

**V SEMINÁRIO  
INTERNACIONAL**  
de Língua, Literatura  
e Processos Culturais



08 a 10  
DE NOVEMBRO  
2022

ON-LINE  
Universidade de  
Caxias do Sul

## **MINICURSO**

### **REPRESENTAÇÃO EM JOGO: PROBLEMAS DA COLONIALIDADE EM VIDEOGAMES**

**Ministrante: Aline Conceição Job da Silva (PNPD/UCS)**

**Dia:** 10/11/2022

**Horário:** 14h

**Duração total:** 1h30min

**Vagas:** 30

É comum que estudos nos videogames sobre aspectos identitários sejam entendidos ou supostos como localizados, pertencentes a determinados nichos e de interesse somente para pessoas das identidades analisadas. No entanto, torna-se importante, cada vez mais, que estudos críticos de videogames percebam e abordem a presença da lógica da colonialidade na grande maioria dos jogos da produção dominante (os jogos triplo-A), mas não somente nesta. As formas estruturais de dominação dos sujeitos fazem parte de um processo contínuo, com início nos processos de invasão e expansão do colonialismo, que resulta nas formações capitalistas e neoliberais transpostas para diferentes produtos culturais. Essas formas configuram a lógica da colonialidade a partir da qual um sistema de poder mundial se instaurou e se mantém. É com esse sistema que as hierarquias fundamentais do pensamento europeu se tornaram as bases da narrativa de uma civilização ocidental. Considerando isso, este minicurso se propõe a apresentar aspectos relacionados às hierarquias de poder a partir dos problemas de representação em videogames, considerando esses como consequências da lógica da colonialidade, com ênfase especial nas representações de gêneros.