Tomb Raider III* (1998) é um convite à exploração, seguindo a clássica da série, com Lara enfrentando desafios em diversos locais ao redor do mundo; das selvas da Índia aos desertos do Nevada. E o que dizer das novidades trazidas por este jogo? Em comparação com seus antecessores, Croft não apenas ampliou seu repertório de movimentos, como usar um arpão, mas também ganhou a habilidade de pilotar veículos, expandindo seus horizontes e possibilitando uma exploração ainda mais intensa. Novas armas foram acrescentadas ao seu arsenal, como lançador de granadas, tornando-a ainda mais preparada para os desafios. E, é claro, mais segredos, incluindo itens bônus e áreas escondidas, aumentando a recompensa para as jogadoras mais atentas (Wikipedia, 2024). A recepção de *Tomb Raider III* (1998) foi calorosa, com críticas positivas e foi um best-seller no Reino Unido, segundo o *Tomb Raider Place*. Os lugares explorados por Lara vão das ruínas da Índia às Ilhas do Pacífico, onde encontra a misteriosa Área do Meteorito. Ela também percorre os cenários industriais de Londres, visita a Área 51 nos Estados Unidos e enfrenta os desafios da Antártida, incluindo cavernas geladas e uma cidade perdida.

O próximo é *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999) para *PlayStation*, *PC* e *Dreamcast*<sup>50</sup>, que é o quarto capítulo principal da saga. Nele, tivemos o retorno às origens de Lara Croft, explorando sua juventude e as circunstâncias que a transformaram na aventureira

---

<sup>50</sup> O Dreamcast é um console de jogos eletrônicos, desenvolvido e fabricado pela empresa Sega (Wikipédia, 2024).

que conhecemos. Ela parte rumo ao Egito em busca dos segredos guardados na tumba de Amon Rá, o deus do Sol. Lá, ela espera encontrar o lendário Triângulo da Luz, uma relíquia capaz de manipular o próprio tempo. Entretanto, ao chegar ao local, descobre que a tumba já foi saqueada por seu antigo mentor, Werner Von Croy, e uma força maligna foi despertada.

**Figura 32 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999).**



**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

Assim como seus antecessores, *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999) é um jogo de ação e aventura em 3D. A jogadora controla Lara enquanto ela explora tumbas, resolve enigmas, enfrenta inimigos e desvenda segredos. Este capítulo da saga desenvolve habilidades acrobáticas para Lara, a mecânica da corda foi refinada, permitindo movimentos mais precisos e acrobacias mais complexas. Além disso, a espingarda de dois canos foi adicionada ao seu arsenal, aumentando ainda mais sua eficácia em combate, junto com um novo sistema de inventário, permitindo que as jogadoras gerenciem os itens. Pela primeira vez na série, as jogadoras podem explorar áreas subaquáticas, expandindo ainda mais as possibilidades de exploração. Os quebra-cabeças deste jogo são considerados mais desafiadores do que nunca, testando a inteligência e habilidade das jogadoras de uma maneira ainda mais profunda e gratificante. David Zdyrko (2012) da IGN (*imagine games network*) elogiou o jogo como o melhor da série, embora não seja muito inovador. Ele destacou a história e a atmosfera como pontos fortes do jogo, solidificando ainda mais o status de Lara Croft como uma das maiores heroínas dos videogames. Lara explora exclusivamente o Egito. Os locais que fazem parte da sua jornada incluem Luxor, o Cairo, o Vale dos Reis, o Templo de Set e as antigas pirâmides.

Em seguida temos *Tomb Raider: Chronicles* (2000), onde as jogadoras são levadas a uma jornada emocionante pelos eventos passados da vida de Lara Croft; revisitando memórias

e aventuras enquanto acompanhamos os amigos de Lara reunidos para um funeral em sua homenagem.

**Figura 33 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: Chronicles* (2000).**



**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

Uma característica fascinante deste jogo é a sua estrutura não linear, por meio da qual várias histórias se entrelaçam em diferentes momentos da vida de Lara. Desde a Rússia até o Egito, exploramos uma variedade de locais enquanto desvendamos mistérios e enfrentamos desafios. Agora, Lara possui a habilidade de andar na corda bamba, balançar em barras e realizar ataques furtivos corpo a corpo, embora esta última capacidade seja restrita a momentos específicos. Isso adicionou uma dimensão extra de imersão e realismo, elevando a experiência da jogadora a um novo patamar. As aventuras de Lara levam-na a diferentes partes do mundo. Os cenários incluem Roma, a misteriosa Ilha Negra, a Rússia — onde explora um submarino e uma plataforma petrolífera — e um complexo tecnológico futurista em Nova York.

Para finalizar a primeira cronologia original da saga, com lançamentos para consoles e computador, temos o *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003). A narrativa do jogo nos transporta para Paris, no ano de 2003, um cenário pós os acontecimentos de *Tomb Raider: The Last Revelation* (1999), sendo assim, uma sequência direta. Lá, Lara Croft se vê imersa em uma trama de mistério e intriga enquanto investiga o assassinato de seu antigo mentor, Werner Von Croy. Conforme ela desvenda os segredos por trás desse crime, Lara se vê diante de uma conspiração envolvendo uma organização oculta, relíquias antigas e uma profecia que ameaça trazer o apocalipse.

**Figura 34 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: The Angel of the Darkness* (2003).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Em termos de jogabilidade, *The Angel of Darkness* mantém a essência dos jogos anteriores da série. No entanto, o jogo introduz algumas novas mecânicas, como a habilidade de Lara usar duas armas simultaneamente e a opção de controlar um segundo personagem, Kurtis Trent, em seções específicas do jogo, adicionando uma camada adicional de profundidade à experiência de jogo. Sua recepção foi mista pela crítica. De acordo com Perry (2018) da IGN, o jogo enfrentou vários atrasos e problemas durante sua produção, sendo adiado várias vezes devido a problemas técnicos e de desenvolvimento. Isso levou a um lançamento final que foi criticado por *bugs*, problemas de controle e outras questões que afetaram a experiência da jogadora. As ambientações escolhidas para Lara incluem Paris, onde ela visita o Museu do Louvre e percorre ruas noturnas, e Praga, onde desvenda mistérios em laboratórios e no Castelo do Cabal.

Menciono também aqui, os três jogos seguintes disponíveis para *Game boy color*<sup>51</sup>: *Tomb Raider* (2000), *Tomb Raider: Curse of the Sword* (2001) e *Tomb Raider: The Prophecy* (2002) que são considerados como fazendo referência à cronologia original.

A partir de toda essa evolução vista até aqui, uma nova era da saga se inicia em meados dos anos 2000. E por que não reiniciar a franquia? É neste momento que adentramos na chamada Cronologia *Legend*. Esta tem início com o jogo que marca uma virada na história e um ponto de reinício, *Tomb Raider: Legend* (2006). O jogo mergulha as jogadoras em uma

---

<sup>51</sup> Game Boy Color é um console portátil de 8-bits, desenvolvido pela Nintendo e lançado em 21 de outubro de 1998 no Japão e em novembro em outros mercados. É o sucessor do Game Boy (Wikipedia, 2024).

jornada épica com Lara Croft, por meio da qual ela busca desvendar os segredos de um artefato lendário que promete a imortalidade, a lança de Longinus.

**Figura 35 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: Legend* (2006).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

A experiência da gameplay é uma verdadeira montanha-russa emocional, misturando exploração, ação e uma narrativa que prende a jogadora. Conforme avançamos na exploração, somos desafiados a resolver puzzles intrincados e a dominar acrobacias espetaculares (até irreais), em uma dança entre perigo e descoberta. Os visuais do jogo são um espetáculo à parte, mergulhando-nos em paisagens deslumbrantes e detalhistas, acrescentando um tom de imersão na aventura. E essa fusão de elementos recebeu reconhecimento unânime da crítica e do público, sendo agraciada com diversos prêmios, incluindo o cobiçado *BAFTA Video Games Award*<sup>52</sup> de Melhor Música Original; além disso, a protagonista Lara Croft também foi eleita a personagem mais icônica dos games pelo BAFTA (Garcia Junior, 2024; Moura, 2007).

Mais do que uma simples reinvenção, *Tomb Raider: Legend* (2006) simboliza um retorno às raízes da série, renovando o foco na exploração e no mistério que tornaram Lara Croft uma lenda dos videogames, que pode ter se perdido nos últimos lançamentos da cronologia original. Lara viaja por diversos países. Entre os lugares destacados estão Bolívia, Japão (Tóquio), Gana, Cazaquistão, Nepal e Inglaterra, cada um oferecendo desafios únicos e cenários impressionantes.

---

<sup>52</sup> *British Academy Games Awards*, também referido como BAFTA Games Awards, é uma cerimônia anual de premiação britânica que homenageia a excelência em realização criativa na indústria de jogos eletrônicos (Wikipedia, 2024).

E Viva *Tomb Raider*! A Crystal Dynamics presenteou os fãs da série com um presente especial: *Tomb Raider: Anniversary* (2007). O jogo não foi apenas uma nova versão do clássico original de 1996, mas uma jornada nostálgica renovada, repleta de novos detalhes e emoções.

**Figura 36 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: Anniversary* (2007).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Ao mergulhar na aventura ao lado de Lara Croft, as jogadoras foram transportadas para cenários exuberantes e misteriosos, onde cada ruína antiga e cada enigma escondido contavam uma história por si só. Era como se cada localidade tivesse sua própria alma, aguardando ser descoberta pelos aventureiros destemidos. Aprimorando ainda mais essa experiência, os gráficos deslumbrantes não apenas encantavam os olhos, mas também enriqueciam a narrativa, dando vida aos mistérios e maravilhas que Lara encontrava em seu caminho. Era como se cada textura, cada sombra, cada raio de luz contasse uma parte da história, convidando as jogadoras a explorarem cada canto com cuidado e curiosidade. Essa interação entre linguagens visuais, sonoras e narrativas criava uma experiência rica e complexa, em que os diferentes modos semióticos se complementavam, oferecendo não apenas um mundo para ser explorado, mas também histórias para serem lidas e interpretadas em cada detalhe (Couto, 2000).

Mas a edição não era apenas gráficos; também aprimorava a jogabilidade, tornando os controles mais suaves e intuitivos. Era como se cada movimento de Lara fosse uma dança sincronizada, fluindo com elegância e precisão enquanto ela enfrentava desafios e desvendava segredos. O jogo foi de fato um presente! Lara revisita lugares icônicos do jogo original de 1996. As áreas redescobertas incluem o Peru, a Grécia, o Egito e Atlântida, agora reimaginadas com gráficos modernos.

E após esse presente, o que mais poderíamos aguardar da saga? Em 2008, os fãs foram presenteados com *Tomb Raider: Underworld*. Este jogo surge como uma continuação direta dos eventos ocorridos em *Tomb Raider: Legend* (2006), dando sequência à saga. Aqui, Lara,

seguindo os rastros de uma misteriosa organização, embarca em uma viagem por diversos lugares, desde os gélidos territórios do Ártico até as selvas exuberantes da Tailândia e as paisagens exóticas da Costa Rica.

**Figura 37 - Screenshot do jogo *Tomb Raider: Underworld* (2008).**



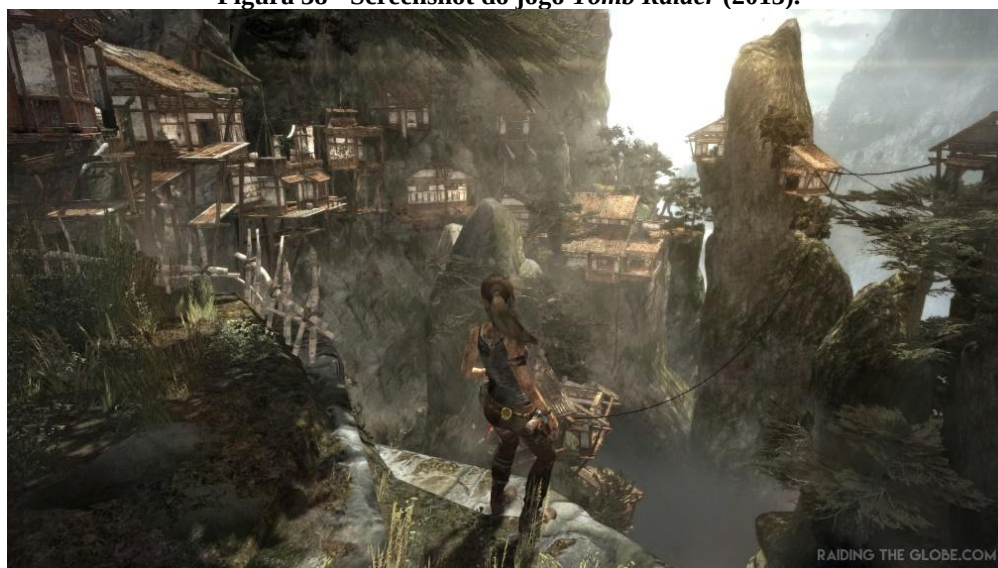
**Fonte:** Raiding the Globe.

Nessa jornada épica, Lara não apenas enfrenta inimigos perigosos e desvenda enigmas milenares, mas também se depara com suas próprias sombras e conflitos internos. Cada obstáculo encontrado pelo caminho é mais do que um desafio físico; é uma oportunidade para a heroína explorar sua própria alma e superar seus medos mais profundos.

A jogabilidade do jogo presente nesta versão oferece uma experiência imersiva e desafiadora, por meio da qual as jogadoras assumem o papel de Lara em sua busca incansável por respostas e justiça. Guiadas pelos controles fluidos e intuitivos, as jogadoras exploram ambientes deslumbrantes, resolvem quebra-cabeças intrincados e enfrentam adversários em uma luta pela verdade e pela sobrevivência. O jogo apresenta a exploração de lugares variados. Entre os destinos de Lara estão o México, com ruínas de Xibalba e cidades maias, a Tailândia, o Mar Ártico, a Costa Mediterrânea e as ruínas submersas da Ilha de Andaman.

Em 2013, tivemos o que considero um dos marcos mais importantes da saga para a atualidade, que é o reboot da saga, iniciando a *Cronologia Survivor* com *Tomb Raider* (2013); e com isso, um novo capítulo se abriu na história da lendária arqueóloga Lara Croft. Este jogo marcou um recomeço para a série e mergulhou fundo nas origens de Lara como uma jovem destemida em uma ilha misteriosa.

**Figura 38 - Screenshot do jogo *Tomb Raider* (2013).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Nessa gameplay a narrativa de Lara é muito mais do que uma simples aventura. É uma jornada de autodescoberta, por meio da qual ela é testada não apenas pelos perigos que enfrenta, mas também pelas adversidades que moldam seu caráter e determinação. Cada desafio enfrentado por Lara é como uma batalha na própria jornada da vida, onde ela luta não apenas pela sobrevivência, mas também pela sua própria identidade. Essa luta não é algo que a personagem declara diretamente, mas está presente nos detalhes da narrativa e nas formas como ela reage às situações que surgem. A maneira como ela se posiciona diante dos perigos, o peso que carrega em relação ao passado, as escolhas que precisa fazer em momentos difíceis, esse conjunto de questões vai construindo uma imagem mais complexa da personagem. Não é sobre uma consciência explícita, mas sobre como essas experiências vão revelando partes de quem ela é, e também de quem ela está se tornando.

Ao acompanhar essas transformações como jogadora e pesquisadora, percebo que esses enfrentamentos dizem muito mais sobre identidade do que pode parecer à primeira vista. Esse processo fica ainda mais evidente quando Lara se aventura pela Ilha Yamatai, localizada no Mar do Japão. Este ambiente hostil inclui florestas densas, cavernas perigosas e muitos segredos arqueológicos.

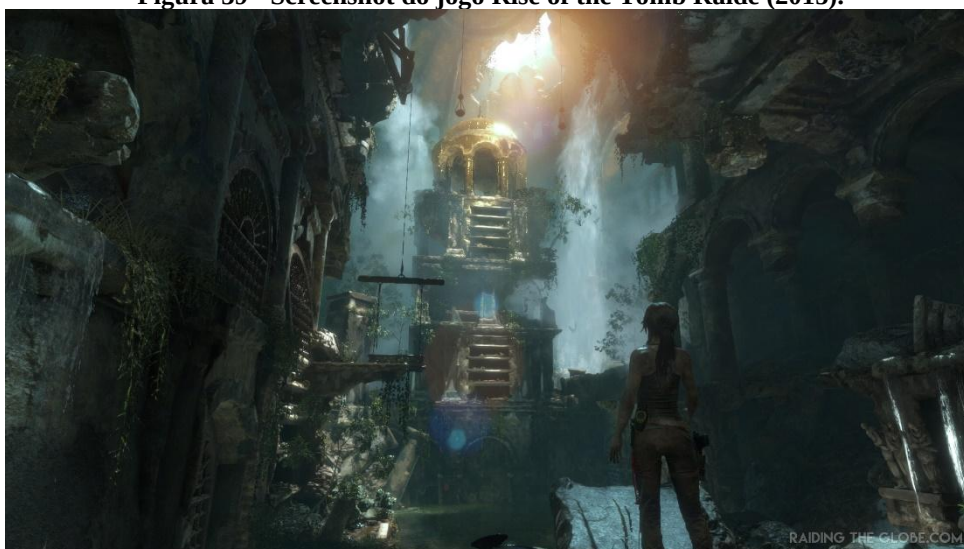
Nessa ilha vasta e exuberante, Lara se encontra imersa em um mundo repleto de segredos antigos e mistérios ocultos. Cada lugar que ela explora é como um capítulo novo em um livro antigo, cheio de histórias não contadas e segredos guardados há séculos. Cada ruína antiga é um lembrete do passado, ecoando com os sussurros dos que vieram antes dela.

Com visuais deslumbrantes que dão vida à ilha e aos seus habitantes, *Tomb Raider* de 2013 foi amplamente aclamado pela crítica e pelo público. Ele não apenas reinventou a franquia

para uma nova geração de jogadoras, mas também reafirmou o lugar de Lara Croft como uma das heroínas mais icônicas dos videogames (Martini, 2023).

Após esse super lançamento os fãs estavam esperando por mais, queriam mais e assim chegou o *Rise of the Tomb Raider* (2015), trazendo consigo uma aura de mistério e aventura para as jogadoras de *Xbox One* e *Xbox 360*, antes de expandir seus horizontes para o *PlayStation 4*, *PC* e *Google Stadia*<sup>53</sup>. Este capítulo, carregado de emoção, foi recebido com louvor tanto pela crítica quanto pelos fiéis seguidores da série, que se deleitaram com sua trama envolvente, jogabilidade refinada e os visuais deslumbrantes que pintavam um mundo vibrante.

**Figura 39 - Screenshot do jogo Rise of the Tomb Raide (2015).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Aqui acompanhamos a protagonista na busca pela Cidade Perdida de Kitezh, o que é acompanhado com elementos de heroísmo e redenção, enquanto ela enfrenta uma organização misteriosa chamada Trindade, que também cobiça os segredos milenares da cidade. Os lugares investigados por Lara são a Síria e a Sibéria, com destaque para o Vale Geotérmico e seus cenários gelados, incluindo glaciares e uma comunidade isolada.

Sob o manto do céu da Sibéria, Lara desvela novas habilidades, como um arco e flecha que não apenas perfura a escuridão, mas também é a chave para resolver enigmas e superar obstáculos. Os cenários do jogo são mais do que meros pano de fundo; eles se tornam

---

<sup>53</sup> O Google Stadia foi um serviço de streaming de jogos eletrônicos (jogos em nuvem) multiplataforma e multijogador da empresa Google, lançado em novembro de 2019, onde o jogo era executado e guardado nos servidores da empresa e apenas a ação era transmitida para o dispositivo do jogador através do navegador Google Chrome e internet, sem uso de equipamento adicional (como videogame) e sem a necessidade de instalação do jogo (Wikipédia, 2023).

personagens por direito próprio, desde as majestosas montanhas cobertas de neve até as densas florestas e as ruínas ancestrais que ecoam com o sussurro do passado.

O jogo cativou os corações e mentes daqueles que se aventuraram em sua jornada. Com o lançamento da *Rise of the Tomb Raider: Definitive Edition* (2015), a experiência se tornou ainda mais completa, oferecendo as jogadoras não apenas o jogo principal, mas também todo o conteúdo adicional lançado, expandindo os horizontes da narrativa e os desafios que aguardavam Lara Croft.

Depois de dois reboots, *Shadow of the Tomb Raider* foi lançado em 2018 como a culminância emocionante da cronologia *survivor*, trazendo consigo o fechamento arrebatador de uma jornada épica. Desenvolvido pela Eidos Montréal e compartilhado com o mundo pela Square Enix, o jogo representou o ápice da evolução de Lara Croft em sua busca incessante para se tornar a lendária *Tomb Raider* que o destino reservara para ela.

**Figura 40 - Screenshot do jogo *Shadow of the Tomb Raider* (2018).**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Na trama deste épico, Lara segue os rastros de seu pai, Richard Croft, numa corrida frenética em direção à misteriosa Cidade Perdida de Paititi, enquanto se empenha em frustrar os planos nefastos da enigmática organização conhecida como Trinity. Essa aventura a leva a desvendar segredos ancestrais e enfrentar perigos mortais, numa batalha contra o tempo para proteger o mundo de uma ameaça iminente.

*Shadow of the Tomb Raider* (2018) oferece uma experiência envolvente e imersiva, onde as jogadoras são convidadas a explorar um vasto mundo repleto de mistérios e desafios. Desde as selvas exuberantes do Peru até as montanhas nevadas dos Andes, cada ambiente é meticulosamente detalhado. A jornada de Lara é mais do que uma simples busca por tesouros

e segredos perdidos; é uma jornada de autoconhecimento e transformação. Ao longo do caminho, ela deve enfrentar seus próprios medos e incertezas, descobrindo sua verdadeira força interior e o significado do heroísmo. Com uma narrativa profunda e emocionante, o jogo mergulha nas profundezas da alma humana, explorando temas como legado, família e a luta eterna entre a luz e a escuridão. Os visuais deslumbrantes e a trilha sonora envolvente elevam ainda mais a experiência, transportando as jogadoras para um mundo de maravilhas e perigos. Os lugares visitados por Lara incluem o México, cenário inicial durante o Dia dos Mortos, e o Peru, onde ela explora a cidade secreta de Paititi, cenotes submersos e a densa selva amazônica, encerrando a trilogia do reboot.

De acordo com Bastos (2018), do Meu Playstation, *Shadow of the Tomb Raider* (2018) recebeu o prêmio de "Melhor Jogo de Ação-Aventura" no The Game Awards de 2018. É uma conclusão digna para a trilogia de *reboot* de *Tomb Raider* e um marco na história dos videogames.

Para elucidar o que foi até então apresentado e fornecer uma visão geral da linha do tempo da saga, o Quadro 5 a seguir apresenta os principais jogos da franquia e os anos em que foram lançados, destacando os escolhidos para análise nesta pesquisa:

Quadro 5 - Jogos da saga *Tomb Raider* em ordem cronológica.

| Jogo                                      | Ano de Lançamento | Era      |
|-------------------------------------------|-------------------|----------|
| Tomb Raider                               | 1996              | Clássica |
| Tomb Raider II                            | 1997              | Clássica |
| Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft | 1998              | Clássica |
| Tomb Raider: The Last Revelation          | 1999              | Clássica |
| Tomb Raider: Chronicles                   | 2000              | Clássica |
| Tomb Raider: The Angel of Darkness        | 2003              | Clássica |
| Tomb Raider: Legend                       | 2006              | Legend   |
| Tomb Raider: Anniversary                  | 2007              | Legend   |
| Tomb Raider: Underworld                   | 2008              | Legend   |
| Tomb Raider                               | 2013              | Survivor |
| Rise of the Tomb Raider                   | 2015              | Survivor |
| Shadow of the Tomb Raider                 | 2018              | Survivor |

Fonte: Elaborado pela autora (2024).

Na próxima subseção exploro as características de Lara Croft, no que concerne a suas habilidades, personalidade, evolução e sua relação com a identidade.

2.3 Lara Croft: uma referência na indústria dos games

Tratando-se de videogames, há mais de duas décadas, em um jogo que convidou suas jogadoras para um cenário de descobertas de segredos milenares e aventuras em meio ao desconhecido, surgiu uma figura destemida, pronta para desbravar os limites do imaginável. Seu nome? Lara Croft.

O nome Lara Croft é reconhecido poderosamente neste meio. Desde a sua estreia em 1996, a arqueóloga britânica não é considerada apenas uma personagem de uma série de jogos de videogames, mas também um ícone cultural inegável que transcende o mundo dos games, desafiando até as noções convencionais de protagonismo feminino (Lancaster, 2004). Criada em 1996 pela *Core Design*<sup>54</sup> e atualmente sob o domínio da *Crystal Dynamics*<sup>55</sup>, ela conquistou o coração de milhares de jogadoras, revolucionando o gênero e inspirando uma geração de jogadoras, como eu.

Desde a sua primeira aparição nos anos 1990, protagonizando a série de jogos *Tomb Raider*, Lara Croft destacou-se por não ser apenas um rostinho bonito e por não personificar aqueles tipos de personagens femininas as quais eram muito comuns naquela época, como a *Princess Peach*<sup>56</sup>, da série *Super Mario*<sup>57</sup>, frequentemente retratada como uma princesa em apuros. Em um jogo recheado de ação, exploração, quebra-cabeças e combates épicos, sua presença como uma protagonista feminina forte e independente foi revolucionária para a indústria, desafiando estereótipos de gênero prevalentes na época (Mendes, 2008). Ser quem ela foi, em uma época dominada por personagens masculinos, abriu caminho para uma nova era de representação nos videogames. Seus passos ecoam uma melodia de aventura que ressoa além das telas.

E o que quer dizer além das telas? O legado da personagem transcendeu as fronteiras do virtual, tornando-a reconhecida globalmente. Ela inspirou produções cinematográficas, literatura, quadrinhos e uma variedade de mercadorias, e até mesmo parque de diversões temático, destacando-se em nossas vidas de maneiras que mal podemos perceber (Macalossi, 2021). Os jogos são vistos não apenas como um meio de colocar o logotipo de uma franquia

---

<sup>54</sup> Core Design é uma publisher e desenvolvedora inglesa fundada em 1988. (BD jogos, s.d.)

<sup>55</sup> Crystal Dynamics, Inc. é uma desenvolvedora norte-americana de jogos eletrônicos sediada em Redwood City, Califórnia (Wikipédia, 2023).

<sup>56</sup> Princess Peach, que traduzida para o português, Princesa Peach Cogumelo é uma personagem fictícia da série de videogames *Super Mario Bros.*, produzido pela Nintendo. Ela é a princesa do também fictício Reino dos Cogumelos e por diversas vezes faz o papel de donzela em apuros da série, sendo constantemente salva por Mario, por quem ela é apaixonada (Wikipédia, 2024).

<sup>57</sup> *Super Mario* é uma série de jogos eletrônicos de plataforma, criada pela Nintendo, baseada e estrelada pelo encanador fictício Mario (Wikipédia, 2022).

em um produto acessório, mas como uma forma de expandir e aprofundar a experiência narrativa para os fãs (Jenkins, 2015).

Lara Croft já apareceu em mais de 200 capas de revistas ao redor do mundo, incluindo publicações renomadas como *Time*, *Newsweek* e *Rolling Stone*. Ela foi listada entre as cinquenta principais "ciberpersonalidades" pela *Time Digital*, ao lado de figuras como Bill Gates, Steve Jobs e George Lucas. Além disso, foi nomeada embaixadora britânica para temas relacionados à tecnologia. Sua presença também se estendeu a comerciais de televisão exibidos nos Estados Unidos, Europa e Ásia. Na internet, conta com mais de mil sites de fãs dedicados a ela e já figurou entre as celebridades mais ricas na lista da *Forbes*. Com tudo isso, Lara Croft, uma personagem criada digitalmente, transcendeu o mundo virtual, consolidando-se como um verdadeiro fenômeno cultural, alcançando níveis de fama, riqueza e influência que superam os de muitas pessoas reais (Barbosa, 2021).

Nos cinemas, Lara Croft ganhou vida através da interpretação de Angelina Jolie em dois filmes lançados no início dos anos 2000: *Lara Croft: Tomb Raider*, em 2001 e *Lara Croft Tomb Raider: A Origem da Vida*, em 2003 (Bazarello, 2021). Essas adaptações contribuíram para consolidar a personagem como um ícone cultural, mesclando ação intensa, cenários exuberantes e a figura magnética de Jolie, que capturou tanto a força quanto a sensualidade de Lara. No entanto, os filmes também refletiram a dualidade da representação feminina nos jogos e mídias derivadas: ao mesmo tempo em que destacaram sua habilidade e inteligência, não deixaram de reforçar elementos de objetificação presentes em sua imagem, como podemos ver na (figura 41) abaixo.

**Figura 41 - Angelina Jolie caracterizada de Lara Croft.**



**Fonte:** Harper Bazaar.

Ainda assim, essas produções ajudaram a popularizar a franquia para além do público gamer, capaz de transitar com naturalidade entre o mundo dos videogames e o entretenimento *mainstream*. Além disso, para Bezerra e Ribas (2014), a representação de Lara Croft como um ícone feminino e destaque na capa da revista *The Face* em 1997 evidenciou o êxito das estratégias de marketing, marcando sua inserção em um contexto cultural mais amplo. Esse movimento quebrou o discurso tradicional e explícito de que o mercado de jogos eletrônicos era, até aquele momento, predominantemente voltado ao público masculino.

Lara Croft simboliza a interseção de forças culturais, econômicas e tecnológicas que atraem uma ampla comunidade de admiradores. Seu sucesso como ícone de marketing global é inquestionável. A transição de personagem de videogame para referência cultural evidencia uma estratégia midiática que incentiva formas específicas de recepção e consumo. Ao mesmo tempo, a personagem se apresenta como uma entidade concreta, mas também flexível, permitindo que fãs a adaptem e reinterpretem, o que impulsiona novas discussões sobre a interação entre textos, audiências e tecnologia (Rehak, 2003).

A protagonista emerge como uma figura que ocupa espaços simbólicos e literais, sendo tanto um produto de seu tempo quanto uma influência moldadora no panorama dos jogos digitais. Sua criação reflete não apenas um marco tecnológico, mas também um panorama cultural que dialoga com as expectativas do mercado e as transformações na representatividade feminina. À medida que analisamos os lugares e espaços que Lara ocupa — sejam eles os cenários que explora nos jogos ou o imaginário coletivo que habita —, também se torna fundamental observar as características que definem sua trajetória e sua repercussão no gênero de ação e aventura com o avanço dos jogos. Esses elementos são explorados em uma perspectiva que entrelaça sua construção narrativa, no contexto de sua criação e o impacto que teve em redefinir o papel das protagonistas femininas nos jogos. Sendo assim, adentro na jornada de Lara Croft e suas nuances desde o seu lançamento até os dias de hoje, buscando entender sua evolução como personagem dentro e fora do ambiente virtual.

Traçando um paralelo entre Tuan (1977), com sua obra “Espaço e lugar: a perspectiva da experiência” e os autores supracitados, a saga *Tomb Raider* oferece um rico exemplo da transformação de espaços abstratos em lugares significativos, um processo que o referido autor descreve como a atribuição de valor e significado a locais através da experiência humana. Para o pesquisador, “o que começa como espaço indiferenciado transforma-se em lugar à medida que o conhecemos melhor e o dotamos de valor” (Tuan, 1977, p. 6). Essa dinâmica é central na experiência de Lara Croft, que não apenas explora ambientes desconhecidos, mas também ressignifica esses espaços ao se conectar emocional, histórica e culturalmente com eles.

Nos jogos, Lara inicia muitas de suas jornadas em cenários que são meramente espaços hostis, como florestas densas, templos desmoronados ou montanhas inóspitas. Contudo, ao longo de sua exploração, esses espaços se transformam em lugares repletos de história e significado simbólico. Por exemplo, em *Tomb Raider* (2013), a ilha de Yamatai é inicialmente um local misterioso e ameaçador, mas, conforme Lara descobre pistas sobre a Rainha Himiko e os rituais da civilização perdida, o espaço ganha profundidade narrativa e se torna um centro de valor simbólico. Esse processo reflete a ideia de Tuan de que “cada pausa no movimento torna possível que a localização se transforme em lugar” (1977, p. 6). Seguindo essa perspectiva,

A questão do espaço nos videogames pode ser vista de várias perspectivas diferentes e no contexto de vários problemas de pesquisa. O ambiente virtual pode ser tratado como um pano de fundo dos eventos ou uma das fontes de informação sobre o mundo do jogo. Também pode ser visto como um inimigo que precisa ser derrotado ou uma atração visual que incentiva a participação no jogo. Em todos os casos acima, a categoria principal parece ser a experiência de atravessar o espaço virtual (Chojnacki, 2014, p. 59).

A relação de Lara com os lugares também é mediada por uma interação ativa e interpretativa. Enquanto desbrava tumbas e ruínas, Lara não apenas navega por espaços tridimensionais, mas também decifra enigmas, analisa simbolismos arquitetônicos e traduz inscrições históricas. Essa atividade exemplifica o conceito de experiência ativa, segundo o qual “experienciar é aprender; significa atuar sobre o dado e criar a partir dele” (Tuan, 1977, p. 9). A narrativa de *Tomb Raider* utiliza essa dinâmica para conectar a jornada externa de Lara à sua transformação interna: ao compreender o passado contido nos lugares, ela também descobre mais sobre si mesma, o que acaba por contribuir para suas mudanças identitárias.

Em *Tomb Raider* (2013), Lara já começa a refletir sobre sua identidade, como exemplificado na seguinte frase, presente em uma das passagens do jogo: “Uma famosa exploradora disse uma vez que o extraordinário está no que fazemos, não em quem somos. Eu finalmente havia decidido deixar minha marca; encontrar aventura. Mas, em vez disso, a aventura me encontrou.” Nesse momento, Lara reconhece que sua jornada não é apenas sobre conquistar feitos extraordinários, mas também sobre se descobrir através dos desafios que enfrenta. Em *Tomb Raider: Underworld* (2008), essa busca por autoconhecimento continua, quando Lara Croft começa a confrontar seus próprios traumas e o legado familiar. Essa evolução se aprofunda ainda mais em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), no qual Lara questiona as consequências de suas ações, compreendendo o peso de sua missão e o impacto de suas escolhas. Sua transformação, que começa com a ideia de aventura e marca pessoal, evolui

para uma reflexão mais profunda sobre quem ela realmente é, agora consciente do efeito de sua presença no mundo.

Outro aspecto essencial é como os lugares em *Tomb Raider* operam como imagens simbólicas de sentimentos complexos, conforme descrito pelo autor supracitado. Templos e tumbas frequentemente personificam a tensão entre vida e morte, luz e escuridão, progresso e estagnação. Por exemplo, em *Rise of the Tomb Raider* (2015), a cidade perdida de Kitezh (figura 42) simboliza tanto a transcendência espiritual quanto o isolamento mortal, refletindo o dilema interno de Lara entre sua busca por conhecimento e os perigos que enfrenta. Essa simbolização transforma o espaço físico em uma extensão das emoções e conflitos da protagonista, cuja identidade vai sendo (des/re) construída ao longo das diferentes experiências vivenciadas.

**Figura 42 - Screenshot do jogo *Rise of the Tomb Raider*.**



**Fonte:** Killer Croft.

É importante destacar como essa experiência simbólica também convida as jogadoras a participarem desse processo. Ao assumir o papel de Lara, as jogadoras não apenas percorrem espaços virtuais, mas também são convidadas a refletir sobre o significado dos lugares que exploram. Em um gesto que ecoa o pensamento de Tuan (1977, p. 8), o jogo permite que “os sentimentos humanos se integrem à organização do espaço, criando um mundo intrincadamente ordenado e carregado de emoções”. Assim, os espaços simbólicos de *Tomb Raider* transcendem a experiência de Lara e se tornam lugares significativos para as próprias jogadoras.

Ademais, a relação entre o corpo humano e a organização do espaço é um dos aspectos centrais na obra do autor citado e encontra uma expressão rica na representação de Lara Croft nos jogos *Tomb Raider*. Segundo Tuan (1977, p. 34), “o corpo humano é a medida de todas as coisas”, e é por meio dele que organizamos e compreendemos o espaço. Em *Tomb Raider*, o

corpo de Lara não é apenas um veículo para a exploração; ele é também uma ferramenta narrativa e simbólica que molda a forma como os espaços do jogo são apresentados e experienciados.

A personagem é retratada como uma figura atlética e poderosa, cujos movimentos graciosos e precisos são essenciais para sua sobrevivência e sucesso. Suas habilidades corporais são o meio pelo qual ela interage com o ambiente, desde escalar penhascos até atravessar ruínas traiçoeiras. Tuan (1977, p. 12) afirma que “os movimentos intencionais e a percepção dão aos seres humanos seu mundo familiar de objetos díspares no espaço”. No caso de Lara, sua habilidade de dominar o espaço é diretamente vinculada à sua identidade como aventureira e exploradora. Cada salto, escalada ou mergulho não é apenas uma ação funcional, mas também uma afirmação de sua agência e do controle que ela exerce sobre ambientes muitas vezes hostis.

Chojnacki (2014, p. 59) aponta que “um dos desafios fundamentais que o jogador tem de enfrentar é a necessidade de aprender a funcionar em um ambiente virtual usando um personagem dirigível”. Essa dinâmica é central no jogo, pois o aprendizado de como operar o corpo de Lara no espaço virtual é parte integrante da experiência de jogo e da relação simbiótica entre jogadora, personagem e ambiente.

Além disso, o corpo de Lara é também um símbolo de como o espaço é organizado em termos de identidade e poder. Gnat (2021) discute como o corpo do viajante, representado por Lara Croft, interage com o ambiente ao longo de suas aventuras. Ele enfatiza que o corpo não é apenas definido por sua posição no espaço, mas também pelas circunstâncias de sua interação biológica com o ambiente ao redor. Essa relação destaca a importância do espaço físico em que Lara se encontra e como isso molda suas experiências e ações dentro do jogo. Esses desafios revelam a tensão entre o controle corporal de Lara e as restrições impostas pelo ambiente. Em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), por exemplo, Lara precisa se adaptar a espaços claustrofóbicos e ameaçadores (figura 43), como cavernas submersas, que evocam a vulnerabilidade de seu corpo em contraste com a vastidão e o desconhecido.

**Figura 43 - Screenshot do jogo *Shadow of the Tomb Raider*.**



**Fonte:** Raiding the globe.

Lara Croft, cujo sobrenome pode ser traduzido como "campo murado," simboliza uma dualidade intrigante. Do lado de fora do muro, vemos sua performance feminina intensamente marcada, projetada para atrair principalmente o público masculino que dominava os jogos em 1996. Porém, dentro desse "muro," Lara também se tornou um símbolo de protagonismo feminino, permitindo que meninas e mulheres se vissem como protagonistas nos games. Ao mesmo tempo, essas jogadoras passaram a criticar aspectos exagerados da personagem, como seus trajes impraticáveis nas primeiras franquias, o que só mudou após suas reivindicações (Barbora, 2021). Essa dualidade entre a objetificação e o empoderamento reflete a complexidade da construção de identidade da personagem e como sua representação física se torna um ponto de reflexão para questões de gênero e a evolução do papel das mulheres nos jogos.

Outro ponto relevante é como o corpo de Lara é utilizado para explorar questões de gênero e identidade. Como mulher em um gênero de jogos historicamente dominado por personagens masculinos, Lara rompe com normas tradicionais ao ocupar espaços perigosos e "masculinizados" de forma confiante e autoritária. Contudo, essa ocupação também pode ser lida criticamente. Tuan (1977, p. 40) destaca que "os valores atribuídos ao espaço frequentemente refletem estruturas culturais mais amplas". O corpo de Lara, muitas vezes hipersexualizado, reflete um tensionamento entre sua competência como exploradora e a objetificação visual que marcou as primeiras interações da franquia.

Gnat (2021) explora a dualidade entre o corpo e o lugar, argumentando que o corpo do viajante é moldado pelo ambiente e vice-versa. Essa conexão é exemplificada pela forma como as roupas de Lara evoluíram para se adaptarem melhor às condições ambientais, refletindo uma

consciência crescente sobre a relação entre corpo e espaço. Essa adaptação demonstra como o lugar pode impactar a identidade e as experiências da personagem.

Ademais, a organização espacial nos jogos *Tomb Raider* é projetada para destacar a capacidade de Lara de navegar entre limites. Tuan (1977, p. 34) argumenta que “o homem, pela simples presença, impõe um esquema no espaço”. O mesmo se aplica a Lara: seu corpo é o ponto de referência que define direções, localizações e hierarquias dentro do mundo do jogo. Isso é evidente nas mecânicas de jogo que enfatizam a exploração tridimensional, como encontrar caminhos escondidos ou manipular objetos para resolver enigmas. Lara é simultaneamente uma mediadora do espaço e uma figura que o transforma, dotando-o de novos significados através de sua interação ativa.

O impacto dessa organização espacial ultrapassa a experiência da própria personagem. Ao jogar como Lara, as jogadoras também se tornam participantes dessa dinâmica, ocupando espaços que são simbolicamente definidos por suas ações. Essa identificação reflete a ideia de Tuan (1977, p. 35) de que “toda pessoa está no centro de seu mundo”, sugerindo que as experiências corporais e espaciais de Lara são compartilhadas e reinterpretadas pelas jogadoras, criando uma conexão empática e simbólica entre o corpo virtual e o real.

Essa ideia é particularmente relevante em *Tomb Raider*, onde a exploração e a interação com o ambiente são fundamentais para a progressão narrativa e o desenvolvimento da personagem.

## **2.4 O espaço ocupado pelo corpo de Lara e sua construção identitária**

Lara Croft, a protagonista da série de videogames *Tomb Raider*, fez sua primeira aparição em 1996, criada por uma equipe do estúdio Core Design que incluía Toby Gard. Desde então, tornou-se uma figura importante no mundo dos jogos, conhecida por suas aventuras em antigas tumbas e ruínas perigosas ao redor do mundo.

Como mencionado anteriormente, Toby Gard inicialmente concebeu um personagem que seria praticamente um clone de Indiana Jones. Mas, ao transformá-lo em uma mulher, Lara Croft passou a oferecer uma nova perspectiva, que vai além do arquétipo masculino do herói aventureiro. Enquanto Indiana Jones segue o modelo clássico, Lara traz força, independência e uma identidade feminina que desafia padrões e ocupa lugares historicamente masculinos. No entanto, a ideia do Indiana Jones foi descartada, dando lugar à criação de uma personagem feminina, originalmente batizada de Laura Cruz. Mais tarde, ela foi redesenhada e renomeada como Lara Croft, um nome escolhido aleatoriamente de uma lista telefônica, transformando-se

na renomada arqueóloga britânica que conhecemos hoje (Castilho, 2024). Essa metamorfose tinha como objetivo forjar uma personagem que unisse beleza, inteligência e destreza física, capaz de capturar e manter o interesse das jogadoras enquanto explorava antigas civilizações e recuperava artefatos valiosos.

Desde o lançamento inicial de *Tomb Raider* em 1996, a aparência de Lara Croft tem evoluído significativamente, refletindo tanto avanços tecnológicos quanto mudanças culturais. Em sua primeira aparição Lara foi representada com um modelo de apenas 540 polígonos, caracterizado por uma cintura e um pescoço extremamente estreitos e seios desproporcionalmente aumentados em 150% devido a um erro acidental durante o design. Esse aspecto exagerado foi mantido, a pedido da equipe de desenvolvimento, apesar de sua desproporção inicial. Ao longo dos anos, o design de Lara Croft passou por várias repaginações. Em *Tomb Raider: Legend*, lançado em 2006, a tecnologia permitiu um modelo mais sofisticado de 5,000 polígonos, proporcionando uma aparência mais natural à pele e cabelos da personagem. Seguindo a tendência de realismo, o reboot de 2013 introduziu uma Lara Croft jovem e realista, utilizando captura de movimentos para criar uma representação física mais verossímil e focando menos na sensualidade e mais em suas habilidades como sobrevivente (Gomes, 2018). Essas mudanças no design de Lara Croft são fundamentais para os jogos analisados, pois refletem sua transição de símbolo de sensualidade para uma protagonista mais humana e complexa.

Lara Croft é amplamente reconhecida pelas suas habilidades físicas e intelectuais, exibindo um nível excepcionalmente elevado na habilidade de luta, destacando-se particularmente com armas de fogo. Em várias aparições, como em *Tomb Raider: Legend*, ela é capaz de enfrentar sozinha um pequeno exército de mercenários. Além disso, Lara é hábil em manobrar através de obstáculos complexos, utilizando suas capacidades de escalada, saltos e acrobacias, o que é evidente nos jogos mais recentes que prometem uma experiência mais sombria e com mecânicas de gameplay mais complexas (Wikipedia, 2024).

O estilo de Lara Croft e seus acessórios, como os coldres de perna, tornaram-se elementos distintivos da personagem. Estes acessórios não são apenas parte do seu traje, mas também complementam a sua funcionalidade dentro dos jogos, realçando a identidade de Lara como uma exploradora ágil e preparada (Cruz; Pimenta, 2015). Como podemos ver na figura 44, a evolução do design de Lara também é evidenciada nos detalhes do seu corpo, o que é marcado pela escolha de vestuário que se adaptam às novas tecnologias e tendências, como visto em várias representações da personagem ao longo dos anos, desde a sua aparência mais poligonal até as versões mais recentes com detalhes mais realistas e complexos.

**Figura 44 - Evolução gráfica e corporal de Lara Croft.**



**Fonte:** Techtudo.

Apesar de portar diversos itens em sua vestimenta, Lara Croft é amplamente reconhecida pelo seu corpo, marcado pela sua preparação física exemplar, que inclui treinamento em diversas artes marciais e habilidades de sobrevivência. Esta preparação permite-lhe enfrentar com eficácia situações de risco e superar obstáculos com agilidade e destreza. A sua capacidade física é notável, adaptando-se a diversos desafios físicos que encontra durante suas aventuras. Além das suas capacidades físicas corpóreas, Lara Croft destaca-se pelas suas competências intelectuais. Como arqueóloga e aventureira, ela possui um conhecimento profundo em áreas como história, arqueologia e cultura. Esta bagagem intelectual é crucial para resolver enigmas, decifrar códigos e compreender os complexos mistérios que surgem em suas jornadas, tornando-a não apenas uma combatente eficaz, mas também uma pensadora e estrategista excepcional.

Em Se tratando dos três jogos sob análise nessa dissertação *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider Underworld* (2008), *Shadow of the Tomb Raider* (2018) e a vida de sua protagonista, consoante Barbosa (2021), as aventuras de Lara têm início com a perda de seu pai, já que sua mãe faleceu quando ela ainda era criança. A partir daí, Lara embarca em expedições para encontrar artefatos perdidos que guardam segredos da humanidade, como se, no fundo, estivesse em busca de seu pai. Incapaz de aceitar a ausência paterna, ela utiliza essas buscas como uma forma de lidar com a falta que ele faz, quase como se tentasse ressuscitá-lo ou dar continuidade ao legado dele. A ausência de tramas românticas ou sexuais na narrativa do jogo reforça essa ideia, pois o único homem que permanece simbolicamente presente na vida

de Lara é seu pai. Essa característica também deixa a sexualidade de Lara aberta a interpretações e apropriações pelas jogadoras. “Então, Lara pode ser a representação do par romântico para os jogadores masculinos heterossexuais, atraindo, assim, ainda mais jogadores para a sua narrativa” (Barbosa, 2021, p. 126).

Bezerra e Ribas (2014) argumentam que, na versão inicial (figura 45), Lara Croft apresenta uma representação corpórea marcada por uma anatomia irreal, semelhante à da boneca Barbie, com cintura fina e seios exagerados, que rapidamente se tornaram sua marca registrada, junto com os lábios volumosos. Esse design contrasta com suas habilidades no jogo, como saltar e escalar, pois, um corpo atlético e funcional está ausente. O modelo tridimensional, limitado a 230 polígonos, reflete as restrições tecnológicas da época. A personagem é retratada como uma jovem branca, de cabelos castanhos presos em um coque e expressão sensual, marcada por sobrancelhas arqueadas. Seu figurino inclui uma regata azul-piscina justa, shorts marrom curto, cinto preto, botas de cano alto e luvas pretas, além de suportes para pistolas nas coxas e uma mochila pequena — um traje pouco prático para aventuras. Essa representação do seu corpo não prioriza habilidades físicas, mas reforça a imagem de uma *femme fatale* sensual, projetada para atrair o público masculino heterossexual (Barbosa, 2021; Bezerra; Ribas, 2014). A personagem chegou a ser considerada um símbolo sexual dos anos 90. Entretanto, com a sua evolução, o design estético foi se modificando ao longo dos títulos. (Santos; Lima; Cunha, 2020).

**Figura 35 - Screenshot do jogo Tomb Raider III.**



**Fonte:** Fanpop.

Ainda segundo Bezerra e Ribas (2014), nos anos que se seguiram ao lançamento do primeiro jogo, especialmente em *Tomb Raider Underworld* (2008), o visual de Lara Croft passou por diversas alterações impulsionadas pelos avanços na tecnologia dos games. Contudo, essas mudanças não foram tão marcantes: a personagem continuava a exibir um corpo magro e exageradamente curvilíneo, reforçando o estereótipo de sensualidade, com cintura extremamente fina e busto volumoso. Com o tempo, como ilustra a imagem abaixo, Lara finalmente ganhou uma aparência atlética mais condizente com seu papel de aventureira, apresentando músculos mais definidos e uma cintura menos marcada, com proporções mais equilibradas. Uma transformação significativa foi a redução notável do tamanho de seu busto, agora mais adequado às exigências físicas de sua jornada. Além disso, seu rosto foi redesenhado para transmitir uma feição mais madura, com traços proporcionais, incluindo bochechas, olhos e lábios, e uma expressão que remete a um realismo mais natural. Sobre o rosto de Lara “É perceptível também que o rosto de Lara recebeu mais feições e é possível observar que agora a personagem usa maquiagem, lápis preto nos olhos” (Santos; Lima; Cunha, 2020, p. 463).

**Figura 46 - Rosto de Lara Croft em *Tomb Raider Underworld*.**



**Fonte:** Raiding the globe.

Continuando em *Underworld* (2008), na visão de Santos, Lima e Cunha (2020), mais uma vez, percebe-se que, apesar da variedade de trajes, nenhum deles oferece uma proteção adequada para as missões arriscadas realizadas pela personagem. Além disso, as roupas

tornaram-se mais curtas e com decotes mais pronunciados. Ou seja, mais uma vez seu corpo se mostra em evidência. Em concordância, Bezerra e Ribas (2014) expõem que a indumentária da personagem preservou o apelo sensual característico dos jogos anteriores. Seu traje principal inclui uma regata marrom, justa, curta e com decote, que deixa o umbigo à mostra. O short preto de cintura baixa é igualmente ajustado e curto, posicionando-se pouco abaixo da virilha e sustentado por um cinto fino preto com fivela prateada. Completando o visual, estão o tradicional suporte para armas 9mm preso às coxas, botas pretas de cano longo e um par de luvas (figura 47).

**Figura 47 - Papel de parede do jogo *Tomb Raider Underworld*.**



**Fonte:** Microsoft.

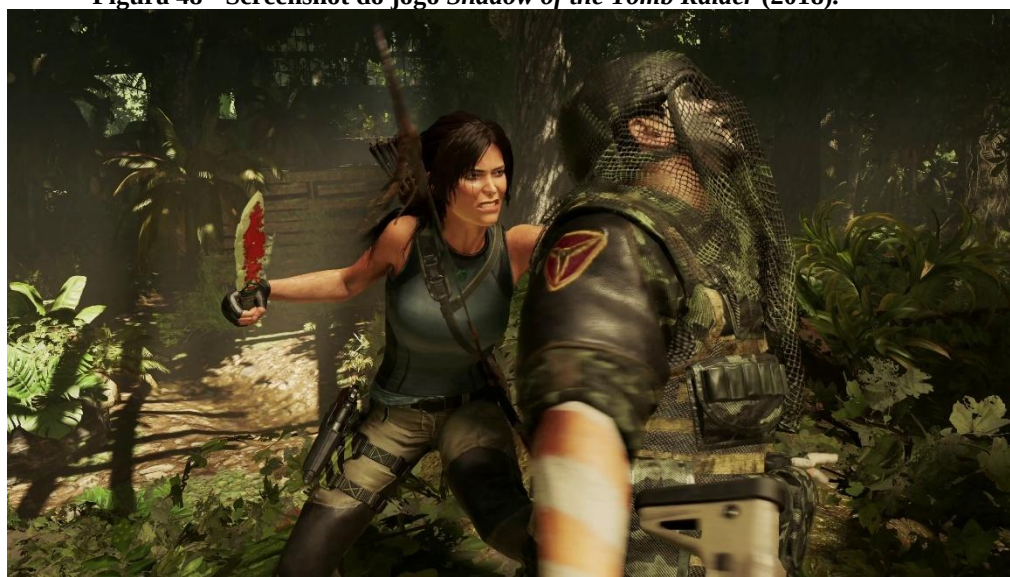
Essa descrição mostra uma contradição entre o desenvolvimento narrativo de Lara e a escolha de manter elementos visuais que reforçam a objetificação de seu corpo. Apesar de *Underworld* (2008) explorar de forma mais profunda as emoções e vulnerabilidades da personagem, suas roupas continuam seguindo um padrão que prioriza o apelo sensual, deixando de lado a funcionalidade e a coerência com os desafios que ela enfrenta no jogo. No entanto, esse contraste entre a narrativa e o visual de Lara destaca como é importante questionar as intenções subjacentes às escolhas e pensar em representações mais consistentes e completas para as personagens femininas nos jogos.

Já no Reboot da saga, começamos a ver mudanças mais significativas. “O que foi um golpe arriscado, pois poderia perder o público e o sucesso já conquistado nas outras franquias do jogo, mas que também poderia ser uma boa jogada, se conseguisse atrair ainda mais pessoas para a saga de Lara Croft” (Barbosa, 2021, p. 125). Santos, Lima e Cunha (2020, p. 463) afirmam que ocorreu uma evolução significativa: “A mudança não ocorreu apenas na estética

da personagem, mas em todo o conteúdo narrativo, deixando Lara mais humanizada com situações mais realistas.”

Segundo Lima (2018), Darryl Purdy, diretor de performance do jogo, afirmou em um evento exclusivo para a imprensa que o design da personagem reflete sua essência como indivíduo. Ele destacou que a abordagem não está centrada na sexualidade, mas em sua competência, ressaltando que a personagem demonstra um nível de habilidade sem precedentes neste título. Pela primeira vez, a aparência de Lara Croft é retratada de forma proporcionalmente humana, sem os exageros que marcaram versões anteriores. Na imagem seguinte (figura 48), ela aparece vestida de maneira mais prática e realista: uma regata cinza sobreposta a uma regata branca mais larga, sem decotes chamativos. A calça, de estilo militar e tonalidade marrom, combina com botas de cano alto em um tom de marrom escuro. Seu corpo reflete um porte atlético, com músculos discretamente definidos e curvas naturais. Para reforçar a sensação de realismo, os designers a representaram com sinais de sujeira, suor e até mesmo sangue, evidenciando seu esforço físico e as situações de ação intensa que enfrenta (Barbora, 2021; Bezerra; Ribas, 2024; Santos; Lima; Cunha, 2020).

**Figura 48 - Screenshot do jogo *Shadow of the Tomb Raider* (2018).**



**Fonte:** Peter Vincent.

Ao longo dos anos, a personagem passou por várias reinvenções, cada uma adicionando novos elementos ao seu corpo, aparência e personalidade, culminando em uma representação mais realista e proporcional nos jogos mais recentes e no cinema. Essas transformações não apenas mantiveram Lara relevante culturalmente, mas também refletiram uma evolução na percepção do público e dos criadores sobre a representação feminina nos games. Esse processo

de reinvenção não se limita apenas ao corpo de Lara, mas também ao espaço que ela ocupa e à maneira como interage com o ambiente ao seu redor.

Os conceitos apresentados por Tuan (1977), Azevedo (2017), Araújo (2018) e Sato (2017), com os quais concordo, permitiram-me construir uma compreensão sobre a relação entre espaço, lugar e corpo nos jogos digitais. Ao analisar *Tomb Raider* e a jornada de Lara Croft, fica claro como essas ideias se conectam de maneira relevante para a construção da personagem e do espaço que ela ocupa ao longo da série.

Portanto, entendo que os conceitos discutidos pelos autores se conectam à trajetória de Lara Croft. A personagem transforma os espaços que percorre, transformando-os em lugares de significado e conquista. Esses lugares, ao invés de serem apenas cenários, se tornam um reflexo de sua jornada pessoal e de como ela redefine a identidade feminina dentro dos jogos. Ao longo da saga, Lara quebra barreiras e redefine os espaços que ocupa, mostrando que uma mulher pode ocupar qualquer lugar, mesmo os mais desafiadores, sem perder a própria identidade. Além disso, ao transformar esses espaços, Lara Croft não está apenas alterando o ambiente, mas também reafirmando sua identidade feminina.

Com base nos conceitos apresentados por Tuan (1977), Azevedo (2017), Araújo (2018) e Sato (2017), reconheço a relevância de suas contribuições para entender como os espaços em *Tomb Raider* se transformam em lugares significativos na narrativa de Lara Croft. A trajetória da personagem evidencia uma interação simbólica com os ambientes que percorre, permitindo que eles sejam moldados por sua presença e, ao mesmo tempo, moldem sua jornada pessoal. Contudo, é importante destacar que essa transformação vai além de reafirmar sua identidade feminina; ela reflete também os valores e limitações de sua época, bem como as escolhas dos desenvolvedores. Lara não apenas ocupa lugares tradicionalmente inacessíveis a mulheres, mas os ressignifica, tornando-os marcos de conquista e superação. Isso nos permite entender como a personagem não é uma figura estática, mas uma construção multifacetada que desafia estereótipos e reconfigura o papel da mulher no ambiente dos jogos digitais.

Essa dualidade revela uma tensão constante entre a objetificação do corpo feminino e o desejo narrativo de construir uma personagem autêntica e complexa. Lara Croft está situada em um ponto de tensão entre duas forças opostas: por um lado, a indústria de jogos, historicamente dominada por representações hipersexualizadas de personagens femininas, e, por outro, a crescente demanda por personagens mais complexas e representações mais realistas da identidade feminina (Batistoti; Guillen, 2015).

Nos primeiros jogos da franquia, a personagem foi construída dentro de um contexto em que o apelo visual era um fator comercial forte. Seu design original apresentava traços

exagerados, especialmente em relação à sua silhueta, que a tornavam um ícone sexualizado. Isso evidencia a objetificação, na medida em que seu corpo foi projetado para agradar a um público predominantemente masculino.

Contudo, conforme a indústria e a sociedade evoluíram, Lara passou por reformulações que buscaram torná-la mais humanizada, sem perder sua força e protagonismo. A partir do reboot de 2013, há uma mudança significativa: sua aparência se torna mais realista, sua história mais profunda e sua vulnerabilidade mais evidente, o que permite que as jogadoras e os jogadores a percebam como uma personagem multifacetada, não apenas um símbolo visual (Gomes, 2018).

Essa tensão entre a objetificação e a construção de uma identidade feminina autônoma também se reflete no impacto que Lara tem sobre as jogadoras. Muitas mulheres se sentiram representadas por ela, mas ao mesmo tempo questionaram os padrões impostos sobre a sua aparência. Isso mostra que a construção de personagens femininas nos jogos ainda é um campo de disputa, em que a busca por representatividade autêntica precisa constantemente desafiar os resquícios da objetificação tradicional da indústria.

### **3 IDENTIDADE E GÊNERO: Quais identidades de Lara Croft são construídas por meio da linguagem multimodal na saga Tomb Raider?**

A Linguística Aplicada (LA), com sua abordagem interdisciplinar, oferece uma perspectiva valiosa para analisar as identidades e gênero em narrativas multimodais, como a saga *Tomb Raider*. De acordo com Moita Lopes (1994), a abordagem interdisciplinar permite abordar uma ampla gama de tópicos de investigação, aumentando o apelo de natureza interdisciplinar para teorizá-los. Além disso, a interdisciplinaridade possibilita teorizar os objetos de investigação de maneira complexa, levando a uma compreensão mais profunda e abrangente dos fenômenos linguísticos e sociais. No caso desta investigação, leituras no campo da identidade e gênero, bem como da cultura dos jogos digitais, foram realizadas com o intuito de se ter uma compreensão abrangente e fundamentada das questões sob investigação.

Nesse contexto, a análise da saga *Tomb Raider* sob a ótica da Linguística Aplicada se torna particularmente relevante. A protagonista Lara Croft, por exemplo, desafia estereótipos de gênero ao ser retratada como uma mulher forte, independente e habilidosa em resolver problemas complexos. Isso pode ser visto por meio da linguagem multimodal, que combina elementos visuais, textuais e interativos capazes de promover uma visão mais ampla e inclusiva de identidade de gênero. Abordagens variadas que exploram os videogames podem se beneficiar das vantagens de uma perspectiva multimodal. Isso porque os videogames são, por essência, objetos multimodais, incorporando, em diferentes níveis, elementos visuais (incluindo aspectos como cor), verbais (tanto na forma escrita quanto falada) e sonoros (Matumoto, 2023).

Ao mesmo tempo, é importante examinar criticamente como as linguagens são usadas na saga *Tomb Raider*, a fim de identificar e desconstruir possíveis reforços de diferenças de gênero. Segundo Almeida Filho (1991), a Linguística Aplicada está profundamente conectada à pesquisa científica para avançar no campo teórico. O conjunto de teorias que a LA gradualmente constrói permite ao linguista aplicado ter uma compreensão ampla e articulada dos usos da linguagem no mundo em que vivemos. A LA contribui, portanto, nesse processo de compreensão do mundo, ao auxiliar, por exemplo, na compreensão de como a multimodalidade molda a construção e a percepção de identidades, incluindo as de gênero.

Essa dimensão multimodal é crucial para a criação e evolução de personagens como Lara Croft, cujo design não é acidental. Os desenvolvedores têm um papel crucial na formação da identidade do personagem. As regras do jogo, a mecânica e a estética visual também marcada pelos lugares por onde a personagem transita são projetadas para guiar a experiência da jogadora e moldar a percepção da personagem. De acordo com Menezes (2022), a escolha de

criar uma heroína forte como Lara Croft foi uma decisão consciente da equipe de desenvolvimento, que buscava oferecer uma alternativa às narrativas masculinas predominantes na época.

Ao acompanhar e compreender a evolução da identidade da protagonista, é possível que as jogadoras tenham se engajado em um processo de letramentos digitais, o qual envolve a capacidade de usar tecnologias digitais para acessar, avaliar e criar informações. Não se trata apenas de operar dispositivos ou software, mas de compreender as dinâmicas sociais e culturais que permeiam o uso dessas tecnologias (Freitas; Rodrigues, 2022).

Nesse contexto, a compreensão de diferentes formas de construção de sentidos, incluindo a análise de elementos multimodais, é fundamental. Para Freitas e Rodrigues (2022), os multiletramentos expandem o conceito tradicional de letramento para incluir diversas formas de comunicação que se popularizam em contextos digitais. Isso significa que os indivíduos precisam desenvolver habilidades não apenas em leitura e escrita, mas também em interpretação crítica de imagens, sons e outros modos de expressão. Essa abordagem é crucial para preparar os indivíduos, aí incluídas as jogadoras, para navegar em um ambiente saturado de informações.

Dessa forma, a análise da saga *Tomb Raider* sob a ótica da LA pode revelar importantes insights sobre as identidades de gênero em narrativas multimodais, promovendo uma reflexão crítica sobre a diversidade de identidades.

### **3.1 A construção e transformação da identidade de Lara Croft**

Nesta subseção, exploro o conceito de identidade e, posteriormente, busco fazer a junção de conceitos, ao focar, especificamente, na relação identidade e gênero feminino, apresentando ainda a conexão teórica com o que percebo em Lara Croft. Para isto, parto da seguinte pergunta: O que é identidade? Ao tentar obter uma resposta para essa pergunta, pode vir à mente várias outras perguntas como: O que, afinal, nos define? Será que somos moldados pelas amarras da sociedade, ou carregamos em nós uma essência única, uma espécie de mapa que guia nossa jornada desde o nascer até o pôr-do-sol da existência? A palavra “identidade” acaba se tornando um enigma, um labirinto sem fim de reflexões e questionamentos, que se redefinem ao longo de nossas vidas.

Essa busca por se entender identidade não é novidade. Ao longo da história, diversos pensadores e filósofos buscaram desvendar os mistérios da identidade, tais como Sócrates (Botke, 2021) com seu "conhece-te a ti mesmo", Freud (1989) com suas teorias sobre o ego e o inconsciente, e Foucault (1995) ao analisar como as estruturas de poder influenciam a

formação teórica da identidade. A identidade sempre foi um assunto importante e atemporal, marcado por diversos debates e reflexões, perpassando gerações e culturas. Nos jogos digitais não é diferente, a busca pela identidade também é um tópico mencionado. Em uma reflexão sobre a questão, Bauman (2005) destaca a sensação de deslocamento que pode acompanhar a busca por identidade:

Em todo e qualquer lugar eu estava – algumas vezes ligeiramente, outras ostensivamente – deslocado. [...] Estar total ou parcialmente 'deslocado' em toda a parte, não estar totalmente em lugar algum (ou seja, sem restrições e embargos, sem que alguns aspectos da pessoa “se sobressaíam” e sejam vistos por outros como estranhos), pode ser uma experiência desconfortável, por vezes perturbadora (Bauman, 2005, p. 18-19).

Tratar de identidade, portanto, remete a buscas constantes, deslocamentos, mudanças. Nos jogos digitais e mais especificamente nesta pesquisa, essa busca é exemplificada pela personagem Lara Croft. Dos labirintos escuros aos picos das montanhas nevadas, Lara é uma testemunha da natureza cambiante da identidade humana. Para Hall (2022), a identidade é explorada como algo que não está preso a definições rígidas, mas sim como algo fluido, fragmentado e em constante metamorfose na era pós-moderna. Tal noção se reflete de maneira vívida na jornada de Lara Croft ao longo dos jogos da série *Tomb Raider*. Lara não é apenas uma arqueóloga aventureira, já que desde os primeiros jogos até as versões mais recentes, é possível ver a evolução da Lara, tanto em termos de personalidade quanto em termos de habilidades, ela se reinventa a cada passo, adaptando-se aos desafios e descobrindo novos aspectos de si mesma, em constante busca por sua própria identidade.

Hall (2022) argumenta que a identidade não é fixa, essencial ou permanente, mas sim construída e reconstruída em contextos sociais, culturais e históricos específicos. Essa ideia se conecta com a jornada de Lara Croft, a qual é moldada pelas experiências que ela vive em suas aventuras, marcadas pelos lugares por onde ela circula, tornando-se muito mais do que a personagem que conhecemos nos primeiros jogos da saga. Cada encontro, cada desafio, é uma nova camada adicionada à sua essência, fazendo com que ela se transforme em uma líder, uma estrategista e uma sobrevivente. Sua identidade se moldou ao longo dos anos, influenciada pelas suas experiências, seja explorando templos ancestrais, enfrentando desafios, desvendando mistérios históricos ou pelas interações com os NPCs. Lara é constantemente desafiada a se adaptar e a se reinventar, moldada pelos objetivos de seus desenvolvedores, refletindo não apenas a fluidez da identidade humana, mas também os valores da sociedade neoliberal em que vivemos, o que a transforma em uma personagem em constante evolução.

Nesse âmbito, Nascimento (2018) explica que o neoliberalismo promove a ideia de que tudo pode ser mercantilizado, ou seja, transformado em um produto a ser negociado no mercado. Esse fenômeno conduz a uma racionalização da existência, segundo a qual as dinâmicas sociais são cada vez mais orientadas por lógicas de mercado. Nesse contexto, a mercantilização também se estende à educação, que passa a ser encarada como mercado em pleno crescimento econômico, refletindo uma visão neoliberal que prioriza a eficiência, a competitividade e o lucro, em detrimento de valores sociais e coletivos (Nascimento, 2018; Zacchi, 2016).

Nesse contexto dinâmico, a identidade é vista como algo em um incessante processo de negociação e construção, influenciado por diversos fatores, como cultura, poder, política e história, como destaca Hall (2022). Em *Tomb Raider*, esses elementos desempenham um papel crucial na formação da identidade da protagonista. Suas interações com diferentes culturas, sua posição no mundo dominado por homens e a maneira como ela se relaciona com seu próprio legado familiar, construindo sua própria narrativa, contribuem para a complexidade de sua identidade. A personagem é também influenciada pela cultura dos lugares, e, portanto, das sociedades que visita (Figura 33). Assim como a identidade de cada pessoa é uma mistura única de influências e experiências, em cada movimento, Lara negocia seu lugar no mundo e desafia as normas, singularizando essa diversidade e fluidez.

**Figura 49 – Shadow of the Tomb Raider (2018); Lara Croft em Cozumel (México)**



**Fonte:** Historical Games Network.

Em consonância com as ideias de Hall (2022), Gee (2003) ressalta que a identidade não é uma rocha imutável, mas sim uma correnteza em constante fluxo, moldada pelas correntes das experiências e interações sociais. Nessa perspectiva, a ideia de identidade é como um complexo labirinto, no qual os diferentes papéis e personagens se entrelaçam em uma teia

complexa de experiências, especialmente nos amplos territórios dos jogos de vídeo e aprendizagem.

A jornada de Lara Croft nos convida a refletir sobre nossas próprias identidades. Assim, é possível estabelecer interessantes paralelos com a obra “*What video games have to teach us about learning and literacy*” (Gee, 2003). Ao explorar os labirintos virtuais de *Tomb Raider*, podemos aprender a identificar as diferentes camadas de nossa identidade, a reconhecer as influências que a moldam e a projetar a pessoa que queremos ser. A partir disso, a busca pela própria identidade da protagonista se intensifica no universo virtual de *Tomb Raider*, onde Lara explora as nuances de sua identidade real, virtual e projetiva, moldando-a a cada desafio e descoberta.

Considerando estas divisões de identidade propostas por Gee (2003), a primeira apontada pelo autor é a identidade real. Trata-se da identidade do indivíduo no mundo real, com suas experiências, seu histórico, suas crenças e características pessoais. Essa identidade real influencia como a jogadora se envolve e interage com o jogo, trazendo consigo suas habilidades, conhecimentos e emoções (Gee, 2003). Para Lara, entendo que a identidade real é o sol que ilumina o caminho, guiando-a através das sombras das antigas ruínas e dos desafios do desconhecido, enraizada em suas vivências e características pessoais. É a somatória de suas experiências, habilidades e crenças, moldando seus “eus”, transcendendo os limites dos mundos virtual e real. De acordo com a narrativa do jogo, ela foi criada em uma família aristocrática, recebeu uma educação privilegiada, mas também vivenciou a perda do pai em sua juventude. Essa experiência moldou seu caráter aventureiro e resiliente, impulsionando-a a se aventurar em busca de respostas e segredos. Assim, sua identidade real é uma bússola que a guia através dos desafios.

A segunda divisão apresentada pelo autor supracitado é a identidade virtual, que seria a identidade que a jogadora assume dentro do mundo do jogo. É o papel ou persona que a jogadora adota para interagir com o ambiente virtual, resolver problemas e alcançar objetivos dentro do jogo (Gee, 2003). A identidade virtual, portanto, é como uma máscara que Lara usa ao mergulhar nas profundezas dos jogos, transformando-se em uma versão de si mesma que se adapta às demandas do ambiente. É uma junção entre o eu interior e a Lara arqueóloga que ela assume, uma metamorfose que reflete a natureza fluida da identidade. Isso a leva a explorar diferentes culturas e civilizações, expandindo seus conhecimentos e refinando suas habilidades.

A última divisão identitária apresentada por Gee (2003) é a identidade projetiva, um conceito-chave do autor, que se refere à capacidade da jogadora de projetar elementos de sua identidade real e virtual para criar uma identidade desejada ou idealizada no contexto do jogo.

É a interface entre as identidades real e virtual da jogadora, permitindo que ele transcenda as limitações de ambas as identidades para se envolver mais profundamente na experiência de jogo e aprendizagem (Gee, 2003). Trata-se de um terreno fértil onde os sonhos e aspirações de Lara ganham vida. É o espaço onde ela transcende as fronteiras da realidade e do jogo, moldando uma versão idealizada de si mesma. Com isso quero dizer que as escolhas que nós, jogadoras, fazemos interferem nas escolhas entre explorar todas as possibilidades do jogo ou apenas concluir a história. Além disso, é o espaço onde ela transcende as fronteiras da realidade e do jogo, moldando uma versão idealizada de si mesma. A identidade projetiva dela se manifesta na admiração e inspiração que ela desperta em jogadoras e fãs.

As identidades real, virtual e projetiva de Lara Croft interagem e se moldam ao longo das narrativas. As experiências no mundo virtual influenciam sua perspectiva no mundo real dentro do jogo, informando suas escolhas, moldando suas experiências e definindo sua jornada, enquanto a admiração das jogadoras reforça sua identidade projetiva. Isso tudo afirma sua imagem como personagem complexa e multifacetada, em constante evolução.

Mas será que Lara Croft possui identidade ou identidades? É um tema que vai além de uma simples análise superficial. A princípio, parece que ela possui uma identidade clara: a de uma heroína destemida e inteligente. Mas, se olharmos de perto, e de acordo com os autores supracitados, percebe-se que essa identidade é, na verdade, fragmentada e em constante transformação. Ela é composta por camadas que se sobrepõem e se transformam, dependendo das situações que vive e do contexto em que está inserida.

As funções e as implicações de uma construção identitária devem ser analisadas dentro de seu contexto, levando em consideração também o fator temporal. Por exemplo, a pesquisa genealógica investiga as raízes históricas das representações e os processos de acúmulo dos elementos que elas utilizam ao longo do tempo. Já outros estudos podem se concentrar em revelar as transformações nas representações atuais (Taylor, 2015). Essa ideia sobre a construção da identidade ajuda a entender como a Lara Croft de *Tomb Raider III* (1998), *Tomb Raider: Underworld* (2008) e *Shadow of the Tomb Raider* (2018) não só reflete mudanças na narrativa da série, mas também é uma representação de como o contexto cultural e temporal molda sua identidade.

Em *Tomb Raider III* (1998), Lara é uma exploradora corajosa, quase uma lenda viva. A identidade dela nesse jogo é a de uma aventureira impetuosa, alguém que se joga de cabeça em desafios quase sobre-humanos em busca de artefatos perdidos. Por exemplo, em cenários como as selvas da Índia, Lara enfrenta armadilhas mortais, animais ferozes e enigmas complexos sem hesitar, sempre em busca de artefatos antigos como a *Infada Stone*. Sua habilidade de sobreviver

em ambientes hostis, combinada com movimentos ágeis e acrobáticos — como saltos precisos entre plataformas perigosas e a capacidade de escalar grandes alturas — reforça a imagem de uma aventureira que não conhece limites. Essa versão de Lara é um reflexo das histórias de aventura dos anos 90, uma figura heroica, mas ainda sem a profundidade que veríamos depois.

Já em *Tomb Raider: Underworld* (2008), vemos Lara com uma identidade mais complexa e emocional. Aqui, ela não é apenas a caçadora de relíquias; ela é uma mulher em busca de respostas sobre seu próprio passado. Um exemplo disso é a relação conturbada com a perda de sua mãe e a descoberta das verdades ocultas sobre sua família, que servem como motor principal da narrativa. Em várias cenas, como quando Lara explora o submundo nórdico em busca de respostas, suas expressões e reações revelam angústia, dor e determinação, mostrando um lado mais vulnerável e humano da personagem. A Lara desse jogo começa a mostrar suas vulnerabilidades e a lidar com traumas que moldam sua jornada. É a primeira vez que vemos essa dualidade entre a heroína audaz e a mulher marcada por perdas e busca por autoentendimento. Essa faceta faz com que sua identidade se torne multifacetada, passando de um símbolo de força para uma protagonista mais humana. Esse amadurecimento, é reflexo da passagem dos anos, tanto nas experiências que ela acumula quanto nos próprios desafios que o tempo impõe. A cada jogo, sua trajetória reflete não só o crescimento pessoal, mas também as transformações do mundo ao seu redor.

Em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), Lara chega a um ponto no qual sua identidade é marcada por suas falhas e pelos seus dilemas éticos. Ela não é mais só uma exploradora; é uma mulher que precisa enfrentar as consequências de suas escolhas e encontrar um caminho de redenção. Um exemplo disso ocorre logo no início do jogo, quando Lara, movida pela obsessão em deter a Trindade, desencadeia um cataclisma ao remover a adaga de um templo. A cena em que uma onda gigante destrói a cidade de Cozumel é emblemática: ela observa, impotente, a devastação causada por sua decisão. Esse momento não só expõe a vulnerabilidade da personagem, como também a força do enredo ao confrontá-la com o peso de suas ações. Essa mudança mostra que a identidade de Lara é fluida, feita de camadas que coexistem e se transformam. Ela é ao mesmo tempo heroína e mulher que luta contra seus próprios medos e erros. Isso prova que a identidade de Lara não é estática; é algo que reflete as contradições e os desafios de quem ela é.

Logo, “identidades plurais, múltiplas; identidades que se transformam, que não são fixas ou permanentes, que podem, até mesmo, ser contraditórias. Assim, o sentido de pertencimento a diferentes grupos – étnicos, sexuais, de classe, de gênero etc. – constitui o sujeito” (Louro, 1997, p.24). Essa ideia é essencial para entender Lara Croft. Ela possui múltiplas identidades

que mudam e se misturam ao longo dos jogos. Lara é uma exploradora, mas também é uma filha, uma líder e uma mulher em busca de sentido.

Essas múltiplas e distintas identidades constituem o sujeito, na medida em que esses são interpelados a partir de diferentes situações, instituições ou agrupamentos sociais. Reconhecer-se numa identidade supõe, pois, responder afirmativamente a uma interpelação e estabelecer um sentido de pertencimento a um grupo social de referência (Louro, 2000, p. 12).

Essa multiplicidade pode gerar tensões internas e externas, como quando seus ideais de heroísmo entram em conflito com a necessidade de empatia ou quando seu desejo de salvar outros contrasta com o preço que ela paga por isso, nos lugares onde ela está.

Para Tuan (1977) os lugares não se limitam a servir como simples cenários; eles são locais de interação onde os indivíduos desenvolvem e constroem suas identidades. Os ambientes em que Lara está – seja em templos antigos, cavernas misteriosas ou selvas implacáveis – não são apenas locais de exploração, como o México e o Peru. Eles são parte da sua experiência e contribuem para a construção da sua identidade. Cada espaço, com seus desafios e contextos culturais, influencia suas ações, reforçando diferentes aspectos de quem ela é.

Segundo Castells (1999), entende-se identidade como o processo de criação de significado fundamentado em um atributo cultural, ou em um conjunto de atributos culturais interconectados, que se destacam em relação a outras fontes de significado. Para um indivíduo específico, existem múltiplas identidades. Contudo, essa multiplicidade pode gerar tensões e contradições, tanto na forma como a pessoa se representa quanto em suas ações sociais. Tal argumento fala diretamente da Lara Croft que vemos ao longo da série. Sua identidade é uma mistura de diferentes aspectos que são reforçados ou questionados pelos momentos vivenciados, pelos lugares por onde circula. Essa multiplicidade de identidades gera conflitos internos e externos e destaca como Lara é uma personagem que se adapta, cresce e muda.

Portanto, perguntar se Lara Croft possui uma identidade ou identidades não é uma questão de dar um único rótulo. É entender que ela é uma construção complexa, uma personagem com múltiplas camadas que se interconectam e evoluem, refletindo a própria mudança do meio em que está inserida — o universo dos jogos digitais., no qual diferentes formas de construção de sentidos por meio de diversas mídias e interações se combinam para criar uma personagem mais dinâmica.

### **3.2 A construção da identidade de gênero feminino de Lara Croft**

A crescente presença e influência dos jogos digitais na sociedade contemporânea desencadeiam importantes reflexões sobre como essas plataformas moldam e refletem as noções de identidade e do que se entende como gênero feminino. Nesse contexto, a construção da identidade feminina nos jogos digitais surge como um campo fértil para a análise crítica, revelando não apenas como o gênero é representado, mas também como contribui para o entendimento e a perpetuação de estereótipos na cultura contemporânea. A representação positiva e diversificada das mulheres nos games pode contribuir para a promoção da igualdade de gênero, desconstrução de estereótipos e empoderamento das mulheres (Gontijo Silva, 2021). Explorar essa dinâmica é essencial para compreender as nuances e os impactos das narrativas digitais na construção da identidade.

Consideramos os jogos digitais como tecnologias de gênero passíveis de auxiliar na construção de representações visuais e discursivas de corpos e sujeitos tornados “possíveis” através de complexas relações de gênero, que por sua vez, com frequência, reiteram discursos e práticas machistas e heteronormativos (Rodrigues; Merkle, 2017, p. 2).

Em seu livro “Problemas de gênero: Feminismo e subversão da identidade”, Judith Butler (2018) define a complexa relação entre gênero e identidade, descrevendo-a como uma construção contínua moldada por práticas e discursos sociais e culturais. Para a autora, identidade não é algo estático ou fixo, mas um conceito em constante transformação, sendo moldado e remodelado pelas interações e narrativas que o compõem. Assim, nossa identidade não é uma entidade imutável, mas sim um processo dinâmico que se adapta e se transforma ao longo do tempo, refletindo as mudanças nas formas como nós percebemos e somos percebidos dentro da sociedade.

Dentro desse contexto, em jogos digitais, de acordo com Nascimento (2016), como manifestação cultural, o jogo gera e facilita a troca de conhecimentos específicos entre os sujeitos participantes, os quais variam conforme o contexto em que ocorre a experiência de jogar. Essa dinâmica influencia a forma como as personagens são percebidas e construídas dentro do jogo. “Ao abordar a ‘personalidade própria’ da personagem, a construção de sua identidade revela características e preferências que poderiam se alinhar tanto ao feminino quanto ao masculino” (Souza, 2019, p. 95). Isso mostra como o contexto cultural e social em que a experiência acontece afeta a representação das personagens, permitindo que suas identidades transitem entre os estereótipos de gênero ou até mesmo os desafiem. “É neste

ambiente de troca e produção de vivências que se encontra a complexa relação entre jogos eletrônicos e gênero.” (Nascimento, 2016, p. 29).

A representação de gênero nos videogames tem sido um tópico de discussão, particularmente em relação aos estereótipos que esses jogos podem perpetuar ou desafiar. Consoante Butler (2018), as instituições e discursos que moldam nossa identidade têm o papel crucial de estabelecer e perpetuar categorias como sexo, gênero e sexualidade. Essas categorias são construídas ao longo do tempo, assumindo uma aparência de naturalidade, mas estão sempre sujeitas a mudanças e evoluções conforme as sociedades se transformam.

Essa influência se estende para o mundo dos jogos, no qual as narrativas não apenas refletem as normas sociais existentes, mas também têm o potencial de reforçar estereótipos e cristalizar opressões. Simplesmente adicionar diversidade aos jogos não tornará o público de jogadoras mais diversificado. É necessário criar uma consciência de resistência diante de tais tipos de mídias e construções imaginadas (Souza, 2019). Os sentidos não estão somente impressos nas palavras, mas em todo o suporte da representação em que a língua(gem) se localiza. Assim, os arquétipos sobre gênero enunciados por um sujeito social particular estão carregados de ideologias e valores culturais, trazendo assim, a importância de uma conscientização crítica sobre como as identidades são construídas e naturalizadas através de representações midiáticas (Butler, 2018; Souza, 2019). Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas também um meio pelo qual as identidades de gênero são construídas e contestadas.

A prática de sexualização de personagens femininas continua prevalente no mundo dos jogos digitais, demonstrando como esses jogos são frequentemente projetados por e para homens. Estudos mostram que personagens femininas sexualizadas geram descontentamento significativamente maior entre as mulheres em comparação com os homens, que tendem a mostrar maior interesse por esses jogos (Nascimento, 2001). Isso evidencia uma desconexão entre como os gêneros percebem e são afetados pelas representações nos videogames.

Além disso, a falta de representatividade feminina em jogos contribui para um baixo senso de pertencimento das mulheres nas comunidades de gamers. Essa exclusão é frequentemente justificada por estereótipos de longa data, como a crença infundada de que mulheres não são tão habilidosas em jogos competitivos devido a diferenças biológicas, uma ideia que foi amplamente disseminada apesar de ser cientificamente refutada (Miranda, 2022). Ademais, a persistência de estereótipos negativos, como a fragilidade e submissão, não apenas perpetua visões antiquadas, mas também impacta diretamente as jogadoras. A representação

limitada e estereotipada contribui para um baixo senso de pertencimento e identificação entre as mulheres nas comunidades de gamers.

Apesar dessa limitada representação, as mulheres têm conquistado um papel de destaque no universo dos jogos digitais, não apenas como jogadoras, mas também como consumidoras. Estudos recentes revelam que elas correspondem a 50,9% do público de gamers no Brasil, refletindo uma mudança significativa em comparação com anos anteriores, quando a maioria era composta por homens (Aparecida, 2024; Martins, 2024). Essa evolução é impulsionada principalmente pelo crescimento do uso de smartphones, uma plataforma que 61% das jogadoras preferem para suas experiências de jogo (Aparecida, 2024).

Apesar do crescimento na participação feminina, as jogadoras continuam a lidar com desafios consideráveis, como assédio virtual e discriminação em contextos de competição, particularmente em plataformas de consoles (Aparecida, 2024). Drazer (2023) enfatiza que, no que diz respeito à representação no desenvolvimento, embora as mulheres representem uma parcela significativa do público de jogadoras, sua presença nas áreas de criação e desenvolvimento de jogos ainda é minoritária. Ainda de acordo com o autor, as coisas, no entanto, parecem estar mudando, com um aumento na presença das mulheres: totalizando quase 50% no universo de jogadores e 25% dentre os criadores de conteúdo. Ademais, há um aumento de iniciativas como *Sheroes in Games*, os quais têm como objetivo estimular a inclusão feminina nos campos de programação e desenvolvimento de jogos (Drazer, 2023).

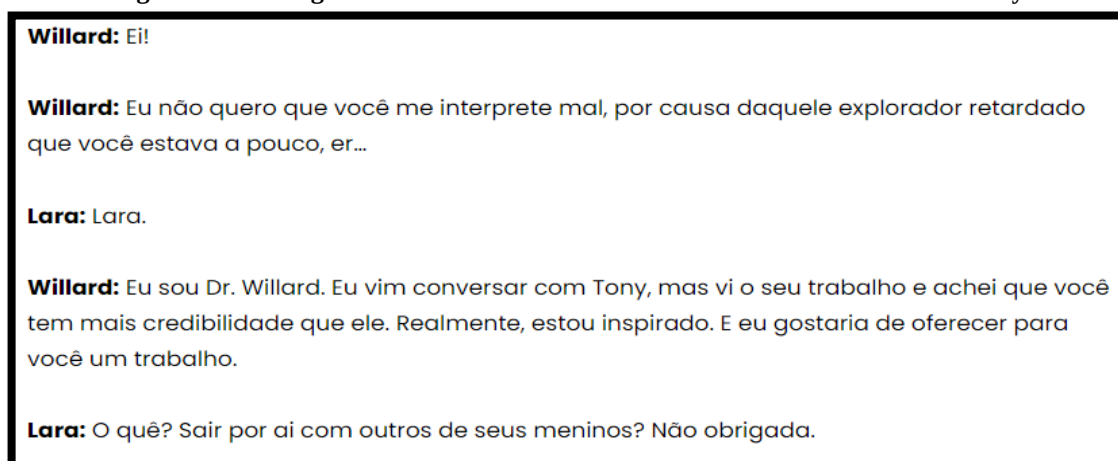
No cenário global, as mulheres representam aproximadamente metade das jogadoras, mas ainda lidam com preconceitos e estereótipos no universo dos jogos. Ademais, apenas 6% dos títulos populares apresentam protagonistas exclusivamente femininas, enquanto quase 70% destacam personagens principais masculinos (Martins, 2024). A representação das personagens femininas nos jogos ainda é marcada pela sexualização e por papéis carregados de estereótipos. Essa abordagem não só perpetua preconceitos já estabelecidos, mas também dificulta que as jogadoras se identifiquem com essas figuras (Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). Por outro lado, a participação cada vez maior de mulheres no mercado de jogos tem impulsionado uma maior diversidade nos conteúdos. Os desenvolvedores começam a produzir jogos que representam de forma mais autêntica a realidade e as vivências das jogadoras (Aparecida, 2024; Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017).

Como resultado dessa ampliação, ao longo das últimas décadas, houve uma expansão significativa nos tipos de papéis e representações das personagens femininas nos jogos. Inicialmente vistas como donzelas em perigo ou prêmios a serem conquistados, as personagens femininas começaram a assumir papéis mais diversificados e complexos. Segundo Alonso

(2021), nos últimos 20 anos, a representatividade feminina nos jogos cresceu, mas nem sempre de forma positiva, oscilando entre a hiperssexualização e a objetificação, como exemplificado pela nossa personagem Lara Croft.

O diálogo entre Croft e Dr. Willard na fase 4: Cavernas de Kaliya em *Tomb Raider III* (1998) reflete a complexidade e a assertividade da personagem principal, destacando-se da tradicional representação de personagens femininas nos videogames (figura 34). As imagens de diálogos apresentadas neste texto foram obtidas a partir do site *Tomb Raider place*. É importante ressaltar que a formatação desses diálogos segue o padrão estabelecido no jogo *Tomb Raider*, podendo não estar de acordo com as normas cultas da língua portuguesa.

**Figura 50 – Diálogo entre Lara Croft e Dr. Willard na fase 4: Cavernas de Kaliya**



**Fonte:** *Tomb Raider place*.

O diálogo entre Lara e Willard mostra Lara como uma personagem que é reconhecida por suas habilidades e competências. Willard, um antagonista, admite que considera Lara mais confiável e inspiradora do que Tony, um personagem masculino. Este reconhecimento de suas habilidades desafia os estereótipos tradicionais de gênero que frequentemente colocam personagens femininas em papéis passivos ou secundários.

Quando Lara recusa a oferta de Willard com a frase "Sair por aí com outros de seus meninos? Não, obrigada," ela demonstra sua independência e autonomia. Ela não está disposta a ser subordinada a um grupo liderado por homens, reforçando sua posição como uma protagonista forte e autossuficiente.

Os estereótipos de gênero nos videogames frequentemente moldam a percepção que as jogadoras têm sobre os papéis de gênero na sociedade. A representação de mulheres em posições secundárias e frequentemente sexualizadas, como observado em jogos populares, contribui para a perpetuação de uma cultura de machismo. Estudos indicam que a força ou destreza das personagens femininas muitas vezes está associada à sua aparência, e não à sua

capacidade intrínseca<sup>58</sup>, o que pode diminuir o respeito e a seriedade com que são vistas (Gontijo Silva, 2021). Um segundo exemplo relacionado aos estereótipos é o da cena/diálogo em que os policiais militares (MPs) estão carregando Lara, como ilustrado nas Figuras 51 e 52.

**Figura 51 - Screenshot do jogo *Tomb Raider III* (1998).**



**Fonte:** Captura de tela do jogo *Tomb Raider III* (1998), realizada pela autora.

**Figura 52 - Diálogo entre os MPs na fase 5: Deserto de Nevada**

Lara pula com sua quadrimoto e bate, enquanto isso dois MP se aproximam dela:

**MP1:** Sua nerd louca. Que tipo de truque foi esse? Vamos levá-la para dentro.

**MP2:** Ela não se parece muito com um deles. Talvez ela seja uma eco-terrorista ou coisa parecida...

**MP1:** E eles usam calças justas, huh?

**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

Este diálogo mostra uma interação em que Lara Croft é rapidamente julgada e estereotipada pelos MPs. Lara é chamada de nerd louca e eco-terrorista, o que mostra a tendência de reduzir personagens femininas a estereótipos ou rótulos simplistas. Isso reflete uma visão superficial e desdenhosa sobre suas motivações e habilidades. Eles a veem através de um prisma de estereótipos, sem considerar outras possíveis capacidades. Junto a isso, o comentário sobre calças justas é um exemplo claro de objetificação sexual. Ao invés de focar em suas habilidades ou ações, os MPs destacam o corpo, a aparência física de Lara, especificamente suas roupas justas, o que contribui para a sexualização da personagem.

<sup>58</sup> Que se encontra na essência ou na natureza de algo ou alguém.

Esse comentário exemplifica como a aparência das personagens femininas é frequentemente destacada em detrimento de suas habilidades. Isso corrobora a observação de que a força ou destreza das personagens femininas muitas vezes está associada à sua aparência e não à sua capacidade. Para Nascimento (2016), isso acontece porque o gênero é resultado de construções sociais e históricas, que são produzidas e reproduzidas a partir das características biológicas. “Portanto, ao se falar em gênero, está se referindo ao que é socialmente atribuído ao sexo feminino e masculino em determinada sociedade e momento histórico” (Nascimento, 2016, p. 38). Assim, a associação entre aparência e valor nas personagens femininas reflete uma lógica cultural que reduz suas capacidades a partir de estereótipos que continuam sendo reforçados e ressignificados nos jogos digitais (Cruz; Pimenta, 2014).

Apesar desses desafios relacionados a estereótipos, também houve progressos notáveis em relação aos estereótipos de gênero. Conforme Fortim e Monteiro (2013) jogos mais recentes começaram a explorar narrativas que desafiam as normas de gênero tradicionais e apresentam personagens femininas com uma gama mais ampla de características e papéis, longe dos clichês de fragilidade ou sexualização excessiva. Essa transformação reflete uma resposta crescente às críticas por parte das comunidades de jogadoras e de ativistas da igualdade de gênero, que demandam representações mais realistas e relativas das mulheres nos jogos digitais.

Em *Tomb Raider III* (1998), Lara não é a única personagem feminina presente. Uma figura importante na trama é a Sophia Leigh, a CEO da Sophia Leigh BioScience. Ela é introduzida como uma empresária poderosa e ambiciosa que está envolvida na pesquisa e desenvolvimento de tecnologia avançada, incluindo experimentos genéticos e biológicos. Ela tem interesse nos artefatos antigos que Lara Croft está procurando, visando usá-los para seus próprios objetivos. A interação entre Lara e Sophia Leigh é marcada por confrontos e jogos de poder, já que Lara tenta impedir os planos ambiciosos da empresária. Mesmo com tamanhos atributos, ela acaba sendo alvo de uma questão considerada importante quando se trata do gênero feminino, a beleza. Sobre essa questão, exemplifico minha argumentação por meio da Figura 53 a seguir:

**Figura 53 - Diálogo entre Lara Croft e Bob na fase 13: Aldwych**

**Lara:** Você quer dizer que Sophia está testando algum tipo de poder de imortalidade? Junto com os seus cremes faciais.

**Bob:** Oh sim, Mon! Beleza eterna. Ela obviamente ainda não acabou com as pesquisas. Ela aplica os melhores resultados nela mesma. Veja, eu não me importo o que você quer com ela. Você não parece ser mais miserável do que ela. Então eu irei te ajudar. Isto é, depois que você fizer algo para nós também.

**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

O comentário sobre os cremes faciais e a beleza eterna sublinha uma questão importante. Apesar de seu poder e ambição, há uma ênfase significativa em seu corpo, em sua aparência física e busca pela beleza, o que pode ser visto como uma perpetuação do estereótipo de que as mulheres devem valorizar a aparência acima de outras qualidades (Nascimento, 2021; Bristot; Pozzebon; Frigo, 2017). Sophia Leigh, como uma empresária poderosa e ambiciosa, desafia a norma de que personagens femininas devem ser frágeis ou secundárias. Sua busca por tecnologia avançada e imortalidade coloca-a em uma posição de poder significativo, similar a Lara Croft. No entanto, a ênfase na busca de Sophia pela beleza eterna e o uso de cremes faciais também mostra como certos estereótipos persistem. Mesmo personagens femininas poderosas ainda são frequentemente associadas à aparência física e à manutenção da beleza, refletindo uma realidade complexa e multifacetada.

Contudo, a própria Sophia reconhece o estilo de vida aventureiro e a notoriedade de Lara Croft, sugerindo que ela seria uma excelente representante para seus produtos. Isso implica um reconhecimento das habilidades e do perfil de Lara, destacando-a como uma figura pública forte e influente. No entanto, Sophia também tenta reduzir Lara a uma figura publicitária para seus produtos de beleza, sugerindo que ela poderia abandonar suas "armas desagradáveis" em favor de promover uma imagem estética. Isso toca em um estereótipo comum de que mulheres, independentemente de suas habilidades e conquistas, ainda são valorizadas principalmente por sua aparência.

Sejam robôs, seres de outro mundo ou criaturas fantásticas, a aparência e corpo dessas personagens nos remetem, quase sempre, a uma mulher, humana, fruto de um padrão estético imposto por um olhar de apreciação masculina hegemônico - presença constante de seios, cinturas, nádegas e pernas bem definidas. (Nascimento, 2016, p. 54).

Isso sublinha a tensão entre a representação progressiva de Lara e as expectativas tradicionais de gênero que ainda permeiam a sociedade e, por extensão, os jogos. Essas questões podem ser visualizadas por meio da leitura do diálogo da figura 54:

**Figura 54 - Diálogo entre Lara Croft e Bob na fase 15: Cidade**

**Sophia:** Aaah! Miss Croft. Eu acho que você está pronta para assinar.

**Lara:** Assinar o quê?

**Sophia:** Bem, meus livros. Percebe, com o seu estilo de vida, você seria a campanha perfeita para meus produtos. Pense, você não precisaria mais dessas armas desagradáveis...

**Fonte:** *Tomb Raider Place*.

Os jogos digitais oferecem uma plataforma única para explorar e discutir temas relacionados à gênero e à construção da identidade feminina. Eles podem ser usados para introduzir e debater questões de gênero de uma maneira interativa, permitindo que as jogadoras experimentem diferentes perspectivas e desafiem seus próprios preconceitos. Como foi visto, jogos que apresentam personagens femininas fortes e complexas podem ajudar a desafiar estereótipos tradicionais e promover uma visão mais equitativa dos gêneros.

Já em *Tomb Raider Underworld* (2008), ao contrário de *Tomb Raider III*, no qual encontramos diálogos que reforçam a objetificação de Lara, em *Underworld* isso não é tão evidente. Na verdade, é difícil identificar falas que depreciem ou a tratem de maneira objetificada. Um exemplo disso é o diálogo entre Lara e Natla:

**Figura 45 - Diálogo entre Lara Croft e Natla.**

LARA: Avalon, Helheim, não importa como se chama... onde fica?  
NATLA: Olhe para tudo o que você fez... incrível. Nunca mais duvidarei de você.

**Fonte:** *Tomb Raider Forums*.

Aqui, Natla<sup>59</sup> reconhece o valor e a capacidade de Lara, colocando-a como uma personagem admirada e respeitada por seus feitos, apesar de também insinuar fraquezas, reforçando a rivalidade entre elas. É uma mudança significativa, principalmente considerando-se os diálogos anteriores da franquia, que frequentemente a reduziam a um símbolo de desejo ou desconfiança.

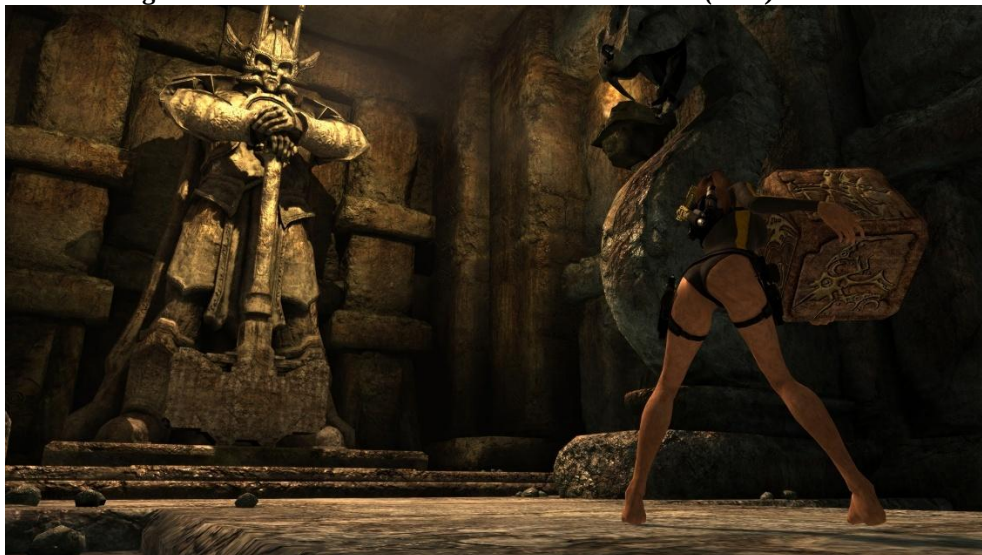
No entanto, embora os diálogos não reforcem diretamente a objetificação, *Underworld* traz isso de forma mais visual. O foco recai nas roupas que Lara usa ao longo do jogo. Em várias fases, o figurino dela é notavelmente inapropriado para as condições que enfrenta, deixando o seu corpo bastante exposto, por meio de muita pele à mostra. Esse contraste chama a atenção porque os ambientes explorados – de cavernas úmidas a selvas densas – claramente exigiriam roupas mais funcionais e menos reveladoras (Cristina, 2018).

Duas escolhas específicas chamam a atenção nesse contexto. A primeira é o maiô (figura 56) utilizado por Lara em algumas fases aquáticas. A peça, embora coerente com a necessidade de mobilidade, é extremamente justa e revela mais do que o necessário, destacando seu corpo de forma desproporcional às exigências narrativas. A escolha do maiô reforça a ideia de que a

<sup>59</sup> Natla é uma vilã do jogo *Tomb Raider Underworld* (2008).

estética continua a sobrepor a funcionalidade, sugerindo que a personagem ainda carrega elementos de objetificação visual.

**Figura 56 - Screenshot de *Tomb Raider Underworld* (2008).**



**Fonte:** Tomb Raider Place.

Já em outras fases, Lara aparece com uma blusa ajustada e shorts curtos (figura 57), o que se tornou uma espécie de assinatura visual da personagem na série. Mesmo sendo uma escolha que remete à sua identidade clássica, ela se torna problemática ao ser colocada em ambientes que demandariam roupas mais adequadas, como cavernas úmidas ou áreas com clima adverso. O contraste entre a narrativa de sobrevivência e o figurino revela como a sexualização, reforçada visualmente permanece uma prioridade, ainda que mais implícita do que em títulos anteriores (Santos, Lima e Cunha, 2020).

**Figura 57 - Screenshot de *Tomb Raider Underworld* (2008).**



**Fonte:** Tomb Raider Place.

Durante uma cutscene, Lara encontra Natla (personagem secundária) aprisionada em uma sala e exige saber onde fica Helheim. Em resposta, a rainha de Atlantis desenha algo no vidro e revela que, além do martelo, será necessário realizar um antigo ritual ao mesmo tempo. Com Lara possuindo o martelo e Natla detendo o conhecimento sobre o ritual, fica claro que nenhuma das duas consegue acessar Helheim sozinha. Relutante, Lara é forçada a cooperar com Natla, mas deixa claro que não hesitará em matá-la caso ela a traia. Quando Lara se prepara para usar o martelo e destruir a redoma, Amanda (personagem secundária) surge e a interrompe, revelando a pedra espectral (Wraith Stone), que havia roubado da mansão dos Croft.

**Figura 58 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Natla<sup>60</sup>.**



**Fonte:** Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

No começo dessa cena, mostrado na figura acima, é possível ver que o foco da câmera do jogo está na calça de Lara Croft, enquanto ela caminha. Esse enquadramento destaca um aspecto físico da personagem, desviando a atenção do momento dramático e do diálogo importante entre ela e Natla. Essa escolha da câmera reflete um padrão recorrente na série: Lara é mostrada não apenas como uma heroína, mas também como um ícone de sensualidade. Essa abordagem, que sublinha o corpo, a aparência da personagem em vez de sua expressão ou ações, reforça a objetificação que muitas vezes marca a forma como ela é retratada nos jogos (Izukawa, 2015; Santos; Soares, 2021). No vídeo, também é possível ver as roupas um pouco cobertas, mas ainda assim objetificadas de outras duas personagens secundárias.

<sup>60</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=Oor\\_3fxgh8E](https://www.youtube.com/watch?v=Oor_3fxgh8E).

**Figura 59 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Natla.**



**Fonte:** Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

Dessa forma, mesmo com avanços no roteiro, que retrata Lara como uma mulher forte e determinada, as escolhas visuais do design ainda mantêm um resquício da antiga abordagem objetificadora. Sua força e inteligência se destacam, mas o foco em seu corpo, por meio das roupas, parece atender ao mesmo público masculino que acompanhava a série desde seus primeiros jogos.

Ao observar a multimodalidade nesses exemplos, pode-se observar um conflito interessante entre narrativa e imagem, evidenciando tensões na representação de gênero em Tomb Raider. Enquanto o roteiro constrói Lara como uma protagonista forte, determinada e multifacetada, os aspectos visuais – como o design das roupas dela e das personagens secundárias – ainda carregam características de objetificação feminina. Isso cria um contraste entre a evolução narrativa da personagem e a continuidade de escolhas visuais que parecem atender ao olhar masculino, presente desde os primeiros jogos da série. Assim, o texto escrito presente constrói uma narrativa, ao passo que as imagens constroem algo diferente. Quando unidas aos sons e movimentos, a multimodalidade nos permite construir interpretações outras, tais como... a de que a força de Lara é constantemente mediada por escolhas visuais que reforçam aspectos contraditórios à sua evolução como personagem.

A cena<sup>61</sup> em que Lara encontra a “falsa mãe”, em *Underworld* (2008) é emblemática nesse sentido. O som ambiente começa de forma suave e esperançosa, acompanhando a expectativa de Lara enquanto ela pergunta, hesitante, “mãe?”. Nesse momento, o jogo parece

<sup>61</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=TGwlvoL2GPo>

suspender a tensão habitual, oferecendo à jogadora um vislumbre de vulnerabilidade em uma personagem que, na maior parte do tempo, é apresentada como inabalável.

No entanto, conforme a cena avança e a percepção de que aquela figura não é sua mãe se torna evidente, o som transforma-se drasticamente. Tons graves e marcados, aliados a uma trilha de suspense, instauram um clima de medo e confronto. Essa mudança sonora acompanha a postura de Lara, que rapidamente retoma seu papel de mulher forte, enfrentando com coragem a situação adversa. É uma construção poderosa que reforça a determinação da personagem em superar qualquer obstáculo, mesmo diante de algo tão pessoal e emocionalmente carregado.

Por outro lado, a multimodalidade da cena expõe tensões que vão além do som e da narrativa. A câmera, ao capturar Lara em ângulos específicos, destaca partes do seu corpo (figura 60), como os seios, de maneira desnecessária para o contexto. Esse foco visual não só distrai da profundidade emocional e da força exibida por Lara, mas também reforça resquícios do olhar masculino que, historicamente, moldaram sua representação. Mesmo em um momento de fragilidade e superação, a construção visual acaba por contradizer a narrativa ao subverter parcialmente a atenção da jogadora para aspectos de sua aparência física.

**Figura 60 - Vídeo do Youtube da cena em que Lara encontra a “falsa mãe”**



**Fonte:** Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

Assim, a multimodalidade da cena – unindo som, imagem e movimento – constrói interpretações que evidenciam um conflito entre intenção e execução. Por um lado, Lara é apresentada como uma mulher que enfrenta desafios internos e externos com resiliência, mas, por outro, o enquadramento visual ainda a inscreve dentro de uma lógica de objetificação.

Esse paradoxo é fundamental para entender a construção da identidade feminina de Lara em *Underworld* (2008). Ao mesmo tempo em que ela é mostrada como alguém independente e capaz, a representação visual continua presa a uma sexualização que entra em conflito com a narrativa mais empoderadora que o jogo tenta construir. Dessa forma, Bayde, Filho e Araújo (2019) argumentam que, embora haja um avanço na representatividade feminina, muitas personagens ainda são apresentadas de forma sexualizada, o que contrasta com a narrativa de empoderamento que os jogos tentam construir.

Diferentemente dos jogos anteriores, como *Tomb Raider III* (1998) e *Underworld* (2008), *Shadow of the Tomb Raider* (2018) apresenta uma abordagem distinta em relação à apresentação da identidade de Lara Croft. Neste título, a objetificação da personagem é praticamente inexistente. Lara é mostrada de uma forma que reflete sua força, inteligência e complexidade, sem recorrer à sexualização ou a qualquer tipo de representação depreciativa (Santos; Lima e Cunha, 2020).

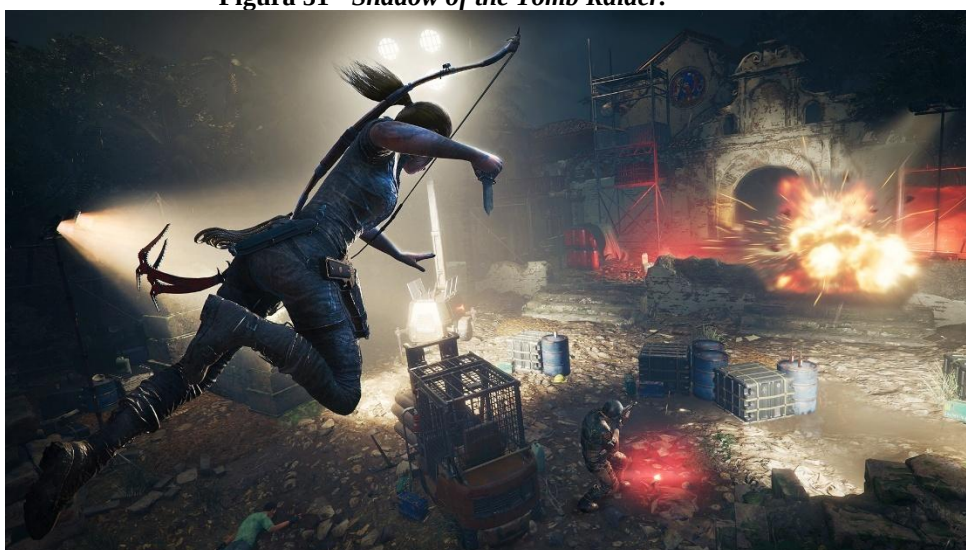
A narrativa do jogo foca na jornada de Lara, explorando temas como culpa, arrependimento e a busca por redenção. As suas ações têm consequências, e o enredo permite que as jogadoras vejam suas fraquezas e vulnerabilidades, humanizando-a de maneira significativa. Essa construção da personagem vai além de uma simples representação; ela convida a jogadora a se conectar emocionalmente com a protagonista. Dessa forma, o indivíduo sai do lugar de apenas leitor para o lugar de protagonista, imergindo no universo da narrativa e desenvolvendo um interesse genuíno em interagir e se envolver com a história (Mendes; Silva, 2017). A experiência de jogar se torna uma vivência compartilhada, na qual a jornada de Lara não é apenas dela, mas também da jogadora, que passa a sentir as tensões e os dilemas como se fossem seus.

A apresentação do corpo, por meio do figurino de Lara em *Shadow of the Tomb Raider* (2018) também reflete essa mudança na forma como a personagem é tratada. As roupas que ela usa são práticas e funcionais, adequadas às condições de exploração em ambientes difíceis. Diferentemente de *Underworld* (2008), no qual o design das roupas ainda carregava elementos de objetificação, neste jogo Lara é apresentada com vestimentas que permitem liberdade de movimento e conforto, sem ênfase desnecessária em seu corpo, conforme pode ser visto na Figura 60, na qual a personagem está saltando em meio a explosões para atacar. A imagem revela que, ao focar na ação e na habilidade de Lara, o jogo sublinha o fato de que ela é uma protagonista ativa e competente, cujo corpo não precisa ser sexualizado para ser valorizado. O figurino prático e funcional, mostrado enquanto ela está em pleno movimento, reforça sua identidade como uma exploradora e combatente, com a ênfase nas suas ações e não no seu

corpo. Assim, a imagem revela como a mudança nas vestimentas de Lara está diretamente ligada a um novo modo de representá-la, destacando sua autonomia, habilidades e o foco na narrativa de ação, e não mais no visual sexualizado de sua figura (Mendes, 2008; Cruz; Pimenta, 2015).

A mudança na representação de Lara Croft em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), especialmente no figurino, reflete uma transformação, mas que entendo como não parte de um amadurecimento ou conscientização da própria personagem. Na verdade, essa mudança é fruto de decisões externas, vindas dos desenvolvedores influenciadas pelas críticas sociais e culturais sobre a objetificação feminina nos jogos. O uso de roupas práticas e funcionais, que priorizam a liberdade de movimento e a adequação às condições da exploração, demonstra uma tentativa de reposicionar Lara como uma protagonista alinhada com valores mais contemporâneos, destacando suas habilidades e autonomia ao invés de sua aparência. Portanto, mais do que uma transformação interna de Lara, essas mudanças revelam o impacto de um contexto maior, ao qual a indústria dos jogos começa a responder – ainda que de forma lenta – que diz respeito às discussões sobre a representatividade feminina. Essa evolução externa contribui para redefinir a forma como Lara é percebida, reforçando-a como uma figura de protagonismo baseada em competência e força, sem precisar recorrer a elementos que reforcem estereótipos ou sexualizem sua imagem.

**Figura 51 - *Shadow of the Tomb Raider*.**



**Fonte:** Tomb Raider Place.

Essa escolha de um figurino mais prático e desprovido de apelos sexuais fortalece a identidade de uma protagonista que é definida por suas ações e habilidades, e não por seu corpo, sua aparência. O jogo, assim, contribui para a representação de uma Lara Croft mais empoderada e autêntica, que se destaca por sua coragem e determinação. A ausência de

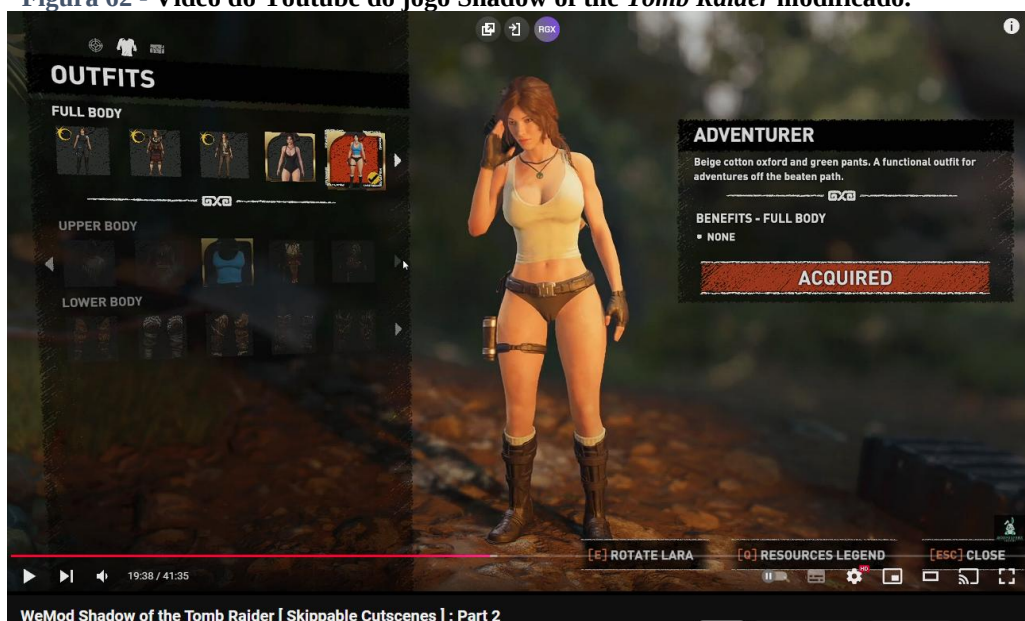
elementos objetificadores e a presença de um visual realista ajudam a construir uma identidade feminina que se alinha com a evolução da representação de personagens em jogos digitais. Lara se torna uma figura que inspira não apenas por sua força física, mas também por sua capacidade de enfrentar e superar seus próprios desafios internos, sem recorrer ao seu corpo como um dos objetos integrantes da narrativa.

A narrativa nos jogos eletrônicos, como apontado por Magni (2014), exige uma construção complexa de roteiro, programação e design, refletindo a crescente sofisticação dessa mídia ao longo das décadas. Influenciada por discursos literários e cinematográficos, a linguagem dos jogos se adapta e incorpora elementos desses universos, criando experiências imersivas e dinâmicas (Lima; Lima, 2015). No entanto, enquanto eu assistia a vídeos sobre *Shadow of the Tomb Raider* (2018), deparei-me com um em que o jogador utilizava modificações para adicionar diferentes tipos de vestimentas para a personagem Lara (figura 61). Isto revela uma forma de personalização que desafia a narrativa estabelecida e introduz novas camadas de interpretação e identidade para a personagem. Isso demonstra que, embora a narrativa nos jogos evolua dentro de uma estrutura planejada e influenciada por outras formas de arte, a interação do jogador com esses elementos pode subverter e transformar a experiência oferecida (Lima; Lima, 2015; Beatriz; Martins; Alves, 2009).

A modificação de jogos é uma das formas mais importantes de criar novos jogos, permitindo personalizações ou a criação de extensões de código aberto, principalmente em jogos com código fechado (Scacchi, 2011). Programadores que são fãs dessas produções contribuem para o sucesso da indústria de jogos digitais para PC ao criar complementos para seus jogos favoritos, influenciando de maneira significativa os aspectos econômicos e culturais da sociedade (Postigo, 2007).

Essa prática é comum na comunidade de jogos, na qual os jogadores têm a liberdade de modificar aspectos visuais e até mecânicos do jogo. No entanto, o que chamou minha atenção foi a escolha de algumas dessas vestimentas, que eram extremamente sexualizadas e destoavam do tratamento que o próprio jogo passou a oferecer à personagem. Essas modificações revelam como a percepção de Lara ainda é influenciada por uma visão objetificadora que remonta a fases anteriores da série.

Figura 62 - Vídeo do Youtube do jogo *Shadow of the Tomb Raider* modificado.<sup>62</sup>



Fonte: Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

Embora *Shadow of the Tomb Raider* (2018) tenha se esforçado para construir uma Lara mais complexa e realista, a utilização dessas vestimentas mostra que, na comunidade de jogadores, a sexualização da personagem ainda é uma escolha atraente para muitos. Essa situação reflete uma realidade em que a identidade da protagonista se divide entre a representação oficial, que busca empoderá-la e humanizá-la, e a interpretação de um público que, por vezes, resgata as antigas formas de representação. Esse contraste entre as intenções do jogo e as modificações feitas por jogadores revela a luta contínua na construção e recepção da identidade feminina em jogos digitais.

Talvez isso também se conecte ao fato de que a indústria de jogos, sendo voltada para o lucro, precisa se adaptar ao mercado e às suas demandas. Com a ampliação do público feminino, a evolução de Lara pode ser vista como uma forma de sobrevivência, uma maneira de agradar a diferentes tipos de jogadoras e jogadores. No entanto, a persistência da sexualização da personagem por meio dessas modificações mostra como o mercado também influencia essa construção (Antonioli, 2022; Guitierrez, 2018). A identidade de Lara vai sendo moldada não só pela proposta dos desenvolvedores, mas também pelas expectativas do público, resultando em uma constante negociação entre o empoderamento e as representações tradicionais que ainda dominam a indústria (Mendes, 2008).

<sup>62</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=Y2l46DAqYBY>

Com isso, a utilização de modificações para sexualizar Lara em *Shadow of the Tomb Raider* (2018) demonstra como a interação com a personagem vai além do que o jogo propõe, refletindo a vontade do jogador de moldar e reconfigurar essa representação. Essa dinâmica ilustra como, “com a emergência da cibercultura e o advento das tecnologias voltadas para a informação e comunicação, constitui-se uma nova relação entre o indivíduo e o saber” (Mendes; Silva, 2017, p. 45). Nesse cenário, o jogador passa a ter um papel ativo e criativo, moldando a narrativa e a identidade das personagens.

Esse processo contribui para a construção de uma multiplicidade de significados e representações que, no caso dos jogos digitais, são viabilizados por meio da interação entre diferentes modos semióticos (Fonseca; Sampaio; Barreto, 2022). Como será discutido na próxima subseção, a multimodalidade desempenha um papel essencial nesse fenômeno, ao articular texto, imagem, som e interação como elementos constitutivos das identidades representadas no universo dos jogos. Assim, Lara Croft torna-se um exemplo expressivo de como a identidade de gênero feminina é constantemente ressignificada ao longo dos anos da saga, não apenas pelas narrativas oferecidas pelos jogos, mas também pelas intervenções criativas que dialogam com esses elementos multimodais.

Além disso, proponho um diálogo entre os dados sob análise e as teorias que sustentam esta pesquisa. A análise dos elementos multimodais e das transformações de Lara Croft não se limita a uma interpretação isolada, mas se insere em um contexto teórico mais amplo, enriquecendo o entendimento sobre as representações de gênero e identidade nos jogos digitais.

Os jogos digitais, como a franquia *Tomb Raider*, são construções essencialmente multimodais, nas quais diversos elementos semióticos — imagens, sons, textos e interações — trabalham juntos para a construção de sentidos. Em cada aspecto do jogo, a multimodalidade está presente: desde os cenários detalhados até as músicas que reforçam a tensão ou a descoberta, passando pelas mecânicas de interação que desafiam a jogadora a explorar e decifrar enigmas. Quando Lara explora uma tumba, por exemplo, a experiência envolve a análise visual de símbolos, pistas sonoras que orientam seu caminho e a necessidade de solucionar desafios físicos no ambiente. Até mesmo o figurino de Lara reflete escolhas multimodais, comunicando sua identidade e função no jogo. Todos os exemplos trazidos nesta análise mostram como essas diferentes formas de linguagem se complementam, reforçando a construção narrativa e estética do jogo. É justamente nessa combinação de elementos que os jogos digitais encontram seu poder único de representar e questionar temas como identidade e gênero.

### **3.3 A linguagem multimodal na construção da identidade de Lara Croft**

Essa subseção tem como objetivo discutir a relevância da multimodalidade nos jogos, explorando como a linguagem multimodal presente no jogo *Tomb Raider* contribui para a construção da identidade da protagonista.

Na era digital contemporânea, a maneira como nos comunicamos e interagimos com o mundo ao nosso redor tem se modificado. À medida que as tecnologias se popularizam, os meios tradicionais de transmissão de informações, outrora dominados pela linguagem textual, agora se fundem com elementos visuais, sonoros, ou a fusão de vários, de forma interativa, criando uma experiência multimodal rica e envolvente. A tecnologia desempenha um papel significativo na expansão das práticas multimodais de comunicação. Com o desenvolvimento de novas tecnologias, como a internet, dispositivos móveis, redes sociais e softwares de edição multimodal, as possibilidades de criação e consumo de conteúdo multimodal aumentaram significativamente (Bateman, 2017)

Nesse contexto, os jogos digitais emergem como um terreno fértil para explorar as possibilidades da multimodalidade. Esses ambientes virtuais imersivos combinam narrativas cativantes, gráficos deslumbrantes e interações lúdicas, oferecendo para as jogadoras uma jornada que transcende os limites da mera leitura de elementos textuais ou visualização passiva.

A linguagem multimodal é um conceito que ganhou destaque nos últimos anos, refletindo a natureza cada vez mais diversificada das formas de comunicação na sociedade contemporânea. Longe de se limitar apenas ao texto escrito, a multimodalidade abrange uma combinação de modos semióticos, incluindo imagens, sons, gestos e interações espaciais. Como apresenta Zacchi (2016), multimodalidade refere-se a um texto composto por dois ou mais modos de construção de sentido, os quais não funcionam sozinhos, mas de maneira integral, de forma que a dimensão multimodal adiciona características distintas não disponíveis em nenhum dos modos específicos individualmente presentes em um texto.

Embora eu trate do texto escrito em minhas reflexões, ele não é o único foco da multimodalidade. Para mim, essa linguagem representa um sistema de significação mais amplo, no qual diferentes modos interagem e se complementam para produzir significados complexos e interdependentes. Essa perspectiva permite analisar o texto escrito como parte de um tecido semiótico maior, que inclui elementos visuais, sonoros e culturais (Kress; Van Leeuwen, 1996; Porfírio; Souza; Cipriano, 2015). Como destaca Di Giovanni (2008), a interação entre imagem e palavra em textos audiovisuais ganha um significado singular e, por vezes, inseparável, pois ambas se transformam, no contexto da tradução, em instrumentos de representação cultural e identitária. Essa afirmação corrobora a ideia de que a multimodalidade vai além da soma de

suas partes, configurando-se como uma teia de significações interligadas que atuam em conjunto para criar experiências mais ricas e complexas.

Com isso em mente, a abordagem multimodal reconhece que o significado não é construído exclusivamente por meio da linguagem verbal, mas também por intermédio da interação entre diferentes modalidades. Cada modo semiótico contribui de forma única para a construção do sentido, enriquecendo a experiência de comunicação e tornando-a mais envolvente e significativa. Embora sua principal função não seja a de transmitir uma mensagem direta, a multimodalidade permite uma compreensão mais ampla e complexa, por meio da qual o visual, o auditivo e o texto escrito se complementam para criar uma experiência mais imersiva e contextualizada (Porfirio; Souza; Cipriano, 2015).

Nos jogos digitais, a multimodalidade desempenha um papel fundamental, permitindo que os desenvolvedores criem mundos virtuais ricos e imersivos, nos quais a narrativa, a estética visual e a interatividade se fundem em uma experiência coesa e cativante (Matumoto, 2023). Ademais, na criação de experiências imersivas e envolventes para as jogadoras, os jogos digitais frequentemente combinam elementos visuais, sonoros, narrativos e interativos para transmitir informações, contar histórias e envolver as jogadoras em um mundo virtual rico e dinâmico. A multimodalidade nos jogos digitais permite às jogadoras explorarem diferentes formas de expressão, interação e interpretação, ampliando as possibilidades de aprendizagem e engajamento dentro do ambiente do jogo (Gee, 2003).

A linguagem visual é um dos pilares da multimodalidade nos jogos digitais. Através dos gráficos, ambientes detalhados e personagens expressivos, os jogos conseguem transmitir emoções, contar histórias e criar conexões emocionais com as jogadoras. Zacchi (2009) realça a relevância e o potencial da linguagem visual não só como meio de expressão estética, mas também como ferramenta poderosa para comunicação, representação de identidades, e como veículo para empoderamento social e cultural. Por meio de elementos visuais, como imagens, símbolos e ícones, a linguagem visual pode comunicar ideias complexas e contextos culturais de forma eficaz. Ela é capaz de evocar associações culturais e emocionais, bem como de transmitir mensagens simbólicas que são facilmente compreendidas dentro de um determinado contexto cultural (Bateman, 2017).

Os significados de uma imagem estão em constante deslocamento, ancorando-se em novos contextos e, posteriormente, desprendendo-se para serem revisitados em outros tempos e espaços. Essa dinâmica sugere que uma abordagem exploratória, que valorize as ambiguidades e incertezas do conhecimento, pode revitalizar a interpretação, reconhecendo-a

como um processo complexo e envolvente. Afinal, as imagens são vivenciadas de forma sensorial – sentidas, ouvidas, tocadas, saboreadas (Ferraz; Mizan; Silva, 2024).

Os avanços tecnológicos na área de gráficos computadorizados permitiram que os jogos alcançassem níveis sem precedentes de realismo visual. Texturas detalhadas, iluminação sofisticada e animações fluidas transportam as jogadoras para mundos fantásticos ou cenários realistas, mergulhando-as em uma experiência imersiva e envolvente.

No entanto, a linguagem visual nos jogos vai além da mera estética. Ela desempenha um papel crucial na construção da narrativa e na transmissão de informações importantes para a jogadora. Através de elementos visuais como ícones, painéis de informações e tutoriais interativos, os jogos fornecem orientações e feedback essenciais, facilitando a compreensão e o progresso da jogadora. Para Bateman (2014), a importância da linguagem visual reside na sua capacidade de desempenhar um papel fundamental na comunicação, na expressão criativa e na construção de significado. Sendo assim, é vista como uma ferramenta poderosa para transmitir mensagens complexas, evocar emoções e criar experiências visuais impactantes.

Embora a linguagem visual seja um componente fundamental dos jogos digitais, a linguagem textual também desempenha um papel crucial na construção da experiência multimodal. Os diálogos, as descrições e as instruções escritas complementam e enriquecem a narrativa, fornecendo detalhes e nuances que não podem ser transmitidos apenas por meio de imagens. Continuando com Bateman (2014), a importância da linguagem textual reside na sua capacidade de fornecer estruturas e padrões organizacionais para a comunicação e a construção de sentidos, sendo uma ferramenta fundamental para a expressão de ideias complexas, a transmissão de informações detalhadas e a articulação de narrativas coerentes.

Nos jogos, a narrativa textual é elaborada para criar uma integração equilibrada com os elementos visuais. Ela pode ser encontrada em diversos elementos, como caixas de diálogo, legendas, menus e tutoriais escritos. Além disso, os jogos muitas vezes incorporam textos contextuais, como anotações, diários e documentos, que aprofundam o enredo e fornecem pistas valiosas para as jogadoras. Na visão de Gee (2013), a linguagem textual desempenha um papel crucial na forma como as jogadoras de videogames constroem significado, tomam decisões e interagem com o mundo virtual dos jogos. O autor destaca que os jogos de vídeo estão profundamente conectados a uma variedade de textos escritos, como notas, e-mails, diários e mensagens encontradas dentro do ambiente do jogo. Esses textos escritos não apenas ajudam as jogadoras a compreender a narrativa e a história do jogo, mas também os auxiliam na tomada de decisões e na resolução de desafios dentro do jogo. Além disso, os jogos de vídeo estão cercados por uma variedade de textos externos, como análises e resenhas em revistas e sites da

internet, manuais de instruções e guias de estratégia, que enriquecem a experiência de jogo e fornecem para as jogadoras informações adicionais e contextuais. Portanto, a escolha das palavras, o tom e o estilo da escrita desempenham um papel fundamental na imersão da jogadora no mundo do jogo. Uma narrativa bem construída e diálogos convincentes podem transportar as jogadoras para realidades alternativas, tornando a experiência ainda mais envolvente e memorável.

Como aponta Kress (2009), misturar diferentes modos de comunicação, como imagens e textos, pode gerar significados bem mais complexos e profundos. Ele aponta que a interação entre linguagem visual e textual vai muito além de simplesmente ilustrar um texto com uma imagem. Na verdade, essa combinação dá margem a diferentes formas de construção de sentidos e interpretações diversas, algo que nem a imagem nem o texto conseguiriam suscitar isoladamente. A verdadeira força da multimodalidade nos jogos reside na sinergia entre as linguagens visuais e textuais, mas não se resume a isso. Acrescentam-se ainda outras formas de construção de sentidos, como os sons e a mistura de todas elas. Quando essas modalidades se fundem, elas criam uma experiência imersiva capaz de cativar as jogadoras em múltiplos níveis sensoriais e cognitivos.

Por exemplo, uma cena emocionante em um jogo pode ser realçada pela combinação de gráficos impressionantes, trilha sonora cativante e diálogos bem escritos. Essa sinergia multimodal permite que as jogadoras se conectem emocionalmente com as personagens e a narrativa, tornando a experiência mais envolvente e memorável. Além disso, a multimodalidade nos jogos também facilita a compreensão e a aprendizagem.

Ao combinar instruções que fazem uso de diferentes modos semióticos, os jogos podem transmitir informações complexas de forma mais clara e acessível, tornando a experiência mais agradável para as jogadoras, ao mesmo tempo em que adentram na construção de significados e a exploração de temas e conceitos complexos. Façanha (2018) enfatiza que os significados são construídos por diversos meios diferentes, incluindo recursos como gestos, olhares, posturas e o uso de objetos visuais, que são cruciais para a construção de sentidos. Sendo assim, a interação entre diferentes linguagens é crucial hoje para construir significados complexos e explorar as diversas formas de comunicação. Na sociedade atual, essa sinergia não é apenas uma prática, mas uma necessidade. É como se essas linguagens conversassem entre si, cada uma contribuindo com sua própria cor, sua própria melodia, para criar uma gama de sentidos que vai além das palavras, dos sons ou das imagens isoladas. Elas se entrelaçam, complementando-se, ampliando o espectro de como podemos nos expressar e entender o mundo ao nosso redor (Kress, 2009).

A multimodalidade nos jogos digitais é muito mais do que uma mera tendência passageira. Ela representa uma revolução na forma como interagimos com os mundos virtuais e construímos significados através da experiência de jogo. Ao combinar linguagens, os jogos, cuja construção é multimodal, oferecem experiências imersivas, envolventes e transformadoras.

Desde a sua origem nos videogames até as representações multimídia, Lara Croft evoluiu não apenas como um ícone de entretenimento, mas também como um símbolo potente de identidade feminina. No âmbito dos videogames, poucos títulos alcançaram tanto sucesso e influência quanto *Tomb Raider III* (1998), no qual a multimodalidade — a combinação de textos, imagens e outros elementos — desempenha um papel crucial na construção e no desenvolvimento da identidade da protagonista. Este jogo em particular destaca-se não apenas pelo seu desafio e aventura, mas também pela forma complexa como comunica a personalidade, motivações e habilidades da heroína através de diversas formas de linguagem visual e textual.

Em *Tomb Raider III* (1998), a integração de elementos multimodais como gráficos, áudio e narrativa é fundamental para a construção da experiência da jogadora. A análise visual do jogo é destacada pelos cenários detalhados e ambientes imersivos que transportam as jogadoras para diferentes locais ao redor do mundo. O letramento visual capacita as pessoas a expressar suas próprias ideias e perspectivas por meio da linguagem visual, permitindo uma participação mais ativa na criação e interpretação de imagens (Mizan, 2013). Sobre os letramentos visuais, Ferraz (2014, p. 264), aponta que,

[...] é uma das áreas que propõem uma educação crítica por meio das imagens. Muitos teóricos afirmam que a importância dos estudos visuais está no fato de que as imagens não são meras representações da realidade social (visão linear onde a imagem  $x$  significa  $y$ ), mas que elas constroem significados e, como tal, desempenham um papel crucial em todas as esferas sociais, incluindo os contextos educativos.

Esses elementos visuais não só enriquecem a jogabilidade, mas também fortalecem a identidade de Lara Croft como uma exploradora destemida. Os diálogos e a narração são também cruciais para o desenvolvimento da história e dos personagens. A expressividade dos personagens, embora limitada pelos padrões atuais, é adequada para a época e cumpre seu papel na narrativa do jogo. Naquele período, as tecnologias de captura de movimento e animação facial ainda estavam em estágios iniciais de desenvolvimento, o que resultava em uma representação mais rudimentar das emoções e expressões faciais. A falta de sofisticação nas animações de rosto não impediu que o jogo utilizasse outros recursos para criar uma conexão emocional com o jogador, como a movimentação labial durante as conversas. Esse detalhe, embora simples, foi uma tentativa de adicionar realismo às interações e de fazer com que os

personagens parecessem mais vivos e imersivos dentro do universo do jogo. Mesmo com as limitações técnicas, esses elementos foram suficientes para transmitir os sentimentos e a personalidade de Lara Croft, sem comprometer a profundidade da narrativa.

A música e os efeitos sonoros desempenham um papel significativo em moldar a atmosfera do jogo. Desde a utilização de osciladores simples até a evolução para áudios de maior qualidade e trilhas sonoras interativas, a música ajuda a imergir a jogadora na aventura, reagindo às ações e movimentos da jogadora para intensificar a experiência de jogo.

**Figura 63 - Vídeo do Youtube com a música tema de *Tomb Raider III* (1998)<sup>63</sup>**



**Fonte:** Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

A identidade de Lara é moldada por uma combinação de elementos narrativos e visuais que refletem sua personalidade complexa e multifacetada. A escolha de Shelley Blond para a voz de Lara foi crucial, pois apesar das restrições impostas pela equipe de desenvolvimento, nuances de sua interpretação contribuíram para uma Lara Croft que, aos olhos de muitos, parecia "bastante sexy". Este equilíbrio entre a visão da equipe e as contribuições da atriz ajudou a formar uma personagem que não apenas se destacava pelo seu corpo identificado pela aparência, mas também por sua postura confiante e independente, raramente mostrando fraqueza ou medo, mesmo em situações de risco (figura 39). Essa construção metódica de identidade, tanto pela voz quanto pela imagem, encoraja uma análise crítica das representações visuais, questionando estereótipos, preconceitos e narrativas dominantes presentes nas imagens (Mizan, 2013).

<sup>63</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=B8IHzz576CI>

Figura 64 - Vídeo do Youtube da cena entre Lara Croft e Sophia Leigh<sup>64</sup>



**Fonte:** Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

As mudanças estéticas ao longo dos jogos também desempenharam um papel significativo na evolução da identidade de Lara. A roupa varia significativamente dependendo do ambiente, desde as calças de camuflagem na floresta da Índia até o traje de couro em Londres, refletindo sua adaptabilidade e habilidades de sobrevivência em diferentes contextos (figura 64). Essas escolhas de vestuário, juntamente com a capacidade demonstrada de lidar com armadilhas antigas e inimigos, consolidam Lara como uma figura de ação, equiparável a uma "Indiana Jones" feminina, mas com habilidades acrobáticas superiores. Essa evolução estética reflete uma maior conscientização sobre a importância da diversidade e da representatividade nas narrativas dos jogos eletrônicos. As mudanças estéticas visam romper com padrões prejudiciais e estereotipados, promovendo personagens femininas mais complexas, empoderadas e diversas, que possam ser mais identificáveis e inspiradoras para as jogadoras (Gontijo Silva, 2021).

<sup>64</sup> O vídeo pode ser acessado em: [https://www.youtube.com/watch?v=Vw3g\\_k4Wme0](https://www.youtube.com/watch?v=Vw3g_k4Wme0)

**Figura 65 – Roupas de Lara Croft em *Tomb Raider III* (1998).**



Fonte: Raiding the Globe.

A relação de Lara com os antagonistas e a maneira fria e irônica como ela interage com eles, sem desenvolver vínculos emocionais significativos, enfatiza sua independência e foco singular em seus objetivos, o que é central para sua identidade como uma exploradora solitária. Assim, Lara Croft não apenas conquista novos territórios e resolve mistérios, mas também abre caminho para uma maior diversidade e representatividade nas narrativas dos jogos.

No caso de *Underworld* (2008), os elementos multimodais são utilizados tanto para reforçar quanto para questionar aspectos da identidade da personagem, revelando complexidades em sua representação. Isso porque, por exemplo, a utilização de diferentes ambientes e a interação com variados personagens não só destaca a habilidade de Lara Croft em se adaptar, mas também expõe as questões internas que ela enfrenta, como a busca por seu próprio passado e a relação com a figura de sua mãe. Esses elementos, como os cenários misteriosos e as figuras arquetípicas que ela encontra, fornecem não apenas um pano de fundo para suas ações, mas também reflexões sobre sua identidade.

Visualmente, o design de Lara é central para sua identidade, e, em *Underworld* (2008), isso é evidente em suas roupas, gestos e expressões faciais. Apesar de o jogo se afastar de

diálogos que objetifiquem a personagem, as roupas escolhidas para ela, como o maiô e o clássico conjunto de blusa e shorts (figura 65), influenciam como sua identidade é percebida. Esses trajes, embora funcionais em alguns contextos, ainda carregam uma abordagem estética que prioriza a aparência física sobre outros atributos. Esse recurso visual reforça uma dualidade na construção de Lara, posicionando-a como uma aventureira forte e capaz, mas ainda associada a uma idealização corporal.

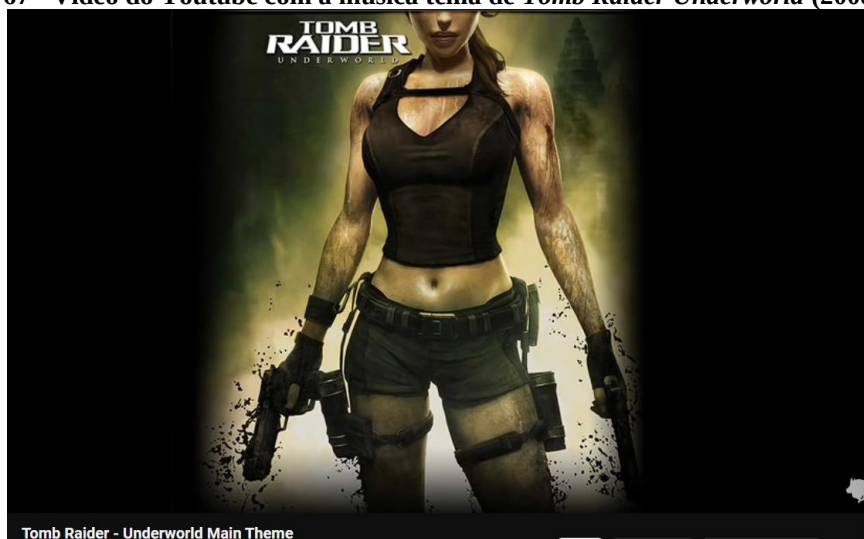
**Figura 66 - Roupas de Lara Croft.**



**Fonte:** Raiding the Globe.

Além disso, os ambientes sonoros e a trilha musical do jogo contribuem para moldar a identidade de Lara. Os sons ao redor — desde o rugido de feras até os ecos de cavernas antigas — criam um senso de tensão e desafio constante, destacando sua coragem e habilidade em superar obstáculos. As músicas de fundo, com tons épicos e misteriosos, complementam a narrativa e reforçam a identidade de Lara como uma figura feminina heroica e determinada, conectando a jogadora emocionalmente à sua jornada, principalmente por meio da música que é tema principal (figura 66).

Figura 67 - Vídeo do Youtube com a música tema de *Tomb Raider Underworld* (2008).<sup>65</sup>



Fonte: Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

Outro aspecto da linguagem multimodal relevante é a interação da jogadora com Lara por meio da mecânica de gameplay. As ações exigidas — como escaladas arriscadas, combate e resolução de quebra-cabeças complexos — não apenas mostram suas habilidades extraordinárias, mas também moldam a forma como as jogadoras percebem e se conectam com ela. Essas mecânicas transformam Lara em uma extensão da própria jogadora, criando uma identidade compartilhada que combina as características da personagem com as escolhas e estratégias da jogadora.

Mendes (2008) explora como a criação da personagem Lara Croft possibilita que as jogadoras se tornem sujeitos-personagens, destacando que as mecânicas do jogo não só evidenciam as habilidades de Lara, mas também contribuem para a formação da identidade da jogadora. A interação entre a jogadora e Lara é vista como um processo de subjetivação, que envolve diferentes dinâmicas de poder e conhecimento, convidando a jogadora a participar das experiências da personagem.

Em *Tomb Raider Underworld* (2008), por fim, a multimodalidade se torna um mecanismo essencial para construir e transmitir a identidade de Lara Croft. Enquanto os elementos visuais e sonoros reforçam sua força e capacidade, também perpetuam, em alguns aspectos, a sexualização que marcou as primeiras representações da personagem. Essa interação multimodal cria uma experiência que tanto celebra quanto questiona a identidade de Lara, evidenciando como a complexidade de sua construção está profundamente entrelaçada com os

<sup>65</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=yi2GDY\\_cUKw](https://www.youtube.com/watch?v=yi2GDY_cUKw)

recursos narrativos e técnicos do jogo, além das escolhas das jogadoras, na construção dessa identidade.

Em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), a construção da identidade de Lara Croft é moldada por elementos multimodais que vão além das representações físicas e incluem aspectos emocionais, narrativos e interativos. Ao contrário de títulos anteriores, o jogo destaca uma Lara mais humana e complexa, cujas ações têm consequências e revelam suas fraquezas e vulnerabilidades (Werneck, 2018). Essa abordagem permite que a identidade da personagem seja percebida como uma construção dinâmica, influenciada não apenas pela narrativa, mas também pela interação da jogadora com o mundo e com a personagem.

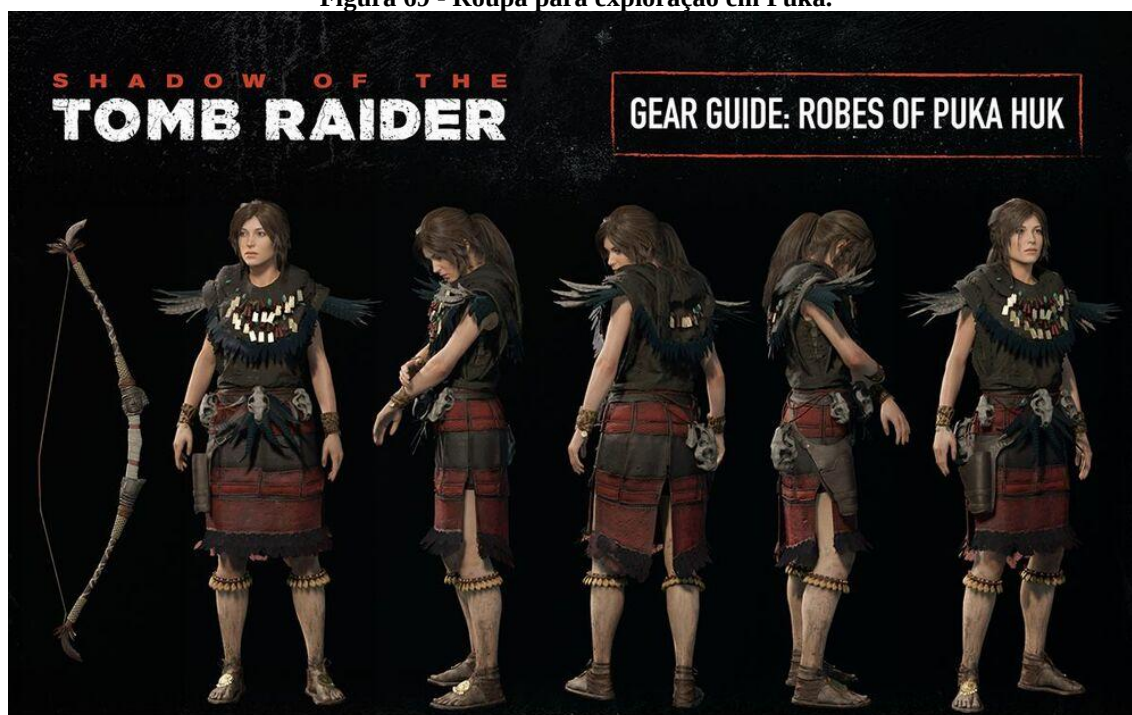
Um dos elementos multimodais mais impactantes em *Shadow of the Tomb Raider* (2018) é a representação visual de Lara. Em vez de roupas que destacam a sexualização da personagem, como em outros títulos da franquia, o jogo opta por trajes que são práticos e apropriados para as situações que ela enfrenta (figura 67), além do traje cultural (figura 68). Essa mudança é importante para refletir a identidade de Lara como uma aventureira de verdade, cuja importância está em suas habilidades e em sua jornada interna, e não apenas em sua aparência. A qualidade gráfica do jogo, com expressões faciais detalhadas e uma linguagem corporal que demonstra emoções como medo, determinação e remorso, reforça essa perspectiva, tornando-a mais real e acessível às jogadoras.

**Figura 68 - Roupas principais.**



Fonte: Tomb Raider Wiki.

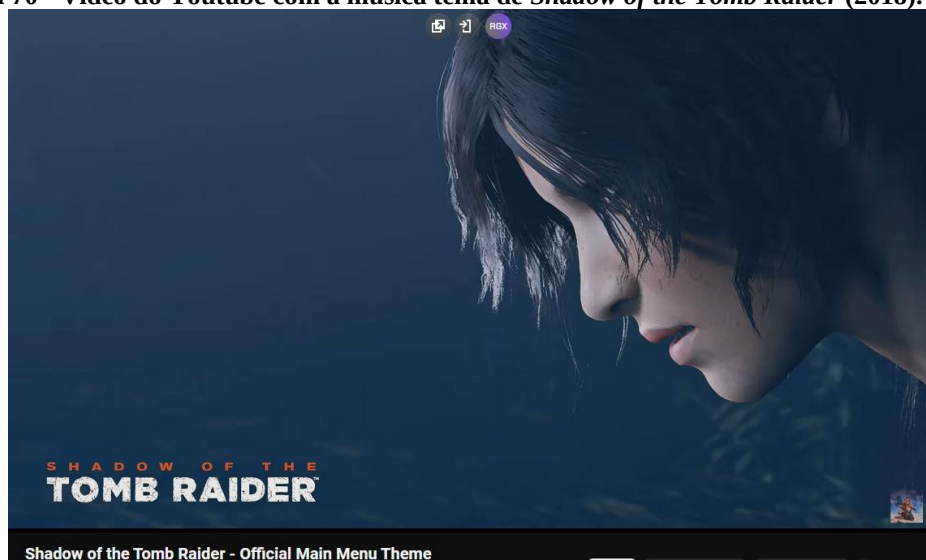
Figura 69 - Roupas para exploração em Puka.



Fonte: Tomb Raider Wiki.

A trilha sonora do jogo (figura 69) e os sons ambientes também são fundamentais para essa construção de identidade. Sons de natureza, como o ruído da água e o eco nas cavernas, criam uma atmosfera de imersão que coloca Lara em um mundo que parece vivo e desafiador. Esses sons ajudam a aprofundar o contexto em que ela está inserida e ressaltam a importância da sua adaptação e sobrevivência. Essa abordagem sonora contribui para a imagem de Lara como uma personagem que, embora forte e habilidosa, enfrenta desafios que vão além do físico, explorando suas emoções e seus dilemas internos.

Figura 70 - Vídeo do Youtube com a música tema de *Shadow of the Tomb Raider* (2018).



Fonte: Captura de tela do vídeo do Youtube, realizada pela autora.

Narrativamente, *Shadow of the Tomb Raider* (2018) aborda temas como culpa, responsabilidade e redenção, oferecendo uma visão mais profunda da personagem. A história vai além da exploração e do combate, explorando as implicações de suas ações e como suas escolhas afetam o mundo ao seu redor. Essa narrativa coloca Lara como uma figura complexa, cujas falhas e vulnerabilidades são tão importantes quanto suas conquistas, humanizando-a de forma significativa (Romariz, 2018; Werneck, 2018).

Nesse contexto, a interação da jogadora com a personagem assume um papel essencial. As mecânicas de gameplay, que incluem exploração, resolução de quebra-cabeças e combate furtivo, permitem que a jogadora se sinta parte da jornada de Lara. Esse tipo de interação não só amplia a experiência de jogo, mas também contribui para uma conexão mais profunda entre a jogadora e a personagem, fazendo com que Lara seja vivenciada de forma prática e emocional.

“O público feminino consome jogos eletrônicos e é, em números, a maior fatia das jogadoras, para surpresa de muitos. Logo, é possível afirmar que os jogos estão enraizados na cultura popular e atingem diversas camadas sociais, culturais e de gênero” (Santos; Soares, 2021, p. 97). Segundo os autores, os jogos eletrônicos obtiveram a aceitação de povos ao redor do mundo e, mesmo em contextos sociais totalmente diferentes, observa-se que as pessoas admiram os jogos eletrônicos, independentemente do local, idade, gênero ou etnia. Essa citação destaca como os jogos têm se consolidado como parte da cultura popular e atingem uma audiência diversificada, influenciando as representações de personagens como Lara Croft.

A identidade de Lara em *Shadow of the Tomb Raider* (2018) é um reflexo desse contexto, no qual as mudanças nas expectativas e preferências do público impactam a forma como ela é retratada. A análise de Bateman (2008) sobre documentos multimodais é relevante para compreender como os elementos visuais, sonoros e interativos se combinam para construir a identidade de Lara. O autor destaca que a ascendência do documento multimodal é também acompanhada e acelerada pelo enorme crescimento das tecnologias por meio das quais tais documentos são produzidos, distribuídos e consumidos. Em *Shadow of the Tomb Raider* (2018), as tecnologias de ponta permitem uma experiência mais rica e complexa, por meio da qual cada elemento multimodal contribui para a narrativa e para a construção da identidade de Lara.

## 4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta dissertação nasceu de uma trajetória pessoal e acadêmica marcada pela minha vivência como jogadora e pesquisadora. O objetivo geral deste estudo foi analisar a construção da identidade de gênero feminino de Lara Croft na saga Tomb Raider. Para isso, levei em conta a criação, o desenvolvimento e as relações estabelecidas pela personagem feminina, considerando suas experiências formativas, permeadas pela linguagem multimodal, bem como pelos lugares que ela ocupa e suas interações com eles. Busquei não apenas compreender como a linguagem multimodal constrói identidades, mas também refletir sobre como ela impacta as jogadoras e contribui para debates sociais mais amplos.

Com o intuito de atingir o objetivo geral mencionado anteriormente, busquei atender aos objetivos específicos traçados no início da pesquisa. Inicialmente, trabalhei na expansão dos conceitos de jogos eletrônicos e videogames, apresentando um panorama histórico e teórico na seção 1. Ainda nesta seção, discuti o histórico da representatividade feminina nos jogos eletrônicos. Essa base permitiu compreender como os videogames refletem e, em alguns casos, desafiam as dinâmicas sociais de gênero.

Na seção 2, explorei a identidade de Lara Croft a partir dos espaços e lugares que a personagem ocupa ao longo da saga, analisando sua evolução narrativa, permeada pela linguagem multimodal. Os resultados revelaram que os lugares não são apenas cenários, mas componentes essenciais na construção simbólica da identidade da personagem. Essas análises permitiram evidenciar como os lugares reforçam sua posição como exploradora e como eles se conectam às experiências de representação da jogadora.

Por fim, na seção 3, investiguei como a linguagem multimodal presente nos jogos da Saga Tomb Raider contribui para a construção das identidades de gênero feminino da personagem Lara Croft. A combinação de elementos narrativos, visuais e sonoros não apenas enriquece a experiência de jogo, mas também possibilita novas formas de representação feminina nos jogos digitais. Essa abordagem multidimensional reafirma o papel dos jogos como espaços culturais relevantes para discussões sobre gênero e identidade.

A pesquisa revelou que Lara Croft é muito mais do que uma protagonista de aventuras. Ela simboliza um marco na história dos videogames, representando tanto avanços quanto contradições nas representações femininas. Ao longo de sua trajetória, Lara transitou entre estereótipos e símbolos de empoderamento, desafiando convenções de gênero e ampliando as possibilidades de identificação para as jogadoras. Sua evolução, entretanto, também refletiu as

tensões entre os valores culturais que emergem das narrativas e os interesses que moldam sua estética e comportamento.

A análise da linguagem multimodal permitiu explorar de que maneira elementos como narrativa, gráficos, elementos visuais, som e jogabilidade contribuem para a construção da identidade da personagem. Em particular, destacou-se o papel da linguagem visual e das escolhas narrativas em perpetuar ou romper com padrões preestabelecidos. Essa abordagem revelou que, embora Lara Croft tenha sido concebida como uma figura de força e autonomia, ela também foi, em muitos momentos, objetificada e moldada por expectativas externas, muitas vezes definidas pelo gênero masculino.

A análise da linguagem multimodal nesta pesquisa buscou compreender como narrativa, gráficos, som, imagens e jogabilidade se conectam para formar a identidade de Lara Croft. Esses elementos não funcionam de forma isolada; a narrativa, por exemplo, estabelece a base de quem Lara é e dos desafios que enfrenta, enquanto gráficos e som ampliam a imersão e fortalecem a experiência emocional. No entanto, é crucial reconhecer que essa construção identitária não é apenas um reflexo direto da narrativa criada pelos desenvolvedores. A interpretação e a interação das jogadoras também desempenham seu papel, preenchendo lacunas, atribuindo novos significados e criando conexões pessoais com a personagem.

Os criadores têm um papel inicial fundamental, definindo aspectos visuais, dilemas narrativos e escolhas que influenciam como Lara é apresentada. Porém, a recepção pelo público, que carrega suas próprias visões culturais e sociais, pode reforçar ou até subverter essas intenções originais. Isso significa que a identidade de Lara é formada por uma soma de influências: as decisões dos criadores, a integração dos elementos multimodais e a interpretação ativa das jogadoras. Essa dinâmica revela que Lara Croft não é apenas uma personagem pré-definida, mas também um espaço de diálogo entre os criadores e o público, por meio do qual significados são constantemente negociados e transformados.

Este trabalho contribui para o campo da Linguística Aplicada ao oferecer uma análise que articula gênero, identidade e lugar, propondo uma perspectiva crítica sobre as práticas discursivas nos jogos digitais. Além disso, ao privilegiar as vozes femininas e explorar os desafios enfrentados pelas jogadoras em um universo ainda amplamente dominado por homens, este estudo busca promover discussões mais inclusivas e reflexivas sobre o papel das mulheres na indústria dos jogos. Nesse sentido, o presente estudo situa-se no âmbito da Linguística Aplicada ao tratar de questões sociais que permeadas pelas linguagens.

No decorrer do trabalho, percebi a importância de integrar minha própria perspectiva enquanto jogadora. As experiências vividas com *Tomb Raider* não apenas enriqueceram a

análise, mas também permitiram uma compreensão mais profunda da relação emocional entre jogadoras e personagens. Esse aspecto reforça a relevância de estudos que considerem o impacto subjetivo das narrativas digitais, uma vez que estas moldam identidades e influenciam visões de mundo de maneiras complexas.

Ao longo da pesquisa, também refleti sobre meu papel como pesquisadora e jogadora, reconhecendo como minha própria experiência e identidade influenciaram as escolhas teóricas e metodológicas deste trabalho. Minha trajetória, desde os primeiros jogos que me marcaram até a dedicação à análise crítica de Lara Croft, foi fundamental para moldar um olhar sensível e engajado. Essa vivência me permitiu trazer uma perspectiva única, na qual teoria e prática se entrelaçam para construir um estudo que também reflete minhas próprias buscas por representação e questionamentos de gênero.

A escolha por focar em apenas uma franquia, contudo, restringiu a abrangência dos resultados sobre o tema nos jogos eletrônicos, embora tenha permitido uma análise detalhada. Estudos futuros poderiam expandir essa investigação, incluindo outras franquias e personagens, explorando diferentes culturas e contextos para compreender melhor as nuances da identidade feminina nos jogos digitais. Além disso, um estudo comparativo entre percepções de jogadoras e jogadores sobre Lara Croft poderia oferecer *insights* valiosos sobre como gênero influencia a experiência de jogo.

É inegável que os jogos digitais, como artefatos culturais, têm o poder de moldar comportamentos e crenças. Portanto, discutir a identidade feminina nesse contexto é essencial para promover mudanças que vão além das telas. A presença de personagens femininas fortes, diversas e autênticas, como Lara Croft, pode desafiar estereótipos e abrir caminho para novas formas de pensar identidade e gênero. No entanto, é preciso ir além da mera presença: a construção dessas personagens deve ser acompanhada de narrativas que valorizem suas histórias, complexidades e humanidade.

Espero que este trabalho contribua para ampliar os debates sobre gênero e identidade nos jogos digitais, inspirando não apenas acadêmicos, mas também desenvolvedores, jogadoras e outros atores da indústria de videogames. A transformação da mídia de jogos em um espaço mais inclusivo e igualitário requer esforços contínuos e colaborativos, e esta pesquisa busca ser um passo nesse caminho.

Por fim, reforço que jogar é mais do que uma atividade de lazer. É um ato de exploração, aprendizado e conexão. Quando controlamos personagens como Lara Croft, não apenas navegamos por mundos virtuais, mas também revisitamos nossas próprias identidades e

questionamos os papéis que nos são atribuídos. Que possamos continuar a jogar, refletir e transformar os espaços digitais em territórios de inclusão, empoderamento e descoberta.

## REFERÊNCIAS

ADAMS, Rick. *Adventure*. Disponível em: <https://rickadams.org/adventure/>. Acesso em: 6 jul. 2024.

ADAMS, Rick. *Colossal Cave Adventure Page*. Disponível em: <https://rickadams.org/adventure/>. Acesso em: 28 maio 2024.

ADOROCINEMA. *Ficha completa de Harrison Ford*. Disponível em: <https://www.adorocinema.com/personalidades/personalidade-6183/>. Acesso em: 7 jul. 2024.

ALECRIM, Emerson; HIGA, Paulo. *O que é renderização (processamento digital)*. Tecnoblog, 2023. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/o-que-e-renderizacao-processamento-digital/>. Acesso em: 5 de jun. 2024.

ALMEIDA FILHO, José Carlos Paes. Maneiras de compreender linguística aplicada. *Letras*, [S. l.], n. 2, p. 4–10, 1991. DOI: 10.5902/2176148511407. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/letras/article/view/11407>

ALONSO, Juliana. *Um breve histórico das mulheres nos games*. The Enemy, 28 jan. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/esports/um-breve-historico-das-mulheres-nos-games>. Acesso em: 10 jun. 2024.

AMORIM, Fernando Mello de; LEÃO, ShayenneNobumitsu; LIAO, Gabriel Gimenès; GALLO, Sérgio Nestriuk. A indumentária nos jogos digitais: Incoerência nas representações femininas. *XVSBGames*. ISSN: 2179-2259. São Paulo. 2016.

ANTONIOLI, Cassia. 4 mulheres que fizeram história na indústria de games. *People*, 2022. Disponível em: <https://www.people.com.br/noticias/entretenimento/4-mulheres-que-fizeram-historia-na-industria-de-games>. Acesso em: 18 dez. 2024.

APARECIDA, Taís. O jogo é delas: maioria gamer no Brasil, mulheres conquistam espaço no meio dos games. *Techtudo*, 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2024/03/o-jogo-e-delas-maioria-gamer-no-brasil-mulheres-conquistam-espaco-no-meio-edjogos.ghtml>. Acesso em: 03 dez. 2024.

ARAÚJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de. *Fight like a girl: O protagonismo feminino nos jogos digitais*. Instituto Universidade Virtual - Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza, CE - Brasil. 2018.

ARAÚJO, João Marcos Ferreira. Jogos eletrônicos: influências positivas e negativas dos games em meio à sociedade. *Brasil Escola - Atualidades*, 2025. Disponível em: <https://meuartigo.brasilecola.uol.com.br/atualidades/jogos-eletronicos-influencias-positivas-e-negativas-dos-games-em-meio-a-sociedade.htm>. Acesso em: 26 jan. 2025.

AZEVEDO, Rogério Tenório de. *Identidade de gênero, futebol e videogames*. 2014. 105 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Programa de Pós-Graduação em Letras, Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão-SE, 2014.

AZEVEDO, Rogério Tenório de. *Novos letramentos em jogos eletrônicos: um estudo sobre a identidade de gênero e a cultura do futebol na sala de aula de inglês*. Anais Eletrônicos do II SEFELI, v. 2, 2013, 2013.

BACIGALUPO, Laura. An exploration of Lara Croft: the good, the bad, and the ugly. 2011. Tese de Doutorado. Toronto Metropolitan University.

BARBIE WIKI. *Barbie in The 12 Dancing Princesses (Video Game)*. Disponível em: [https://barbie.fandom.com/wiki/Barbie\\_in\\_The\\_12\\_Dancing\\_Princesses\\_\(Video\\_Game\)](https://barbie.fandom.com/wiki/Barbie_in_The_12_Dancing_Princesses_(Video_Game)). Acesso em: 02 jul. 2024.

BARBOSA, Iasmin. Precisamos conversar sobre a comunidade gamer. *Medium: Game Clube*, 2020. Disponível em: <https://medium.com/game-clube/precisamos-conversar-sobre-a-comunidade-gamer-a0859abd5504>. Acesso em: 26 jan. 2025.

BARBOSA, Rafaela. Encontros nas representações femininas: os caminhos de Dora, Aurora, Ana Terra e Lara Croft. Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Comunicação e Expressão, Programa de Pós-graduação em Literatura, 2021.

BASTOS, Hugo. *Confira todos os vencedores do The Game Awards 2018*. Meu PS, 2018. Disponível em: <https://meups.com.br/noticias/confira-todos-os-vencedores-do-the-game-awards-2018/>. Acesso em: 5 de jun. 2024.

BATEMAN, John. Multimodality and genre: a foundation for the systematic analysis of multimodal documents. London: Springer, 2008.

BATISTOTI, Vitória; GUILLEN, Fernanda. A atuação feminina no universo dos games. *Jornal do Campus*, 19 nov. 2015. Disponível em: <https://www.jornaldocampus.usp.br/index.php/2015/11/a-atuacao-feminina-no-universo-dos-games/>. Acesso em: 18 abr. 2025.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade: Entrevista a Benedetto Vecchi*. Tradução: Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.

BAYDE, L.; FILHO, F.; ARAÚJO, G.; Da Inglaterra à Runeterra: representatividade feminina nos jogos como um reflexo da sociedade, com foco em League of Legends. In: SBGAMES, 18., 2019, Rio de Janeiro, RJ. Anais da SBGames, Rio de Janeiro, 2019.

BAZARELLO, Pablo. 20 anos de Lara Croft: *Tomb Raider* – confira curiosidades dos filmes com Angelina Jolie. 2021. Disponível em: <https://cinepop.com.br/20-anos-de-lara-croft-tomb-raider-confira-curiosidades-dos-filmes-com-angelina-jolie-295494/>. Acesso em: 26 de setembro de 2024.

BD JOGOS. *Desenvolvedora - Crystal Dynamics*. Disponível em: <https://bdjogos.com.br/desenvolvedora.php?id=421>. Acesso em: 2 de jun. 2024.

BEATRIZ, Isa; MARTINS, Jodeilson; ALVES, Lynn. A crescente presença da narrativa nos jogos eletrônicos. Anais do VIII Brazilian Symposium on Games and Digital Entertainment. Rio de Janeiro, RJ, 2009.

BEZERRA, Amilcar; RIBAS, José Augusto. A influência do feminismo nos games: um estudo de caso com a personagem lara croft. *Colóquio de Moda*, v. 10, 2014.

BOTKE, Daniel Ponick. *Conhece-te a ti mesmo*. The Invisible College, 2021. Disponível em: <https://theinvisiblecollege.com.br/conhece-te-a-ti-mesmo/>. Acesso em: 10 de jun. 2024.

BRAHIM, Adriana C. S. de M. et al. *A linguagem na vida*. Campinas, SP: Pontes Editores, 2021.

BRASIL GAMES CURITIBA. *Jogo Tomb Raider - PS3*. Disponível em: <https://www.brasilgamescuritiba.com.br/jogo-tomb-raider-ps3#:~:text=Tomb%20Raider%20recebeu%20aclamação%20criticada%20série%20que%20mais%20vendeu>. Acesso em: abril de 2024.

BRISTOT, P. C.; POZZEBON, E.; FRIGO, L. B. *A representatividade das mulheres nos games*. In: *Proceedings of SBGames 2017*, volume 1, pages 862–871, 2017.

BRISTOT, P. C.; POZZEBON, Eliane; FRIGO, L. B. *Games como Retórica na Representatividade do Gênero Feminino*. In: XLIV Conferência Latino-americana de Informática (CLEI-LACLO), 2018, São Paulo. XLIV Conferência Latino-americana de Informática (CLEI-LAWCC). São Paulo: CLEI, 2018. v. 1. p. 1-9.

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

CAMIOTTO, Giovanna. 30% dos homens prefere jogar com personagens femininos, aponta estudo. *E-Inerd*, 2021. Disponível em: <https://www.einerd.com.br/tectoy-abre-pre-venda-do-zeenix-lite-com-preco-promocional-e-brindes-exclusivos/>. Acesso em: 29 nov. 2024.

CASTELLS, M. *O poder da identidade*. São Paulo: Paz e Terra, 1999.

CASTILHO, Ivan Nikolai Barkow. *Crystal Dynamics divulga 10 detalhes de Tomb Raider I-III remastered que você pode ter perdido*. PSX Brasil, [S.l.], 2024. Disponível em: <https://psxbrasil.com.br/crystal-dynamics-divulga-10-detalhes-de-tomb-raider-i-iii-remastered-que-voce-pode-ter-perdido/>. Acesso em: 5 de jun. 2024.

CHIZZOTTI, Antonio. *Pesquisa em ciências humanas e sociais*. São Paulo: Cortez, 1991.

CHOJNACKI, Marcin M. 'Flâneur' in a sandbox-about the experience of navigable space in computer games (Flâneur em uma caixa de areia - sobre a experiência do espaço navegável em jogos de computador). 2014.

COLETTI, Caio. *Tomb Raider: 10 curiosidades sobre a maior heroína dos games*. 2018. Disponível em: <https://observatoriodocinema.uol.com.br/indicacoes/tomb-raider-10-curiosidades-sobre-a-maior-heroína-dos-games/>. Acesso em: 29 nov. 2024.

COUTO, Ronan Cardozo. *A escolarização da linguagem visual: uma leitura dos documentos ao professor*. 2000. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Minas

Gerais, Belo Horizonte, 2000. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/handle/1843/FAEC-85ZHTT>. Acesso em: 26 jan. 2025.

CRISTINA, Karin. Lara Croft: mais que um sex symbol. Delirium Nerd, 8 fev. 2018. Disponível em: <https://deliriumnerd.com/2018/02/08/lara-croft-mais-que-um-sex-symbol/>. Acesso em: 18 dez. 2024.

CROFT, Killer. Artigo: conhecendo Kitej e seu profeta. 2016. Disponível em: <https://killercroft.blogspot.com/2016/12/artigo-conhecendo-kitej-e-seu-profeta.html>. Acesso em: 19 de outubro de 2024.

CRUZ, Carolina de Almeida Gomes da; PIMENTA, Francisco José Paoliello. Jogos eletrônicos, protagonistas femininas e redução de estereótipos: a série *Tomb Raider*. *Anagrama*, v. 9, n. 1, p. 1-16, 2015.

CRUZ, Paulo Henrique Pinheiro Barbosa. Representação da mulher por meio de Lara Croft nos jogos *Tomb Raider*: análise de processos narrativos e conceituais com base na Gramática do Design Visual. 2019. Dissertação de Mestrado, Programa de Pós-Graduação em Estudos de Linguagens, Centro Federal de Educação Tecnológica de Minas Gerais. 2019.

CRYSTAL DYNAMICS. *Tomb Raider*. Disponível em: <https://www.tombraider.com>. Acesso em: 22 de maio de 2024.

DA MOITA LOPES, Luiz Paulo. Pesquisa interpretativista em Lingüística Aplicada: a linguagem como condição e solução. *DELTA: Documentação e estudos em Linguística Teórica e Aplicada*, v. 10, n. 2, 1994.

DA SILVA, Kleber Aparecido; MORGAN, Brian; MONTE-MOR, Walkyria. Refletindo sobre a Educação Linguística Crítica e a Base Nacional Comum Curricular. *Revista da ABRALIN*, p. 254-260, 2022.

DELUCCHI, Lisa Wade. Pac-Man and Ms. Pac-Man: Flipping the Script. *The Society Pages*, 4 jan. 2014. Disponível em: <https://thesocietypages.org/socimages/2014/01/04/pac-man-and-mr-pac-man-flipping-the-script/>. Acesso em: 2 dez. 2024.

DERMARTINI, Felipe. *O que é um byte?* Canaltech, 2024. Disponível em: <https://canaltech.com.br/software/o-que-e-um-byte/>. Acesso em: 8 de jun. 2024.

DONLAN, Christian. *25 years on, Tomb Raider 2 is still as good as it gets*. Eurogamer, 2021. Disponível em: <https://www.eurogamer.net/25-years-on-tomb-raider-2-is-still-as-good-as-it-gets>. Acesso em: 2 maio 2024.

DOS SANTOS, Andréa Bispo et al. Letramentos digitais e jogos digitais: relacionando práticas para multiletramentos.

DRAZER, Maricel. Mulheres e games: de jogadoras a desenvolvedoras. DW, 2023. Disponível em: <https://www.dw.com/pt-br/mulheres-e-games-de-jogadoras-a-desenvolvedoras/a-67682399>. Acesso em: 18 dez. 2024.

ENEBA. *Tomb Raider Underworld* | Steam Key GLOBAL. Disponível em: <https://www.eneba.com/br/steam-tomb-raider-underworld-steam-key-global>. Acesso em: 22 jun. 2024.

EPIC GAMES. *Shadow of the Tomb Raider*. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/p/shadow-of-the-tomb-raider>. Acesso em: 22 jun. 2024.

ESDRAS, Daniel. Half-Life: legado e influência nos jogos e na minha vida. UOL Start, 27 nov. 2019. Disponível em: <https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2019/11/27/half-life-legado-e-influencia-nos-jogos-e-na-minha-vida.htm>. Acesso em: 26 jan. 2025.

FABRÍCIO, Branca Falabella. Linguística aplicada e visão de linguagem: por uma Indisciplinaridade radical. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 17, p. 599-617, 2017.

FACULDADE SENAC PERNAMBUCO. *Graduação em Jogos Digitais*. Disponível em: <https://faculdaadesenacpe.edu.br/graduacao/jogos-digitais>. Acesso em: 17 abril de 2024.

FANPOP. *Tomb Raider III screenshot*. Disponível em: <<https://pt.fanpop.com/clubs/tomb-raider/images/34010114/title/tomb-raider-iii-screenshot-photo>>. Acesso em: 19 setembro de 2024.

FERRAZ, Daniel de Mello. Letramento visual: as imagens e as aulas de inglês. *Letramentos em terra de Paulo Freire*. Campinas, SP: Pontes Editores, p. 255-270, 2014.

FERRAZ, Daniel de Mello; MIZAN, Souza; SILVA, Andréa Antonieta Cotrim. *Letramentos visuais/Visual Literacies*. Pimenta Cultural, 2024.

FLEMING, Anna. Alison Hargreaves: Climbing Her Mountain. UK Climbing, [s.d.]. Disponível em: [https://www.ukclimbing.com/articles/features/alison\\_hargreaves\\_climbing\\_her\\_mountain-15063](https://www.ukclimbing.com/articles/features/alison_hargreaves_climbing_her_mountain-15063). Acesso em: 5 de jun. 2024.

FONSECA, Elias Antonio Almeida da; SAMPAIO, Romilson Lopes; BARRETO, Maria Raidalva Nery. Uma análise de aspectos da representação semiótica em jogos digitais. *Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro*, v. 8, p. 1-15, 2022. Disponível em: [https://revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2022/1101\\_uma\\_analise\\_de\\_aspectos\\_da\\_representacao\\_semiotica\\_em\\_jogos\\_digitais.pdf](https://revistas.unipacto.com.br/storage/publicacoes/2022/1101_uma_analise_de_aspectos_da_representacao_semiotica_em_jogos_digitais.pdf). Acesso em: 26 jan. 2025.

FORBES BRASIL. *6 modelos de videogames mais caros disponíveis no mercado brasileiro*. [online] Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-tech/2021/06/6-modelos-de-videogames-mais-caros-disponiveis-no-mercado-brasileiro/>. Acesso em: 17 abril de 2024.

FORTIM, Ivelise; MONTEIRO, Louise F. Representações da figura feminina nos Videogames: A visão das jogadoras. *Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital-SBGames*, v. 12, 2013.

FOUCAULT, M. O Sujeito e o Poder. In: RABINOW, P.; DREYFUS, H. *Michel Foucault: uma trajetória filosófica para além do estruturalismo e da hermenêutica*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FREITAS, Fabiana Martins de; RODRIGUES, Jacinta Antônia Duarte Ribeiro. Letramento digital, multimodalidade e multiletramentos: desafios e caminhos possíveis para a educação. **Revista Linhas**, Florianópolis, v. 23, n. 52, p. 304–323, 2022. DOI: 10.5965/1984723823522022304. Disponível em: <https://www.revistas.udesc.br/index.php/linhas/article/view/20940>. Acesso em: 2 dez. 2024.

FREUD, Sigmund. The ego and the id (1923). *Tacd Journal*, v. 17, n. 1, p. 5-22, 1989.

GAMA, Rachel Barato; VENTURA, Acácia de Fátima. A influência dos arquétipos “donzela” e “guerreira” e a jornada do herói na construção da personagem Lara Croft do jogo digital *Tomb Raider*. *Revista Tecnológica da Fatec Americana*, v. 5, n. 1, 2017.

GARCIA JUNIOR, Wagner Antonio. *Lara Croft conquista o título de personagem mais icônica dos games pelo BAFTA*. Alternativa Nerd, 2022. Disponível em: <https://alternativanerd.com.br/games/lara-croft-conquista-o-titulo-de-personagem-mais-icônica-dos-games-pelo-bafta/>. Acesso em: 20 de jun. 2024.

GASI, Flavia. DmC: Devil May Cry - Crítica. 2013. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/games/criticas/dmc-devil-may-cry-critica>. Acesso em: 02 mai. 2024.

GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave McMillan, 2003.

GIDDINGS, Seth; KENNEDY, Helen W. Digital games as new media. In: RUTTER, Jason; BRYCE, Jo (Ed.). *Understanding digital games*. London: Sage, 2006. p. 129-147.

GNAT, Tomasz. Body Movin’: Ecocritical and Postcolonial Readings of the Travelling Body in the Tomb Raider Series. *Postscriptum Polonistyczne*, v. 27, n. 1, p. 231-246, 2021.

GOMES, Sara. *Lara Croft: a evolução da protagonista de Tomb Raider*. 2018. Disponível em: <https://www.aficionados.com.br/lara-croft-evolucao/>. Acesso em: 06 jun. 2024.

GONTIJO SILVA, Amanda. *Mulheres nos Games: Identidade, Gênero e Cibercultura*. Monografia (Curso de Graduação em Psicologia). Faculdade de Psicologia, Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, 2021.

GRUPO DE PESQUISA LARP - Laboratório de Arqueologia Romana Provincial da Universidade de São Paulo. *O que são adventure games?* Disponível em: <http://www.larp.mae.usp.br/o-ultimo-banquete-em-herculano/o-que-sao-adventure-games/>. Acesso em: 20 de mai. 2024.

GUITIERREZ, Barbara. Conheça 13 mulheres que são essenciais na indústria dos jogos. IGN Brasil, 21 mar. 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/brasil/18442/news/conheca-13-mulheres-que-sao-essenciais-na-industria-dos-jogos>. Acesso em: 18 dez. 2024.

HADDICK, Alicia. Tomb Raider and the many faces of Lara Croft. Epic Games Store, 7 mar. 2023. Disponível em: <https://store.epicgames.com/pt-BR/news/tomb-raider-and-the-many-faces-of-lara-croft>. Acesso em: 01 abr. 2025.

HALL, Stuart. *A identidade cultural na pós-modernidade*. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 12ª edição. Lamparina, 2019.

HARD DRIVE. Gentlemanly speedrunner slows down Super Metroid run so Samus doesn't have to take off her suit if she doesn't want to. Disponível em: <https://hard-drive.net/hd/video-games/gentlemanly-speedrunner-slows-down-super-metroid-run-so-samus-doesnt-have-to-take-off-her-suit-if-she-doesnt-want-to/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

HARPER'S BAZAAR. Alicia Vikander fala sobre seu papel como Lara Croft em Tomb Raider. Disponível em: <https://www.harpersbazaar.com/culture/film-tv/news/a20452/alicia-vikander-tomb-raider-lara-croft/>. Acesso em: 05 jun. 2024.

HISTORICAL GAMES NETWORK. *Archaeological Ethics, Immaterial Places, and Tomb Raider*. Disponível em: <https://www.historicalgames.net/archaeological-ethics-immaterial-places-and-tomb-raider/>. Acesso em: 10 de jun. 2024.

IBERDROLA. *Realidade Virtual*. Disponível em: <https://www.iberdrola.com/inovacao/realidade-virtual>. Acesso em: 06 jul. 2024.

IZUKAWA, Mariana. Mulher entre espelhos: Personagens femininas customizáveis nos videogames. Trabalho de Conclusão de Curso, Universidade de São Paulo Faculdade de Arquitetura e Urbanismo, Curso de Design. São Paulo, 2015.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Editora Aleph, 2015.

KATIE, Voiceover. The evolution of the revolutionary Lara Croft: Tomb Raider. Disponível em: <https://www.voiceoverkatie.com/post/the-evolution-of-the-revolutionary-lara-croft-tomb-raider>. Acesso em: 06 jul. 2024.

KRCMAREK, Suzana. Billie Sue of 1982: The First Playable Female Protagonist in Video Game History. Disponível em: <https://www.oldschoolgamer magazine.com/billie-sue-of-1982-the-first-playable-female-protagonist-in-video-game-history/>. Acesso em: 16 jul. 2024.

KRESS, Gunther. *Multimodality: A social semiotic approach to contemporary communication*. Reino Unido, Routledge, 2009.

KRESS, Gunther; VAN LEEUWEN, Theo. *Reading images: The grammar of visual design*. Routledge, 2020.

LANCASTER, K. Lara Croft: The Ultimate Young Adventure Girl: or the unending media desire for models, sex, and fantasy. *PAJ: A Journal of Performance and Art*, v. 26, p. 87-97, 2004.

LEAL, Pedro. Objetificação e hipersexualização feminina no mundo dos jogos. *Democracia, Direito e Gênero*, 18 out. 2016. Disponível em: <https://democraciadireitoegenero.wordpress.com/2016/10/18/objetificacao-e-hipersexualizacao-feminina-no-mundo-dos-jogos/>. Acesso em: 10 set. 2024

LEITE, Malu. Um papo sobre jogos e a hipersexualização feminina. Project N, 12 maio 2021. Disponível em: <https://projectn.com.br/um-papo-sobre-jogos-e-a-hipersexualizacao-feminina/>. Acesso em: 29 nov. 2024.

LE MOS, Igor Lins. REPRESENTAÇÕES SOCIAIS DA VIOLÊNCIA CONTIDA NOS JOGOS ELETRÔNICOS. 2011. 124 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Psicologia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: [http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/8719/arquivo9002\\_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y](http://repositorio.ufpe.br/bitstream/handle/123456789/8719/arquivo9002_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y). Acesso em: 10 set. 2016.

LIMA, Diego. Shadow of the Tomb Raider: diretor explica o visual atual de Lara Croft. IGN Brasil, 2018. Disponível em: <https://br.ign.com/shadow-of-the-tomb-raider/61331/news/shadow-of-the-tomb-raider-diretor-explica-o-visual-atual-de-lara-croft>. Acesso em: 26 jan. 2025.

LIMA, Rafael; LIMA, Leonardo. A estrutura narrativa dos jogos eletrônicos. Proceedings of SBGames. Teresina: SBGames, 2015.

LOURO, G. L. Gênero, sexualidade e educação. Petrópolis: Vozes, 1997.

LOURO, G. L. Pedagogias da sexualidade. In: LOURO, G. L. (Org.). O corpo educado: pedagogias da sexualidade. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 7-34.

MACALOSSI, Julia. 25 anos de Tomb Raider: desbravando o legado de Lara Croft. The Enemy, 12 nov. 2021. Disponível em: <https://www.theenemy.com.br/playstation/25-anos-de-tomb-raider-desbravando-o-legado-de-lara-croft>. Acesso em: 05 jun. 2024.

MACHADO, R. Por uma genealogia do poder. In: FOUCAULT, M. *A Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Graal, 1995.

MAGNI, Lolita Fernanda. Narrativas Interativas em jogos digitais: uma análise dos caminhos alternativos em Heavy Rain. Revista Temática, n. 11, p. 191-212, 2014.

MARTINI, Kika. Tomb Raider: do pior para o melhor (ranking segundo o Metacritic). Tecmundo, 10 mar. 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/especiais/178495-tomb-raider-do-pior-para-o-melhor-ranking-segundo-o-metacritic-.htm>. Acesso em: 5 de jun. 2024.

MARTINS, Alessandro. Mulheres lideram consumo de jogos eletrônicos no Brasil, aponta pesquisa. Isto É Dinheiro, 2024. Disponível em: <https://istoedinheiro.com.br/mulheres-lideram-consumo-de-jogos-eletronicos-no-brasil-aponta-pesquisa/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

MARTINS, Luiza. Mulheres e corpos femininos nos games: o sexismo e a exclusão como parte da mídia. O Casarão, 18 jun. 2024. Disponível em: <https://jornalcasarao.uff.br/2024/06/18/mulheres-e-corpos-femininos-nos-games-o-sexismo-e-a-exclusao-como-parte-da-midia-parte-i/>. Acesso em: 18 dez. 2024.

MATUMOTO, André de Oliveira. Multimodalidade em jogo: uma análise do jogo Final Fantasy. Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978), [S. l.], v. 52, n. 2, p. 439–460, 2024. DOI:

10.21165/el.v52i2.3621. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/estudos-linguisticos/article/view/3621>. Acesso em: 1 dez. 2024.

MCCARTHY, John *et al.* *What is artificial intelligence?* Stanford: Stanford University Press, 2007.

MELLO, João Agostinho de. História e Evolução dos Jogos Eletrônicos. 2014. Disponível em: <http://www.zemoleza.com.br/trabalhoacademico/outras/diversos/historia-e-evolucao-dos-jogos-eletronicos/>. Acesso em: 24 jun. 2024

MELLO, Vinícius David de Lima. *Histórico e discussão do conceito de jogabilidade em videogames*. 2013. 133 f. Dissertação (Mestrado em Comunicação Social) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2013.

MENDES, Cláudio Lúcio. Quem pode resistir a Lara Croft? Você?. Revista Estudos Feministas, v. 16, p. 45-60, 2008.

MENDES, Daiane Amancio; SILVA, Obdália Santana Ferraz. A narrativa em jogos digitais: uma experiência em Undertale. *Anais do Seminário de Jogos Eletrônicos, Educação e Comunicação*, Salvador, 28 abr. 2017. Disponível em: <https://revistas.uneb.br/index.php/sjec/article/view/3553>. Acesso em: 26 jan. 2025.

MENEZES, Helena Carvalhais. Identidades em jogo: o papel dos desenvolvedores no processo de formação de identidades em jogos digitais. *Texto Digital*, v. 18, n. 2, p. 62-76, 2022.

MEU PS. *Os melhores jogos de aventura para PS5*. [online]. Disponível em: <https://meups.com.br/especiais/os-melhores-jogos-de-aventura-para-ps5/>. Acesso em: 28 de maio de 2024.

MICROSOFT. Tomb Raider: Underworld. Disponível em: <<https://www.xbox.com/pt-BR/games/store/tomb-raider-underworld/BVMFBCFLL6QP>>. Acesso em: 28 de maio de 2024.

MILLER, Victor. De coadjuvantes a protagonistas: a história das mulheres nos games. GameHall. Disponível em: <https://gamehall.com.br/de-coadjuvantes-a-protagonistas-a-historia-das-mulheres-nos-games/>. Acesso em: 28 de maio de 2024.

MIRANDA, Lucas. Mulheres nos games: do estereótipo à desconstrução. *Ciência Nerd*, 6 mar. 2022. Disponível em: <https://www.blogs.unicamp.br/ciencianerd/2022/03/06/mulheres-games-estereotipo/>. Acesso em: 12 jun. 2024.

MIZAN, Souzana. Tradução Cultural na Construção e Interpretação da Linguagem Visual. *Interdisciplinar - Revista de Estudos em Língua e Literatura*, São Cristóvão-SE, v. 19, 2013. Disponível em: <https://periodicos.ufs.br/interdisciplinar/article/view/1800>. Acesso em: 1 jul. 2024.

MOBYGAMES. *Tomb Raider II*. Disponível em: <https://www.mobygames.com/game/487/tomb-raider-ii/>. Acesso em: abril de 2024.

MOITA LOPES, L. P. M. Da aplicação da linguística à Linguística Aplicada indisciplinar. In: PEREIRA, R. C.; ROCCA, P. (Org.). *Linguística aplicada: um caminho com diferentes acessos*. São Paulo: Contexto, 2009. p. 11-24.

MONTEIRO, Rafael. *16 melhores jogos de Tomb Raider já lançados na história*. TechTudo, 2024. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/listas/2024/04/16-melhores-jogos-de-tomb-raider-ja-lancados-na-historia-edjogos.ghhtml>. Acesso em: 2 maio 2024.

MOURA, Diogo. *Análise: Tomb Raider Legend*. TecMundo, 2023. Disponível em: <https://www.tecmundo.com.br/voxel/jogos/tomb-raider-legend/analise>. Acesso em: 22 jun. 2024.

NASCIMENTO, A. K. O. Letramentos digitais e o ensino de língua inglesa: uma análise preliminar em Sergipe. In: COLÓQUIO INTERNACIONAL EDUCAÇÃO E CONTEMPORANEIDADE, 5., 2011, São Cristóvão. Anais... São Cristóvão: Educon, 2011.

NASCIMENTO, Ana Karina de Oliveira; KNOBEL, Michele. What's to be learned? A review of sociocultural digital literacies research within pre-service teacher education. *Nordic Journal of Digital Literacy*, v. 12, n. 3, p. 67-88, 2017.

NASCIMENTO, Ilza. Videogame e estereótipos: como os jogos perpetuam desigualdade de gênero. MindMiners, 2021. Disponível em: <https://mindminers.com/blog/videogame-estereotipos-games/>. Acesso em: 18 dez. 2024.

NASCIMENTO, Jéssica. Estereótipos femininos nos jogos eletrônicos online: um estudo sobre representações de gênero em League of Legends. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) – Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2018. Disponível em: <https://repositorio.ufba.br/handle/ri/28032>. Acesso em: 26 jan. 2025.

NUNES, Luana. Como era o 1º game com uma protagonista feminina. 2022. Disponível em: <https://gizmodo.uol.com.br/como-era-o-1o-game-com-uma-protagonista-feminina/#:~:text=Wabbit%20era%20da%20agora%20extinta,Isso%20em%201982!&text=A%20responsável%20por%20criar%20jogo%20foi%20Van%20Mai>. Acesso em: 18 dez. 2024.

O' HALLORAN, Kay et al. Interactive software for multimodal analysis. *Visual Communication*, Londres, v. 11, n. 3, p.363-381, ago. 2012. Disponível em: <http://vcj.sagepub.com/content/11/3/363>. Acesso em: 20 novembro 2014.

PAIVA, V. L. M. de O. Métodos de Pesquisa Qualitativa. In: PAIVA, V. L. M. de O. *Manual de Pesquisa em Estudos Linguísticos*. São Paulo: Parábola, 2019. p. 59-103.

PESSOA, Rosane Rocha; SILVESTRE, Viviane Pires Viana; MONTE MÓR, Walkyria. Perspectivas críticas de educação linguística no Brasil: trajetórias e práticas de professoras/es universitárias/os de inglês. São Paulo, SP: Parábola, 2018.

PLANTE, Chris. Spider-Man on PS4 gets New York City, the Avengers and a lot more right. *Polygon*, 12 jun. 2018. Disponível em: <https://www.polygon.com/e3/2018/6/12/17453588/spider-man-ps4-new-york-city-avengers-demo-preview>. Acesso em: 28 maio 2024.

PLAYSTATION. The Sims 4. Disponível em: <https://www.playstation.com/pt-br/games/the-sims-4/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

PORFIRIO, Silvio; SOUZA, Francisco E.B. de; CIPRIANO, Luis Carlos. Textos multimodais: a nova tendência na comunicação. Observatório da Imprensa, 2015. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/diretorio-academico/textos-multimodais-a-nova-tendencia-na-comunicacao/>. Acesso em: 18 dez. 2024.

POSTIGO, Hector et al. Of Mods and Modders. Games and Culture, 2 (2007): 300 - 313. <https://doi.org/10.1177/1555412007307955>.

POUCO PIXEL. *A história de Adventure, o primeiro jogo de aventura*. Disponível em: <https://poucopixel.com/atari-2600/adventure/>. Acesso em: abril de 2024.

SANTOS, Karen Pinto; DE LIMA, Edirlei Soares; CUNHA, Adelino. A Evolução da Representação da Figura Feminina nos Jogos: Um Estudo de Caso das Séries Bayonetta, *Tomb Raider* e The Witcher. SBC–Proceedings of XIX SBGames. SBC–Proceedings of XIX SBGames, p. 458-466, 2020.

RAIDING THE GLOBE. Shadow of the Tomb Raider. Disponível em: <<https://raidingtheglobe.com/games/crystal-dynamics/shadow-of-the-tomb-raider>>. Acesso em: 18 dez. 2024.

RAIDING THE GLOBE. Tomb Raider: Underworld – Characters. Disponível em: <https://raidingtheglobe.com/games/crystal-dynamics/tomb-raider-underworld/characters>. Acesso em: 18 dez. 2024.

REHAK, Bob. Mapping the Bit Girl Lara Croft and new media fandom. Information Communication & Society, v. 6, n. 4, p. 477-496, 2003.

RODRIGUES, Letícia; MERKLE, Luiz Ernesto. Tecnologias de gênero na customização de personagens em jogos digitais. Seminário Internacional Fazendo Gênero, v. 11, 201

ROJO, Roxane; MOURA, Eduardo. Letramentos, mídias e linguagens. São Paulo: Parábola Editorial, 2019.

ROMARIZ, Thiago. Shadow of the Tomb Raider é conclusão sombria de saga da jovem Lara Croft. The Enemy, 2018. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/playstation/shadow-of-the-tomb-raider-e-conclusao-sombria-de-saga-da-jovem-lara-croft>>. Acesso em: 18 dez. 2024.

SANTOS, Andréa; MENDES, Daiane; SILVA, Obdália. Letramentos digitais e jogos digitais: relacionando práticas para multiletramentos. Aplicativos e games na educação. Sétimo simpósio de Hipertexto e Tecnologias na Educação. 2017.

SANTOS, Bruno Bonaldi dos; SOARES, Renan da Cruz Padilha. Jogos digitais: fontes para análise de representação/representatividade feminina na contemporaneidade. Caderno Intersaberes, Curitiba, v. 10, n. 25, p. 1-15, 17 maio 2021. Disponível em: <https://www.cadernosuninter.com/index.php/intersaberes/article/view/1746>. Acesso em: 26 jan. 2025.

SANTOS, Karen Pinto; DE LIMA, Edirlei Soares; CUNHA, Adelino. A Evolução da Representação da Figura Feminina nos Jogos: Um Estudo de Caso das Séries Bayonetta, *Tomb Raider* e *The Witcher*. SBC–Proceedings of XIX SBGames. SBC–Proceedings of XIX SBGames, p. 458-466, 2020.

SANTOS, Waleska da Graça. Representação feminina nas HQs e a construção de identidade: a personagem Wonder Woman como símbolo de empoderamento feminino. 2018. 104 f. Dissertação (Mestrado em Letras) – Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2018.

SATO, Adriana Kei O. *O caráter interpretativo da representação de personagem no videogame*. Universidade Anhembí Morumbi, São Paulo/SP, 2007.

Scacchi, Walt. Modding as an Open Source Approach to Extending Computer Game Systems. *Int. J. Open Source Softw. Process.* 3 (2011): 36-47.

SILVA, Fernando Henrique Cardoso; CALOMENO, Carolina; "A estética do jogo digital: uma revisão sistemática integrativa", p. 2748-2754. In: Anais do 9º CIDI | Congresso Internacional de Design da Informação, edição 2019 e do 9º CONGIC | Congresso Nacional de Iniciação Científica em Design da Informação. São Paulo: Blucher, 2019.

SBT GAMES. Ms. Pac-Man: a primeira protagonista feminina no mundo dos games. Disponível em: <<https://www.sbt.com.br/variedades/sbt-games/fiquepordentro/238530-ms-pac-man-a-primeira-protagonista-feminina-no-mundo-dos-games>>. Acesso em: 28 nov. 2024.

SHRENSH. *Tomb Raider* 3: Lara and Sophia Leigh. YouTube, 06 set. 2011. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=71z771z771z>. Acesso em: 14 de julho. 2024.

SOUZA, E. F. de. Linguística aplicada aos estudos de identidade e representação feminina em videogames. In: Seminário de Formação de Professores e Ensino de Língua Inglesa, 4., 2018, São Cristóvão, SE. Anais eletrônicos [...]. São Cristóvão, SE: LINC/UFS, 2018. p. 485-502.

SOUZA, Elisama Ferreira de. Corpo, gênero feminino e videogame: identidades em distorções nos sujeitos sociais. 2019. 136 f. Dissertação (Mestrado em Letras) - Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE, 2019.

SOUZA, Lucas et al. Os Grupos de Gamers: Segmentação de Mercado dos Jogadores de Jogos Eletrônicos. BBR. *Brazilian Business Review*, v. 18, p. 177-195, 2021.

SVG. Bizarre things about Zelda and Link's relationship. Disponível em: <https://www.svg.com/126909/bizarre-things-about-zelda-and-links-relationship/>. Acesso em: 3 dez. 2024.

SYOZI, Ricardo. *A cronologia Tomb Raider: saiba a ordem dos jogos*. Tecnoblog, [S.l.], 2021. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-cronologia-tomb-raider-saiba-a-ordem-dos-jogos/>. Acesso em: 02 maio 2024.

TECHTUDO. *Tomb Raider*: saiba como surgiu e veja mais curiosidades sobre a franquia. TechTudo, 2014. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2014/10/tomb-raider->

saiba-como-surgiu-e-veja-mais-curiosidades-sobre-franquia.ghhtml. Acesso em: Acesso em: 2 de maio. 2024.

TECNOBLOG. A cronologia *Tomb Raider*: saiba a ordem dos jogos. Disponível em: <https://tecnoblog.net/responde/a-cronologia-tomb-raider-saiba-a-ordem-dos-jogos/>. Acesso em: abril de 2024.

TRINDADE, Sara; MILL, Daniel Ribeiro Silva; VIEIRA, Alboni Marisa Dudeque Pianovski. Educação, Tecnologias e Inclusão Digital. Revista Diálogo Educacional, v. 18, n. 58, p. 596-602, 2018.

TOLKACZEWSKI, Filip. From Symbolism to Realism. Physical and Imaginary Video Game Spaces in Historical Aspects. Homo Ludens, n. 1 (12, p. 193-212, 2019.

TOMB RAIDER FORUMS. Rise of the Tomb Raider Screenshot Thread. Disponível em: <<https://www.tombraiderforums.com/showthread.php?t=153518>>. Acesso em: *TOMB RAIDER PLACE*. Disponível em: <https://tombraiderplace.com>. Acesso em: abril de 2024.

*TOMB RAIDER PLACE*. Disponível em: <https://tombraiderplace.com>. Acesso em: abril de 2024.

*TOMB RAIDER WIKI*. Sophia Leigh. Disponível em: [https://tombraider.fandom.com/wiki/Sophia\\_Leigh](https://tombraider.fandom.com/wiki/Sophia_Leigh). Acesso em: 06 jun. 2024.

*TOMB RAIDER WIKI*. *Tomb Raider Wiki*. Disponível em: [https://tombraider.fandom.com/wiki/Tomb\\_Raider\\_Wiki](https://tombraider.fandom.com/wiki/Tomb_Raider_Wiki). Acesso em: maio de 2024.

TONÉIS, Cristiano Natal. Experiência estética e a interface nos jogos digitais: a produção de um edutainment game: Lua. *Revista Tecnologia e Sociedade*, v. 8, n. 15, 2012.

TORRES, V. As Relações com o Consumo no Ambiente do Jogo The Sims: uma análise do viés simbólico desas relações. **Plurais - Revista Multidisciplinar**, Salvador, v. 1, n. 2, 2018. DOI: 10.29378/plurais.2447-9373.2010.v1.n2.%p. Disponível em: <https://www.revistas.uneb.br/index.php/plurais/article/view/871>. Acesso em: 21 nov. 2024.

TYNKER. Mario saves Peach 2. Disponível em: <<https://www.tynker.com/community/projects/play/mario-saves-peach-2/5c5beabacebfbd5f24401c9d/>>. Acesso em: 2 dez. 2024.

UNIVERSO CROFT. *Tomb Raider III* (1998): Adventures of Lara Croft. Disponível em: <https://universocroft.com.br/tomb-raider-iii-adventures-of-lara-croft/>. Acesso em: 22 jun. 2024.

VALKÍRIAS. Tomb Raider: 20 anos de Lara Croft. Valkírias, 2016. Disponível em: <https://valkirias.com.br/tomb-raider-20-anos-de-lara-croft/>. Acesso em: 18 abr. 2025.

VASCONCELOS, Clara Mayara de Almeida; RIBEIRO, Maria Amelia. Entraves e discussões: do letramento digital à inclusão social. Anais do VII CONEDU - Conedu em Casa, 2021. Disponível em: <https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/80710>. Acesso em: 26 jan. 2025.

VINCENT, Peter. Shadow of the Tomb Raider: Gameplay impressions. PCMag Middle East. Disponível em: <https://me.pcmag.com/en/gaming/11530/shadow-of-the-tomb-raider-gameplay-impressions>. Acesso em: 20 nov. 2024.

VOGELMANN, T.; ROSSI REMENCHE, M. de L.; SILVEIRA, A. P. Game on: a contribuição dos jogos digitais para os letramentos. H2D|Revista de Humanidades Digitais, [S. l.], v. 3, n. 2, 2021. DOI: 10.21814/h2d.3692. Disponível em: <https://revistas.uminho.pt/index.php/h2d/article/view/3692>. Acesso em: 20 nov. 2024.

WERNECK, Viviane. Shadow of the Tomb Raider: jogamos a aventura final da origem de Lara. Techtudo, 27 abr. 2018. Disponível em: <https://www.techtudo.com.br/noticias/2018/04/shadow-of-the-tomb-raider-jogamos-a-aventura-final-da-origem-de-lara.ghml>>. Acesso em: 3 dez. 2024.

WIKIPÉDIA, a enciclopédia livre. *Horizon Zero Dawn*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Horizon\\_Zero\\_Dawn](https://pt.wikipedia.org/wiki/Horizon_Zero_Dawn). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPEDIA. *Atari 2600*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari\\_2600](https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *British Academy Games Awards*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/British\\_Academy\\_Games\\_Awards](https://pt.wikipedia.org/wiki/British_Academy_Games_Awards). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Crystal Dynamics*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Crystal\\_Dynamics](https://pt.wikipedia.org/wiki/Crystal_Dynamics). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPEDIA. *Devil May Cry*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Devil\\_May\\_Cry](https://pt.wikipedia.org/wiki/Devil_May_Cry). Acesso em: 07 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Dreamcast*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Dreamcast>. Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Game Boy Color*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Game\\_Boy\\_Color](https://pt.wikipedia.org/wiki/Game_Boy_Color). Acesso em: 3 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Grand Theft Auto: San Andreas*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand\\_Theft\\_Auto:\\_San\\_Andreas](https://pt.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto:_San_Andreas). Acesso em: 02 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Myst (série)*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Myst\\_\(série\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Myst_(série)). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPEDIA. *Nintendo switch*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo\\_Switch](https://pt.wikipedia.org/wiki/Nintendo_Switch). Acesso em: 7 jul. 2024.

WIKIPEDIA. *PlayStation (console)*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation\\_\(console\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/PlayStation_(console)). Acesso em: 7 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Princesa Peach*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Princesa\\_Peach](https://pt.wikipedia.org/wiki/Princesa_Peach). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Resident Evil*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident\\_Evil](https://pt.wikipedia.org/wiki/Resident_Evil). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Super Mario*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Super\\_Mario](https://pt.wikipedia.org/wiki/Super_Mario). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *The Legend of Zelda*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The\\_Legend\\_of\\_Zelda](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Legend_of_Zelda). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. *Tomb Raider III* (1998): Adventures of Lara Croft. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb\\_Raider\\_III:\\_Adventures\\_of\\_Lara\\_Croft](https://pt.wikipedia.org/wiki/Tomb_Raider_III:_Adventures_of_Lara_Croft). Acesso em: abril de 2024.

WIKIPÉDIA. *Uncharted*. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Uncharted>. Acesso em: 04 jul. 2024.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. *Adventure (Atari 2600)*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Adventure\\_\(Atari\\_2600\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Adventure_(Atari_2600)). Acesso em: 4 jul. 2024.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. *Lara Croft*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Lara\\_Croft](https://pt.wikipedia.org/wiki/Lara_Croft). Acesso em: 05 jun. 2024.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. *Sega Saturn*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Sega\\_Saturn](https://pt.wikipedia.org/wiki/Sega_Saturn). Acesso em: 7 jul. 2024.

WIKIPÉDIA: a enciclopédia livre. *Shadow of the Colossus*. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Shadow\\_of\\_the\\_Colossus](https://pt.wikipedia.org/wiki/Shadow_of_the_Colossus). Acesso em: 2 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. SPIDER-MAN (jogo eletrônico de 2018). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Spider-Man\\_\(jogo\\_eletr%C3%B4nico\\_de\\_2018\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Spider-Man_(jogo_eletr%C3%B4nico_de_2018)). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. CALL OF DUTY. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Call\\_of\\_Duty](https://pt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty). Acesso em: 7 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. GOOGLE Stadia. São Francisco: Wikimedia Foundation, 2023. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Google\\_Stadia](https://pt.wikipedia.org/wiki/Google_Stadia). Acesso em: 7 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. GOD of War. Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/God\\_of\\_War](https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War). Acesso em: 6 jul. 2024.

WIKIPÉDIA. Reboot (ficção). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Reboot\\_\(fic%C3%A7%C3%A3o\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Reboot_(fic%C3%A7%C3%A3o)). Acesso em: 26 jan. 2025.

WIKIPÉDIA. XBOX (console). Disponível em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox\\_\(console\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/Xbox_(console)). Acesso em: 4 jul. 2024.

ZACCHI, Vanderlei J. Identidade em Jogos Digitais: entre a identificação e a mecânica do jogo. *Línguas & Letras*, v. 19, n. 44, p.114 - 138, 2018.

ZACCHI, Vanderlei. J. Multimodalidade e a Construção da Identidade do Sem-Terra. *Revista da Anpoll*, [S. l.], v. 2, n. 27, 2009, p. 245-267. DOI: 10.18309/anp.v2i27.150. Disponível em: <https://anpoll.emnuvens.com.br/revista/article/view/150>. Acesso em: 7 jul. 2024.

ZACCHI, Vanderlei J. Multimodalidade, Migração em Massa e Ensino de Língua Inglesa. *Revista Brasileira de Linguística Aplicada*, v. 16, p. 595-622, 2016.

ZDYRKO, David. *Tomb Raider: The Last Revelation*. IGN, 04 dez. 1999. Disponível em: <https://www.ign.com/articles/1999/12/04/tomb-raider-the-last-revelation-3>. Acesso em: abril de 2024.

ZIMMERMAN, Eric; CHAPLIN, Heather. *Manifesto: The 21st Century Will Be Defined By Games*. Kotaku, 2013. Disponível em: <http://kotaku.com/manifesto-the-21st-century-will-be-defined-by-games-1275355204>. Acesso em: abril de 2024.