

## **A REPRESENTAÇÃO FEMININA NOS GAMES DE ESTILO/GÊNERO LUTA**

RAYANNE DA SILVA SOUZA,

Nos últimos anos o consumo e produção de jogos eletrônicos intensificaram o seu crescimento e se diversificam nos variados estilos/gêneros, compreendendo um mundo cada vez mais expressivo que passa a propor interação dos jogadores em diferentes situações, cenários e personagem no desenrolar de sua narrativa/enredo/trama. O jogo enquanto artefato cultural traz consigo uma serie de jogos de interesses/poder, formulação de sentido, passando a transmitir para seus adeptos uma serie de significações. Nos jogos de luta, nos estilo luta de rua entre dois personagens, produzidos pelas empresas japonesas Capcom e SNK, as personagens femininas também ganharam espaço e destaque, mas sofrem uma construção, ou melhor, com uma representação de feminino. Onde esta se apresenta de às vezes de forma desproporcional. Desta forma, propomos discutir aspectos da representação feminina no jogo eletrônico de luta partindo, a principio, para analise de alguns dos principais jogos de luta produzidos por estas duas empresas. Um dos quais podemos citar Street Fighter que desde a inserção das personagens femininas para interação dos gamers disponibilizou varias outras personagens, mas seguindo a mesma dinâmica. Desta forma propomos discutir aspectos da representação feminina nos jogos de luta, especificamente aspectos da representação construída nos jogos eletrônicos de estilo/gênero luta produzidos pela Capcom e SNK.

**PALAVRAS-CHAVE:** MIDIA , VIDEO GAME, FEMINISMO, GÊNERO, REPRESENTAÇÃO

**ÁREA TEMÁTICA:** HISTÓRIA (PESQUISA)

**FORMA DE APRESENTAÇÃO:** RELATO DE EXPERIÊNCIA