

A LUTA PELA VIDA E CIDADANIA DA POPULAÇÃO TRANSGÊNERA: UM ESTUDO SOBRE A REPRESENTATIVIDADE EM JOGOS ELETRÔNICOS

The struggle for life and citizenship of the transgender community: a study on representativity in
electronic games

GIOVANNI SCARELLI¹

CAMILA CLAUDIANO QUINA PEREIRA²

Resumo: Na perspectiva das práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano, este estudo discorre sobre representatividade transgênera em jogos eletrônicos, problematizando sobre como essas pessoas são representadas e vistas, expondo a conjuntura social de uma comunidade que sempre esteve à margem da sociedade e destacar as diversas formas de violência que acometem a comunidade trans, desde a exploração de seus corpos até os crimes de ódio. Com o intuito de discutir os impactos que a representatividade e invisibilidade têm na subjetividade dessas identidades, a pesquisa utilizou do método qualitativo e bibliográfico, analisando ao longo do trabalho quatro personagens transgêneros. Desse modo, foi possível analisar as agressões aos corpos transgêneros a partir das representações da personagem Poison e Erica, que, em sua maioria, é retratada de forma hipersexualizada ou como alívio cômico, estereótipos que são reflexos de como a sociedade encara pessoas transgêneras, por um outro lado, existe a representação de Krem, uma vivência trans humanizada. Esses resultados fornecem a perspectiva para a criação de personagens humanizados e fidedignos a subjetividade dessa comunidade.

Palavras-chave: Transgênero; jogos eletrônicos; mídia; representatividade.

Abstract: From the perspective of discursive practices and the production of meanings in everyday life, this study discusses transgender representation in electronic games, problematizing how these people are represented and seen, exposing the social situation of a community that has always been on the margins of society and highlighting how diverse forms of violence that affect the trans community, from the exploitation of their bodies to hate crimes. In order to discuss the impacts that representativeness and invisibility have on the subjectivity of these identities, a research using the qualitative and bibliographic method was made, analyzing four transgender characters throughout the work. In this way, it was possible to analyze how aggressions against transgender bodies from the representations of the character Poison and Erica, who are mostly portrayed in a hypersexualized way or as comic relief, stereotypes that are reflections of how a society faces transgender people, on the other hand, there is a representation of Krem, a trans humanized experience in video games. These results provide a

¹ Bacharel em Psicologia pela Universidade do Vale do Sapucaí (Univás). E-mail: scarelligiovanni@gmail.com.

² Docente do curso de Psicologia da Universidade do Vale do Sapucaí (Univás) e do Programa de Pós-graduação em Educação, Conhecimento e Sociedade (PPGEduCS). E-mail: camilacquina@gmail.com. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6607-529X>.

perspective for the creation of humanized characters and trustworthy the subjectivity of this community.

Keywords: *Transgender; games; media; representativeness.*

Introdução

O objetivo deste artigo é discutir sobre os impactos da representatividade e invisibilidade na vida da população transgênera, utilizando o caso dos jogos eletrônicos para ilustrar como a mídia contribui para a manutenção da violência e conseqüentemente, legitimação das agressões contra a população LGBTQIA+.

A luta da comunidade trans tomou proporções maiores quando as discussões sobre gênero, sexo e identidade incorporaram questões sociais e políticas. Um marco histórico que representa as reivindicações dos direitos LGBT ocorreu há mais de 50 anos, nos Estados Unidos, conhecida como *Stonewall*, bar que leva esse nome e era ponto principal de encontro de pessoas LGBT, onde sofriam inúmeras represálias da polícia, o que culminou na revolta que marcou protestos por toda a cidade de Nova York, marcando como a primeira luta que trouxe visibilidade à comunidade que vivia invisível (BELMONT, 2018).

No que se refere às pessoas transgêneras, ainda hoje observa-se que são discriminadas e consideradas como uma população que vive à margem da sociedade. São tratadas como doentes, cujo comportamento e vivências ainda são patologizados mesmo com a recente retirada da transexualidade como doença pela Classificação Internacional de Doenças em 2018. A população trans é exposta a uma série de violências devido à sua identidade de gênero, tais como agressões psicológicas, sociais, físicas (BELMONT, 2018).

Mendes (2020) cita o Atlas de Violência para destacar que, desde a década de 60, mais de 8 mil indivíduos foram mortos por sua identidade de gênero. A ANTRA (Associação Nacional de Travestis e Transexuais) em seu relatório anual indica que ainda há subnotificações, e que esse número ainda é bem maior por causa da invisibilidade deste tipo de violência em algumas regiões que não notificamos crimes ou têm dificuldade em repassar essas informações para a justiça. Mendes (2020) conclui que o investimento nas políticas públicas que incorporam a discussão sobre identidade de gênero, orientação sexual e direitos humanos é imprescindível para o combate da violência contra pessoas trans.

Silva (2018), em sua tese sobre a representatividade de mulheres negras em cartazes publicitários do Ministério da Saúde, constatou que:

A construção da realidade pelos sujeitos não é definida apenas por palavras, mas por diversos meios, entre eles, as imagens visuais. Para definir o conteúdo de um cartaz, é preciso partir da mensagem que se deseja transmitir e de qual público se quer atingir. Deve-se considerar, também, que a mensagem recebida vai além daquela que é transmitida, pois o impacto gerado no receptor é resultado de diversos fatores subjetivos. Portanto, é necessário considerar tudo que envolve o cartaz, desde o texto, contexto e até o leiaute, para que cada um desses elementos possa contribuir para levar o leitor a questionar seus paradigmas e adquirir novos conhecimentos (SILVA, 2018, p. 2).

Com isso, é possível observar que a representatividade produz efeitos em questões relacionadas a autoconhecimento e autoestima. Isso foi constatado em uma pesquisa norte-americana com crianças, que buscou compreender os impactos da mídia na formação de aspectos a sua identidade. O resultado da investigação apontou que meninos brancos tendem a se identificar muito mais com os conteúdos expostos na televisão do que meninas brancas e negras e meninos negros (MARTINS, 2012). Do mesmo modo que Silva (2020) comprovou em sua pesquisa que as redes sociais produzem efeitos negativos na imagem corporal das pessoas pelo fato de estabelecerem padrões e medidas inalcançáveis para a maior parte da população.

Nesse sentido, a mídia tem um importante papel para validar formas de violência, no caso deste estudo, via jogos eletrônicos. Com alto índice de audiência, podemos afirmar que essa modalidade de entretenimento produz sentidos na forma como constrói as narrativas e envolve o/a jogador/a, que passa horas nesta trama, sendo parte das histórias que são contadas. Por isso, tratar sobre como as pessoas transgêneras aparecem em tais cenas contribuiu para o nosso argumento ao considerar a linguagem, neste caso os jogos, como produtora de realidades e, portanto, capaz de legitimar a ideia que circula no cotidiano a respeito desta população marginalizada e violentada pela nossa sociedade (UNÉUS, 2017).

1 Exigências e transigências – as noções de gênero

As discussões que permeiam as noções sobre gênero e (trans)gênero se fundem atualmente nas concepções históricas e sociais que definem a figura de “mulher” e “homem” numa concepção cristão-religiosa, que subjugou outras culturas a partir desse ideal, colonizando expressões de gênero de diversos outros povos e culturas que tinham a vivência do gênero muito além do que se entende por masculino e feminino. A partir dessas percepções, é possível aproximar-se do que é gênero e de quais os impactos no contexto sociocultural em que se inserem essas discussões (ROBINSON, 2019).

As noções sociais utilizadas para perceber e explicar gênero em nossa cultura apontam, primordialmente, para a origem cultural como modeladora de homens e mulheres (MORAES, 2013). Ou seja: o que chamamos de homem de mulher não é o produto da sexualidade biológica, em sua totalidade, apesar de normas relacionadas ao fator biológico para enquadramento social serem rígidas, mas sim de relações sociais baseadas em distintas estruturas de poder, dinâmica adotada que resulta, na maioria das vezes, em um gênero sobrepor o outro (SOARES, 2019).

Uma compreensão mais ampla de gênero exige que pensemos não somente que os sujeitos se fazem homem e mulher num processo continuado, dinâmico (portanto não dado e acabado no momento do nascimento, mas sim construído através de práticas sociais masculinizantes e feminizantes, em consonância com as diversas concepções de cada sociedade); como também nos leva a pensar que gênero é mais do que uma identidade aprendida, é uma categoria imersa nas instituições sociais (o que implica admitir que a justiça, a escola, a igreja, etc. são “generificadas”, ou seja, expressam as relações sociais de gênero). Em todas essas afirmações está presente, sem dúvida, a ideia de formação, socialização ou educação dos sujeitos (LOURO, 1995, p. 103).

A partir disso, forma-se a idealização de um padrão em que se concebe a aplicação de uma medição de extremos para racionalizar gênero, sendo o homem como a força, razão e virilidade e, em contrapartida, a mulher é tida como fraca, delicada e fonte de emoção, e esse preceito é muito cedo ligado ao instinto natural do ser humano, imutável em sua forma. De Jesus (2012, p.8) compreende que “a sociedade em que vivemos dissemina a crença de que os órgãos genitais definem se uma pessoa é homem ou mulher, porém, a construção da nossa identificação como homens ou como mulheres não é um fato biológico, é social”. Para construir a identidade, portanto, é necessário abranger a questão cultural além do social, já que a ideia de masculino ou feminino se modifica de lugar para lugar, e de ocasião para ocasião. No entanto, o que predomina é uma compreensão biológica sobre o sexo, resgatando a ideia de instinto natural, tendo as partes genitais como única referência para o gênero:

O que importa, na definição do que é ser homem ou mulher, não são os cromossomos ou a conformação genital, mas a autopercepção e a forma como a pessoa se expressam socialmente (DE JESUS, 2012, p. 8).

É possível dizer que a autopercepção e a forma em que e como a pessoa se expressa também sofrem impactos e transformações em seu meio social, advindos da relação com ela, já que, como afirmado anteriormente, a sociedade e a cultura têm grande peso nessas construções, como Freitas (2017) indaga em sua dissertação sobre a busca da autenticidade do eu dentro dessas mídias de entretenimento:

A busca no ambiente virtual pelo “eu” que não é expresso no ambiente real. O consumidor de videogames pode ser definido como sujeito pós-moderno, ou seja: ele

assume dinamicamente identidades diferentes, transitando facilmente por onde há um “eu” real, um “eu” virtual e o “eu” gamer (FREITAS, 2017, p. 22-23).

Para delimitar isso, precisa-se entender o que é uma pessoa transgênero, e o que permeia as noções de ir além do gênero exigido.

De acordo com o *National Center for Transgender Equality* (2019), transgênero é um termo que pode ser usado para descrever pessoas cuja identidade de gênero é diferente do gênero que lhes foi imposto ao nascimento a partir de seu órgão sexual. Bento (2017, p. 18) descreve como sendo “uma experiência identitária, caracterizada pelo conflito e transgressão para com as normas de gênero”. É pertinente, portanto, mencionar que a identidade de gênero é geralmente confundida com a sexualidade humana pelo senso comum, já que a orientação sexual engloba o sexo, a atração física e psíquica para com o outro, a identidade é a maneira como você se compreende como indivíduo e expressa isso para o ambiente.

Para compreender melhor os aspectos que ultrapassam as noções binárias de gênero, é pertinente ressaltar que as noções de transgênero descritas fazem parte de uma terminologia norte-americana, assim como o termo *queer*, o que não se supõe que estejam erradas; pelo contrário, são bases para a compreensão dos termos que variam de cultura e sociedade, no entanto, aproximando-se de nossa realidade, temos outros significados que conferem para o indivíduo a sua identidade de gênero e são principais forças que unificam a identificação perante si mesmo e diante seu contexto social. Mesmo que no Brasil ainda não exista consenso sobre uma terminologia assertiva e que corresponda à terminologia citada, ocorre a concessão cultural dependendo da variável cultural e do contexto em que pessoas LGBTs estão inclusas, mas todas essas noções vão ao encontro de um único aspecto: são além da ideia binária de gênero que somos expostos e principalmente, são expressões subjetivas da identidade humana, que resulta no processo de compreensão de si e do ambiente que o cerca (RICHARDS, 2016).

Ao analisar a realidade brasileira, o que se tem como informação que permeia uma distinção entre travesti e transgênero se compreende na repulsa ou não do órgão genital, ou seja, “qualifica-se” transgênero aquela que passa pela cirurgia de resignação sexual, advindo de uma terminologia higienizada e que caracteriza uma segregação entre indivíduos trans e travestis, sendo a travesti considerada uma identidade feminina latino-americana, distanciando-se do conceito de *drag queen*, que contempla a performance artística e teatral do estereótipo feminino, e se oposto, *drag king*, que é performar o masculino (CARVALHO, 2018).

É importante ressaltar também a existência de indivíduos intersexos. De acordo com Lowy (2019), são sujeitos que colocam em pauta nossas certezas sobre a estabilidade das categorias “homem”

e “mulher”. São crianças nascidas com órgãos sexuais que não permitem uma classificação imediata como menino ou menina. E, portanto, não se pode ser para a nossa cultura ocidental e colonizada ao mesmo tempo, um homem e uma mulher, mesmo que em outras culturas, principalmente indígenas do Norte da América e no México, há a manifestação de identidades de gênero além do binário, ou seja, essa visão sobre o gênero não é atual (ROBINSON, 2019).

A partir dessas delimitações, temos que o gênero e a identidade moldam-se pelo reconhecimento do indivíduo a partir o ambiente em que se está inserido, essa é a sua experiência subjetiva de gênero, o que sofre influência da sociedade e cultura, e diante dessas potencialidades, leva-se a considerar como se concretiza o reconhecimento da própria pessoa pelo meio social, já que as identidades são estabelecidas através das experiências proporcionadas pela invisibilidade e nos espaços em que constroem suas subjetividades (FREITAS, 2017).

2 A invisibilidade e representatividade da população transgênera

Alinhando-se por essa perspectiva de como a sociedade trata pessoas transgêneras e travestis, nos interessa também a maneira como essa população é vista, utilizando a noção de representação e visibilidade, atrelando-se à mídia, como grande ferramenta de visão de nossa sociedade. Desse modo, para que o gênero se concretize em sua totalidade, é necessário que a sociedade também reconheça, além do próprio indivíduo, a condição em que ele se encontra, ou seja, tornar-se visível. Tratando-se do contexto visual da sociedade contemporânea, ser invisível tende a significar ser inexistente ou insignificante (BENEVIDES, 2019).

O sentimento de invisibilidade é provocado pelo não reconhecimento de outrem sendo essa atitude um produto da cultura e do passado biográfico daquele que não vê. Existem duas possibilidades para que um indivíduo seja invisível quando na realidade objetiva é fisicamente visível. Por um lado, pode ser o resultado de um ato voluntário, e por outro, pode ser a consequência de uma intersubjetividade constituinte, o que implica que o ato de “não ver” é uma perspectiva coletiva e partilhada dando origem a uma alteridade invisível, isso tudo provoca sentimentos de desprezo e humilhação em indivíduos que com ela convivem (TOMÁS, 2008).

Trazendo essa definição para a realidade da comunidade transgênera, nota-se a maneira como a invisibilidade é vivida e expressada, atitudes que vão desde a autoeliminação pelo sentimento de não pertencer e não existir até a desconfiguração do seu próprio ser. Uma das articulações disso na comunidade trans é a recorrente imagem pelas quais travestis e transexuais são retratadas; na internet,

televisão, em jornais, revistas e nos veículos de mídia em geral observa-se a maneira de como as pessoas são vistas e o impacto disso em seus corpos e identidades, pois, de acordo com Hall (2013), a maneira como um grupo é representado afeta como um grupo é tratado, e na maioria das vezes, a representação é a única forma que um público tem acesso ao outro, e com isso, conclui-se também que um grupo que não é representando também sofre influência negativa, por ser produto de uma sociedade que exclui uma classe.

Representatividade tem por significado aquele que representa politicamente os interesses de um grupo, de uma classe ou de uma nação. Ela se concretiza através da ação, adesão e participação dos representados. Nos games, a representatividade está inserida no contexto de representar as minorias ou os excluídos que são mulheres, afrodescendentes, homossexuais e outros, de forma adequada, diminuindo os estereótipos e ofensas (BRISTOT, 2017, p. 865).

Ou seja, reconhecer-se perante uma representação viabiliza conteúdo para sua identidade, agrega conhecimento sobre determinado grupo a que a maioria não tem acesso. Além de contribuir para configurar como uma sociedade e cultura retratam essa figura, de modo que não se reconhecer ou deparar-se com depreciações constituem-se como agressões que dão brecha para estereótipos que propagam uma imagem pejorativa e culminam na construção de ideias distorcidas para quem tem acesso a essas representações. Um exemplo disso é como personagens femininas são geralmente retratadas em mídias, segundo Galdino (2019) em sua dissertação *Jogue como uma Garota*, é mais fácil encontrar a imagem da mulher associada à figura passiva, dependente, excessivamente sexualizada e menos competente que figuras masculinas.

Nessa realidade, os corpos que se percebem transgêneros passam por uma série de dilemas que atacam a sua identidade e deslegitimam seu corpo que divergem das normas de gênero. Configura-se como transfobia a intolerância com pessoas transgêneras e travestis, acoplando-se a todo comportamento, atitude ou movimento de ódio, agressão e discriminação (BENTO, 2017).

Entre os meses de janeiro de 2008 e março de 2014, em uma pesquisa com 55 países, o Brasil foi apontado como a nação em que mais se registram assassinatos, de acordo com um dossiê disponibilizado pela Rede Trans Brasil, que trouxe diversas informações importantes sobre a transfobia e os altos índices de violência. Dados analisados da mesma natureza mostram as dificuldades de ingressar no mercado de trabalho, os impactos psicológicos, a prostituição como uma das poucas alternativas, que segundo a ANTRA (Associação Nacional de Transexuais e Travestis do Brasil) 90% das travestis e transexuais estão se prostituindo ou irão se prostituir devido ao preconceito no mercado de trabalho e a falta de acesso aos estudos (BENEVIDES, 2019).

Esse cenário se mantém no ano de 2019, com a suspensão do vestibular que reservava vaga para travestis e transgêneros, a fim de reparar a disfunção educacional que acomete a realidade desses sujeitos. Além disso, o Brasil segue liderando o *ranking* de país que mais mata pessoas trans e travestis por crimes de ódio e com requintes de crueldade, e esse número pode ser ainda maior, já que não há uma fiscalização rigorosa em cima desses homicídios, que consideram apenas a denúncia pública como fonte de dados, atrelando-se a estimativa de vida atual de uma pessoa trans no Brasil, que não passa dos 35 anos, menos da metade para a estimativa de vida de uma pessoa cisgênera, que é de 75 anos (BENEVIDES, 2019).

Por outro lado, temos conquistas de direitos sendo alcançados, já que, em 2016, o Decreto Nº 8.727, legitimou o uso do nome social e o reconhecimento da identidade de gênero de pessoas travestis e transexuais no âmbito da administração pública federal direta, autárquica e fundacional, o que significa que a informação e a luta pelos direitos trazem resultados e benefícios para comunidade transgênera, sendo o nome social uma conquista para o reconhecimento da vivência do seu gênero em sociedade (DA CUNHA, 2019).

Aqueles que não se inserem na pseudonormalidade socialmente acreditada no que concerne à sexualidade sofrem não apenas o preconceito e discriminação dos integrantes da sociedade, mas também se veem compelidos a enfrentar uma segregação estrutural decorrente de um Estado que estabelece seu ordenamento jurídico em uma cisheteronormatividade que apenas se mostra preocupada com parte dos cidadãos (DA CUNHA, 2019, p.27).

É esperado que em uma sociedade com cultura higienista preocupe-se com uma parte integrada da população que é branca, cisgênera e heterossexual, geralmente a maioria, e seja negligente com os indivíduos que vivem à sua margem. A violência aparece como um sintoma desse meio, com o propósito de eliminar aqueles que transgridam a norma a partir da falta de contato e dificuldade em identificar corpos que representam de diversas maneiras sentimentos de repulsa ou desejo, e para isso, há uma manutenção da estrutura para que ocorram direta e indiretamente diversos tipos violências, desde as configurações de ataques que danificam a estima, agridam a sua integridade e o façam sentir-se como gerador do seu próprio sofrimento, até o homicídio, que é resultado final desse processo (CORRÊA, 2020).

Além dos dados sobre a expectativa e estimativa de vida de uma pessoa transgênera, uma outra forma de violência no âmbito *on-line* além dos constantes ataques verbais e ameaças de cunho transfóbicos na esfera de jogos eletrônicos, encontra-se a terminologia “*trap*” — armadilha, para se referir a mulheres transgêneras, no sentido transfóbico de dizer que a identidade dessa pessoa ou

personagem é uma enganação, pois ela não é quem ela aparenta ser por possuir um pênis (BENEVIDES, 2019).

3 A indústria de jogos

Atualmente, a indústria de jogos eletrônicos é o foco de entretenimento que mais cresce no mundo inteiro, de acordo com o levantamento da Tech NET Immersive (ALISON, 2021), tanto no aspecto cultural como no financeiro, passando na frente do mercado de filmes, televisão, novelas e outras mídias. Na perspectiva de Galdino (2019) os primeiros jogos eletrônicos surgiram em meados de 1952 com jogos simples, que serviram de base para moldar um público-alvo que foi sendo definido cultural e estrategicamente, criando a ideia de que jogar era uma atividade exclusiva de meninos.

O que a criação desses jogos tem em comum é que, assim como a internet, seus desenvolvedores (e, conseqüentemente, os jogadores) eram homens brancos altamente instruídos que trabalhavam na academia ou no complexo industrial e militar na Inglaterra ou nos Estados Unidos. Com isso, os jogos criados nas décadas de 1970 e 1980, e que acabam por se perpetuar até os dias de hoje, não exclusivamente, mas em grande número, são narrativas centradas em figuras masculinas de soldados, aventureiros, ciborgues e criminosos (GALDINO, 2019, p. 38).

A partir da década de 80 os jogos eletrônicos foram se tornando parte do cotidiano da maioria masculina, sendo feitos por homens e uma minoria quase nula feminina participando da elaboração de conteúdo para essa indústria e a representação dessa maioria é refletida nas criações de contextos em que esses jogos são formados, já que partem de uma ótica androcêntrica, que é uma prática que procura universalizar as experiências masculinas (FREITAS, 2017).

Henringer (2019) analisou mais de 98 jogos em uma plataforma de jogos e constatou apenas 3 representações LGBTQs. A baixa representação de protagonismos transgêneros nesse ambiente podem ser pensada pelo receio de causar indignação do público-alvo dentro de uma cultura que originalmente ignora essa minoria, assumindo-os como uma parte de corpos indesejáveis pela sociedade, mas ainda assim, utilizados como alívio cômico e sexual quando necessário.

Isso deve explicar o fato de que quando os personagens homossexuais aparecem ou são extremamente estereotipados, por isso não vão causar comoção com a massa dos jogadores mesmo sendo horríveis em suas narrativas como personagens, ou são claramente a espécie de personagem que foi criada para divertir e não ser levada a sério (YONASHIRO, 2012, p. 24).

De acordo com Almeida e Pereira (2020), as mídias sociais produzem realidades, por isso é preciso refletir sobre o fato de as personagens serem retratadas de forma desumanizada em suas

características, fornecendo material que alimenta a visão pejorativa de jogadores que têm acesso a esse conteúdo.

4 Procedimentos metodológicos

O presente trabalho utiliza-se de uma pesquisa bibliográfica e documental, de forma qualitativa, descritiva e exploratória. Para isso foram identificados jogos que possuem personagens transgêneros a fim de analisar como são representados em diferentes períodos desde a primeira até a mais recente aparição. Para identificar os personagens, utilizou-se a fonte de dados LGBTQ Archives (2019), que cataloga aparições de personagens LGBTQs em jogos eletrônicos.

Após relacionar os jogos, utilizaram-se os seguintes critérios para selecionar os personagens que seriam abordados neste estudo: são representações humanas (descartam-se as representações animais ou animaisca); têm impacto no jogo e não são apenas figuras coadjuvantes com menos de três linhas de diálogo; jogos em que há desenvolvimento da história por parte de um autor, desconsiderando-se jogos em que o jogador cria seu próprio personagem e constrói a partir da jogatina – ou seja, *mmo* (*massive multiplayer on-line*) e derivados. Também foram considerados o indicador de maior abrangência de jogadores e o impacto no público por nível de vendas, quantidade de jogadores e por alcance em mídias sociais.

Por fim, foram selecionados quatro personagens, que foram analisados segundo sua imagem corporal e vestimentas, o enredo e sua performance no jogo.

5 Resultados

Para a análise das personagens, apresentam-se de forma cronológica quatro personagens como marcos referenciais de representação transgênera em jogos *on-line*, desde a primeira até a mais recente aparição canônica, ou seja, concebida originalmente por seus desenvolvedores de um personagem trans até a data de 2019, analisando sua história e construção como personagem, incluindo a temática que lhe foi atribuída, suas vestimentas e características que contribuam para o formação de suas representações, inferindo indicadores qualitativos e desse modo, também avaliando dados de vendas desses jogos que têm ou tiveram alcance em grande escala no mercado.

5.1 Poison



Figura 1. Imagem Promocional de Poison.
Fonte: Capcom, Street Fighter IV, 2012.

Descrição da personagem: A figura 1 possui o corpo volumoso, com proporções quase irreais, suas vestimentas têm características de uniforme policial ou uma fantasia de *sex shop*, short curto envolto com correntes, salto alto vermelho e top branco que enfatizam seus seios, além dos apetrechos como o chicote e a boina de estilo policial.

Poison, uma das primeiras aparições de uma mulher transgênera em *videogames* no arcade *Final Fight* (1989) da Capcom, uma das franquias mais populares da década de 90 sendo descrito pela própria como um marco referencial para jogos de estilo *side-scrolling action games*, uma plataforma em duas dimensões onde a ação é vista pela perspectiva lateral, podendo apenas mover o personagem para esquerda ou direita.

Segundo a lista divulgada pela empresa em sua plataforma original contendo o número de distribuição e alcance de seus jogos, as vendas apenas de *Final Fight* chegaram a cerca de 1,48 milhões de cópias no ocidente, desconsiderando o acentuado aparecimento de Poison nos títulos posteriores, como em *Street Fighter IV* (3,4 milhões de unidades) e com isso, alcançando visibilidade além do mundo dos jogos pela polêmica sobre seu gênero. No desenvolvimento de sua personagem em *Final Fight*, Poison é uma antagonista com atributos corporais em evidência e características hipersexualizadas, uma forma de atrair a atenção masculina em detrimento de sua personalidade (ARAUJO, 2017).

Poison foi concebida desde a sua criação como uma *Newhalf*, termo pejorativo em japonês usado para definir uma mulher transexual. O jogo foi lançado no Japão em 1989, porém, na localização do jogo para os Estados Unidos, em 1991, Poison foi substituída por dois bandidos e posteriormente, em 1992, ela foi lançada no Ocidente. Ao contrário do que apontam algumas pesquisas, a Capcom deixou explícito o seu gênero desde o começo, mas a polêmica sobre Poison era grande, e a empresa viu bastante lucro na atenção gerada e decidiu aproveitar-se disso. Yoshinori Ono, o produtor de *Street Fighter IV* (2008) foi questionado sobre, e respondeu:

Vamos esclarecer: Na América do Norte, Poison é oficialmente uma mulher transexual pós-operada. Mas no Japão, ela simplesmente esconde seu dote para parecer feminina (UNÉUS, 2017, p. 8)

O que leva a concluir que desde a sua aparência instigante, até sua representação e a maneira como foi concebida, Poison foi criada para chamar a atenção pelo seu gênero e a controvérsia criada no Ocidente, onde sua identidade de gênero foi deixada como um mistério com o propósito de atrair visibilidade para a Capcom (PATTERSON, 2017).

5.2 Erica Anderson



Figura 2. Imagem Promocional de Erica.
Fonte: LGBTQGAMEARCHIVE, 2016.

Descrição da personagem: Erica veste roupa de garçonete com seu avental e touca brancos, o uniforme amarelo que termina bem acima de seus joelhos e decote aparente, ela calça tênis branco o que demonstra conforto pelo menos no seu local de trabalho.

Erica é uma mulher transgênera, personagem secundária de *Catherine*, jogo de plataforma no estilo de aventura e *puzzle* (quebra-cabeça) lançado em 2011 pela ATLUS, uma empresa japonesa. Em seu desenvolvimento na história, ela é uma garçonete do *Stray Sheep*, um bar em que acontece a maioria do progresso de diálogo no jogo. Erica está em constante contato com Vicent, protagonista, e seus companheiros, já que todos são amigos de infância.

Com o avanço da trama, Toby, um dos amigos de Vicent, nutre admiração por Erica e, a partir daí, um flerte recíproco e saudável acontece entre dois, porém seus amigos começam a indagar suas reais intenções com Erica, e mostram-se sempre desconfortáveis e preocupados com o relacionamento, receosos de que Toby acabe se machucando por descobrir que “Erica não é quem aparenta ser”, induzindo o jovem a acreditar que Erica o está enganando.

No desfecho do jogo, Toby encontra-se no casamento de seu amigo Vicent e relata que também gostaria de ter a mesma sorte para encontrar a pessoa amada, e no mesmo instante ele é

abordado por Erica, sua atual namorada, mas Toby demonstra desconforto, expõe seu *dead name*, que é o nome de registro de pessoas trans e por isso é considerado um nome morto, e após isso Erica responde de forma cômica sobre o relacionamento dos dois, já que Toby demonstra arrependimento por ter perdido a virgindade com Erica.

5.3 Cremisius “Krem” Aclassi



Figura 3. Cremisius “Krem” Aclassi.
Fonte: LGBTQGAMEARCHIVE, 2016.

Descrição da personagem: Krem é retratado ao longo de todo o jogo com sua armadura, que representa forte proteção em batalha, cabelo curto e pele cor de oliva. Pode-se inferir que sua construção como personagem não teve tendência ao alívio cômico ou à hipersexualização, ele é retratado como qualquer outro guerreiro. Mas um ponto interessante além de sua imagem visual, é que uma mulher cisgênera dá voz ao personagem Krem.

Em 2014 foi lançado o RPG (*Role-Playing Game*: estilo que possibilita encarnar um personagem e criar narrativas a partir disso) da BioWare, *Dragon Age Inquisition*, que, de acordo com o relatório financeiro disponibilizado pela Eletronic Arts em 2015, *Dragon Age* foi o título mais rentável da história de sua subsidiária BioWare, conquistando no mesmo ano o prêmio de *game of the year*, uma denominação recebida por diversos veículos especializados da mídia, que consideram o representar o ápice do desenvolvimento de jogos naquele ano.

Em *Dragon Age*, temos o personagem Krem, um homem transgênero, coadjuvante da trama e membro de uma filiação de guerreiros, e diante disso ele usa uma armadura robusta e uma espada. Krem tem um aprofundamento ao desenrolar da trama, revelando ao protagonista sua verdadeira condição e história, e mesmo que o jogo ofereça perguntas pessoais, ele usava didática para explicar como é ser um homem trans e crescer um ambiente inóspito a sua identidade.

Desmembrando tudo o que cerca a noção de representatividade, invisibilidade e transgênero em jogos eletrônicos, a maneira como um jogador conhece um personagem transgênero é passada pela perspectiva de como um desenvolvedor de jogos vê uma pessoa trans, essa visão se mostra presente na invisibilidade, pois Unéus (2017, p. 17) compreende que:

É claro que os personagens transexuais são uma minoria nos videogames e todos eles variam muito em seu retrato transgênero. Ao analisar esses personagens, tornou-se bastante claro que o retrato de personagens vem em positivo e negativo. Enquanto nós temos Krem que é criado com boas intenções e pode ser considerado como uma das melhores representações transgênero em videogames. Nós também temos o outro lado do espectro, onde personagens trans são usados como alívio cômico e seu status como transgênero é algo para ser ridicularizado.

5.4 Taliyah



Figura 4. Taliyah, a Tecelã das Pedras.
Fonte: League of Legends Oficial, 2017.

Descrição da personagem: Taliyah representa uma adolescente, usa vestimentas que cobrem todo o seu corpo, botas e mangas longas de cores terrosas, já que seu elemento na fantasia do jogo é a manipulação de pedras. Taliyah tem seus cabelos castanhos, sobrancelhas grossas e nariz largo, que lembram traços de pessoas localizadas no oriente da Índia.

Taliyah, a “Tecelã das Pedras”, é uma personagem do *League of Legends*, jogo do estilo *moba* (*Multiplayer Online Battle Arena* – duas equipes batalham com o a finalidade de destruir a base inimiga) de computador, *League* completou 10 anos em 2019, alcançando a marca de 8 milhões de jogadores simultâneos diariamente, segundo levantamento divulgado pela Riot Games, sua desenvolvedora, e com isso, recebendo o título de jogo mais jogado do mundo.

Taliyah foi lançada em 2016 e já em sua concepção a comunidade reagiu de forma negativa nos fóruns que concentram a atividade da comunidade de *League of Legends* sobre sua aparência, cor de pele e traços, já que visivelmente ela foge do padrão das outras personagens femininas já lançadas no jogo (OLIVEIRA, 2017). Em sua história, Taliyah é uma jovem de aproximadamente 15 anos de uma região desértica do universo do jogo e não tem pele branca, suas roupas escondem seu corpo e há ênfase em sua história e narrativa, onde ela encontra-se em uma jornada de autoconhecimento, explorando seus poderes de controlar a terra ao mesmo tempo em que ela está voltando para a sua terra natal e conciliando com a crise de identidade presente na transição da adolescência para a fase adulta.

Daniel Z. Klein, criador de Taliyah e parte do núcleo que produziu sua história, ao ser interrogado sobre o processo de criação, relatou sobre a Taliyah poder ter sido a primeira personagem

abertamente trans em *League of Legends*, porém encontrou bastante resistência de seus superiores no processo criativo da personagem (MATÉ, 2018).

6 Discussão

Ao analisar as constantes transformações temporais, nota-se um caráter de pouca evolução nas representações transgêneras em jogos eletrônicos de estilos diferentes, já que Poison, por sua vez, é retratada como uma figura baseada no estereótipo de armadilha, e sua aparência hipersexualizada, erotizada e hostil, onde a sua vestimenta representa um teor apelativo de fantasia *sexy* de policial, e diálogos que sempre remetem à sedução e à trapaça.

A imagem da mulher acaba sendo muitas vezes hipersexualizada com seios volumosos, curvas surreais, mostrando o corpo da mulher coberto por praticamente roupa nenhuma, estando totalmente inadequada para a situação em que a personagem se encontra dentro do jogo como, por exemplo, situações de batalhas (BRISTOT, 2017, p. 865).

Já Erica em sua narrativa é uma personagem secundária que retrata uma garçonete do bar *Stray Sheep* que sempre aconselha Vicent, protagonista nas suas decisões durante o jogo que na maioria das vezes é sobre sua decisão de se relacionar com Katherine ou Catherine, em algumas linhas de diálogo o chefe de *Stray Sheep* diz que Erica é um chamariz para visitantes que ocasionalmente aparecem por lá apenas para vê-la, os desenvolvedores sofreram críticas sobre a maneira que retratam uma mulher trans, já que durante seu relacionamento ela é vista por Vincent e seus amigos como alguém que está enganado Toby, seu par romântico e nas cenas finais do jogo, Erica é desprezada pelo mesmo, como é mostrado na figura 2 que relata sentir remorso por ter perdido sua virgindade com ela. Além disso, os créditos finais do jogo listam Erica como “Eric” seu *dead name*, levando à conclusão de que os produtores sempre a retrataram como um Homem.

Por um outro lado, Krem é retratado como umas das melhores formas de representação transgênera, permitindo o jogador entrar em contato com sua história e questões sobre sua identidade de gênero dentro do universo de *Dragon Age* que remetem a expressões de nossa realidade e cultura na luta por se afirmar perante o ambiente aversivo e ao se deparar por possíveis questões levantadas no diálogo pelo próprio jogador quando o questiona com possíveis perguntas disponíveis no jogo: “Por que se passar por homem?” e “Você é uma mulher?”, já que esses tipos de questionamentos apresentam um cunho grosseiro ao deparar-se com pessoas transgêneros havendo outras formas de abordar de maneira que não violentem a identidade ao questioná-la. No jogo, isso ainda é tratado de

maneira didática e sutil, ressaltando que Krem é um homem que foi vítima de opressão e transfobia em sua narrativa, mas encontrou um lugar que o aceitou como ele é.

Além disso, Krem confere todos os requisitos para ser considerado um homem hetero e cisgênero e isso só é aprofundado sobre o seu gênero quando o assunto sobre como esconder os seios na armadura é discutido. Mas nem sempre foi assim na franquia de *Dragon Age*, já que em seus dois jogos anteriores (*Dragon Age: Origins* e *Dragon Age II*) houve representações breves, mas pontuais de personagens transgêneros como alívio cômico e sexual ao serem retratadas como prostitutas em tavernas a serviço do jogador.

Taliyah é uma personagem que já levantou grandes discussões ao ser lançada por não seguir o padrão da maioria das outras personagens femininas, não é oficialmente uma personagem trans, mesmo que em sua concepção ela tenha sido caracterizada como transgênera, mas a ideia não teve seguimento já que segundo o relato de Daniel Z. Klaim, seu criador, não era o momento “certo” de *League of Legends* ter uma personagem assim pela perspectiva de seus superiores.

Configurando-se uma linha do tempo entre Poison – Erika – Krem – Taliyah, nota-se como possível resultado um retrocesso na representação digna de personagens transgêneros, já que suas histórias não são trabalhadas e seu gênero é usado como produto de *marketing* ou alívio cômico no caso de Poison e Erica.

Krem traz profundidade em sua construção como personagem, imbuído de uma potente identidade e narrativa que agregam ao jogo vivências sobre a realidade de um homem trans de forma didática pois a partir do discurso do personagem, o jogador tem a possibilidade de aprender sobre a experiência de uma pessoa transgênera. E Taliyah, que não chegou a *League of Legends* como personagem trans por resistência e pressão da empresa que tem como público a comunidade com acesso a um dos jogos mais jogados do mundo.

7 Considerações finais

A diversificação de público trouxe novas perspectivas para os *games*, desde o público feminino, que engloba mulheres trans com a crescente demanda de representatividade e respeito por mulheres nos jogos. Até o que tange a comunidade LGBTQ+ tendo casais e personagens homoafetivos representados. Um exemplo é Tracer, mulher lésbica e protagonista de *Overwatch*, jogo de tiro em primeira pessoa.

Contudo, questionamos se apenas o aspecto financeiro deveria ser o critério para impulsionar a visibilidade sobre quem são essas pessoas em nossa sociedade, que corroboram para a ideia que os indivíduos invisíveis sofrem pela falta de conhecimento que a maioria não obtém sobre eles, ou se têm, é de maneira estereotipada ou de alívio cômico, sendo uma forma de violência que essas identidades encaram por estarem trajados de estereótipos que desumanizam pessoas trans (HERINGER, 2019).

Em nossa experiência, é raro encontrar um personagem transexual em jogos. Nosso objetivo é criar uma base para outros designers de jogos para ver como são os personagens transexuais mais conhecidos em jogos representados e se existem alguns padrões. Os jogos têm a oportunidade de ser um dos meios mais imersivos, porque eles não são restritos por leis físicas e não precisam se adequar à realidade tanto como filmes ou livros (UNEUS; CHRISTENSON, 2017, p. 2).

Tornar a informação ainda mais acessível sobre a representatividade transgênera em jogos eletrônicos é também uma forma de não só de questionar a ignorância sobre o assunto que em sua maioria, são movidos pelo ódio e preconceito, mas também refletir sobre a responsabilidade da mídia em reproduzir estereótipos. O que se tem é a possibilidade de colocar em pauta uma representação saudável de pessoas transgêneras, a partir da análise de como personagens trans são construídos e o poder de que a representação tem de criar imaginários, linguagens e percepções de autoimagem e da imagem do outro é possível estimular para que produções em jogos eletrônicos sejam feitas pela ótica da vivência de pessoas trans.

Referências

ALMEIDA, Tayná de.; PEREIRA, Camila Claudiano Quina. A Representação da mulher nas séries de televisão. **Revista DisSoL - Discurso, Sociedade e Linguagem**, n. 11, p. 17-36. Acesso em: 12 nov. 2020.

ARAUJO, Guilherme Pedrosa Carvalho de; PEREIRA, Georgia da Cruz. Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch. **Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Curitiba, SBGAMES 16, 2017. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2017/28939arw2923/ARTES_E_DESIGN/FULL_PAPERS/173540_2_versao_preliminar.pdf> Acesso em: 19 mar. 2021.

ALISON, **Video game industry now worth \$163.1b**. 2021. Disponível em: <https://invisioncommunity.co.uk/video-game-industry-now-worth-163-1b/> Acesso em: 8 jun. 2022.

BELMONT, Flávia; FERREIRA, Amanda Álvares. Global South Perspectives on Stone wall after 50 Years, Part II—Brazilian Stonewalls: Radical Politics and Lesbian Activism. **Contexto Internacional**, v. 42, n. 3, p. 685-703, 2020.

- BENEVIDES, Bruna; NOGUEIRA, Sayonara Naidier Bonfim. Dossiê: assassinatos e violência contra travestis e transexuais no Brasil em 2018. **Brasil: ANTRA/IBTE**, 2019.
- BENTO, Berenice. **O que é transexualidade**. São Paulo: Brasiliense, 2017.
- BRISTOT, Paula Casagrande; POZZEBON, Eliane; FRIGO, Luciana Bolan. A representatividade das mulheres nos games. **Anais do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital**. Curitiba, SBGAMES 16, 2017. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2017/papers/CulturaFull/175394.pdf>> Acesso em: 19 mar. 2021.
- CARVALHO, Mario. “Travesti”, “mulher transexual”, “homem trans” e “não binário”: interseccionalidades de classe e geração na produção de identidades políticas. **Cadernos Pagu**, 2018.
- CORRÊA, Fábio Henrique Mendonça et al. Pensamento suicida entre a população transgênero: um estudo epidemiológico. **Jornal Brasileiro de Psiquiatria**, v. 69, n. 1, p. 13-22, 2020.
- DA CUNHA, Leandro Reinaldo da. A atual situação jurídica dos transgêneros no Brasil. **Interfaces Científicas-Direito**. Aracaju. v. 7, n. 3, p. 25-38, 2019. Disponível em: <https://periodicos.set.edu.br/direito/article/view/6856/3496>> Acesso em: 19 mar. 2021.
- DE JESUS, Jaqueline Gomes. Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos. **Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião**, Diretoria de Vigilância Epidemiológica. 2012.
- FREITAS, Gabriela Ramão de. **Jogadoras e jogadores de videogame: do consumo do jogo aos avatares entre gêneros**. 2017. Dissertação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de Filosofia e Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Filosofia.
- FREITAS, Lucas Bueno de; LUZ, Nanci Stancki da. Gênero, Ciência e Tecnologia: estado da arte a partir de periódicos de gênero. **Cadernos Pagu**, n. 49, 2017. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/18094449201700490008>> Acesso em: 21 mar. 2021.
- GALDINO, Renata Jessica. **Jogue como uma garota: Mobilização de mulheres na construção da cena feminina no eSport brasileiro**. 2019. 154f. Dissertação (Programa de Pós-Graduação em Linguagens, Mídia e Arte) - Pontifícia Universidade Católica de Campinas, Campinas-SP. Disponível em: <http://tede.bibliotecadigital.puc-campinas.edu.br:8080/jspui/handle/tede/1298> Acesso em: 22 mar. 2021.
- HERINGER, Alexandre MT et al. Protagonismo transgênero em jogos comerciais. **Proceedings of SBGames**, p. 253-259, 2019. Disponível em: <https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignFull/198387.pdf>> Acesso em: 22 mar. 2021.
- LOURO, Guacira Lopes. Gênero, história e educação: construção e desconstrução. **Educação & realidade**, v. 20, n. 2, 1995.
- LÖWY, Ilana. Intersexo e Transexualidades: As tecnologias da medicina e a separação do sexo biológico do sexo social. **Em Construção: arquivos de epistemologia histórica e estudos de ciência**, n. 5, 2019. Disponível em: DOI: 10.3917/cdge.034.0081 Acesso em: 11 fev. 2021.

MARTINS, Nicole; HARRISON, Kristen. Racial and gender differences in the relationship between children's television use and self-esteem: A longitudinal panel study. **Communication Research**, v. 39, n. 3, p. 338-357, 2012.

MATÉ, Alfonso. **Taliyah de League of Legends confirmada como chica trans**. Disponível em: <<https://www.gaymer.es/es/2018/11/taliyah-league-of-legends-chica-trans/>>. Acesso em: 17 abr. 2018.

MENDES, Wallace Góes; SILVA, Cosme Marcelo Furtado Passos da. Homicídios da População de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis, Transexuais ou Transgêneros (LGBT) no Brasil: uma Análise Espacial. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 25, p. 1709-1722, 2020.

MEYER, Ilan H. et al. An innovative approach to the design of a national probability sample of sexual minority adults. **LGBT Health**, v. 7, n. 2, p. 101-108, 2020.

OLIVEIRA, Jacqueline Alves de; CÔRTEZ, Letícia Segurado. A Tecelã das Pedras: análise da campanha de lançamento no Facebook da campeã Taliyah do League of Legends. Universidade Federal de Goiás, Goiânia, GO, 2017.

RICHARDS, Christina *et al.* Non-binary or gender queer genders. **International Review of Psychiatry**, v. 28, n. 1, p. 95-102, 2016.

ROBINSON, Margaret. Two-Spirit identity in a time of gender fluidity. **Journal of Homosexuality**, 2019.

SILVA, Ana Flávia de Sousa; JAPUR, Camila Cremonesi; PENAFORTE, Fernanda Rodrigues de Oliveira. Repercussions of Social Networks on Their Users' Body Image (Integrative Review). **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 36, 2020.

SILVA, Monalisa Nanaina da; MONTEIRO, Juliana Cristina dos Santos. Representatividade da mulher negra em cartazes publicitários do Ministério da Saúde. **Revista da Escola de Enfermagem da USP**, v. 52, 2018.

SOARES, Wellington; BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão de identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2013. **Revista Bibliomar**, v. 16, n. 2, p. 53-54, 2018.

SOBREIRA, Bruna Medeiros et al. Transfobia em pauta: a difícil realidade do gênero. **Múltiplos Acessos**, v. 2, n. 2, 2017.

UNÉUS, Danielle; CHRISTENSON, Emil. **Transgender in Games: A Comparative Study of Transgender Characters in Games**. 2017.

YONASHIRO, Mellina Mayumi Yogui. O videogame como transformador de cultura: a questão lgbt. **Proceedings of SBGames**, p. 23-26, 2012.