

GIOVANNI SCARELLI DE SOUZA

**REPRESENTATIVIDADE TRANSGÊNERA EM
JOGOS ELETRÔNICOS**

UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ
POUSO ALEGRE-MG
2018

GIOVANNI SCARELLI DE SOUZA

VISIBILIDADE TRANS EM JOGOS ELETRÔNICOS

Projeto de pesquisa apresentado a Iniciação Científica, tendo como orientadore pesquisador responsável a Prof. Camila C. Q. Pereira.

UNIVERSIDADE DO VALE DO SAPUCAÍ
POUSO ALEGRE-MG
2018

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	1
2. JUSTIFICATIVA.....	5
3. OBJETIVOS.....	7
4. HIPÓTESE.....	8
5. MÉTODO.....	9
5.1. TIPO DE ESTUDO.....	9
5.2. INSTRUMENTOS.....	9
5.3. PROCEDIMENTOS COLETA DE DADOS.....	9
5.4. PROCEDIMENTOS ÉTICOS.....	10
5.5. PLANO DE ANÁLISE DOS DE DADOS.....	10
5.6. DESFECHO PRIMÁRIO.....	10
5.7. BENEFICIÁRIOS.....	10
5.8. RISCOS.....	11
6. REFERÊNCIAS.....	12
7. CRONOGRAMA.....	13
8. ORÇAMENTO.....	14

1. INTRODUÇÃO

A presente pesquisa pretende estudar e investigar as principais características acerca da representatividade transgênera usando como exemplo a crescente indústria de jogos eletrônicos, e a conseqüente importância disso, aprofundando-se em como e por que a imagem e estereótipo são construídos e projetados nesses veículos de entretenimento, de maneira que, ao analisar características de personagens transgêneros nesse meio tenha o objetivo de avaliar e estudar os efeitos na geração atual, relacionando-se com conceitos atuais, referentes aos crimes cometidos a comunidade transgênera e a sua desenvoltura em meio a sociedade. Baseando-se na luz das referências da perspectiva sociocultural construtivista.

Destaca-se a transgêneridade como uma distorção do modelo binário entre ser homem e mulher, consenso esse culturalmente enraizado. No Brasil não há uma definição absoluta sobre transgênero, porém, tendo em mente as diversas formas de se viver o gênero, — Transexual é um termo genérico que caracteriza a pessoa que não se identifica com o gênero que lhe foi atribuído quando de seu nascimento. Adotando-se uma perspectiva inclusiva que valoriza a forma como as pessoas se reconhecem e vivem, entende-se que mulher transexual é aquela que reivindica o reconhecimento social e legal como mulher; homem transexual é aquele que reivindica o reconhecimento social e legal como homem (Jesus, 2012). Contudo, é de maneira simples que podemos distinguir gênero de sexualidade, essa última que representa a forma com quem nos relacionamos, e gênero, com o que nos identificamos.

Desse modo, Ramet (1996) ao afirmar que gênero está no centro da autodefinição de um indivíduo, mostra o quão importante é a identidade de gênero e o reconhecimento da própria pelo meio social, diante disso, nós estabelecemos nossas identidades através do cotidiano e no ambiente em que construímos nossa subjetividade.

E para que o gênero se concretize em sua totalidade, é necessário que a sociedade também o reconheça, além do próprio indivíduo, a condição em que ele se encontra, ou seja, tornar-se visível. Dessa maneira, no contexto visual da sociedade contemporânea ser invisível tende a significar ser inexistente ou insignificante. 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, 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 pelo ponto de vista, a maneira com que a invisibilidade é vivida, crimes que vão desde a auto eliminação pelo sentimento de não pertencer e não existir, até a Transfobia, que, levando-se em consideração entre 2008 e 2011, entre 55 países, o Brasil foi apontado como a nação 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, e os impactos psicológicos disso, tendo a prostituição como uma das poucas alternativas, de forma que, no ano 2000, uma pesquisa levantada pelo Grupo Esperança revela que a grande maioria (83%), é ou foi profissional do sexo. Outras ocupações mencionadas são: cabeleireiras, cozinheira, auxiliar de produção, maquiadora e recepcionista, destacamos que tais atividades são aquelas atribuídas socialmente às mulheres, historicamente menos valorizadas e remuneradas. Na contramão, temos conquistas de direitos sendo alcançadas, em 2016, o Decreto Nº 8.727, depôs sobre 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, ou seja, significa que a informação e a luta pelos direitos estão trazendo resultados e benefícios para comunidade transgênera, o nome social como grande peso para o reconhecimento e vivência do seu gênero em sociedade. Carvalho (2006)

Um dos impactos disso na comunidade trans é a recorrente imagem que travestis e transexuais são retratadas; na internet, televisão, em jornais, revistas e nas estatísticas gerais. Levando em consideração que jogos são a mídia de entretenimento mais recente para apresentar histórias visuais do que filmes e séries, e com isso, a maneira de como as pessoas trans são vistas e o impacto disso em seus corpos, pois de acordo com Hall (2013), a maneira que um grupo é representado afeta como um grupo é tratado.

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. (Unéus&Christenson, 2017).

Inicialmente, investiga-se Poison, uma das primeiras aparições de uma mulher transgênera em video-games no arcade *Final Fight* (1989) da Capcom, ela é uma antagonista com atributos corporais em evidência e características hipersexualizadas, uma forma de atrair a atenção masculina em detrimento de sua personalidade e desenvolvimento (Araujo & Cruz, 2017). Ela foi concebida desde a sua criação como uma *Newhalf*, termo 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. A Capcom deixou explícito o seu gênero desde o começo, mas a polêmica sobre Poison era grande, e a empresa decidiu se aproveitar disso, concordando em usar termos como *trap* (Armadilha, geralmente referindo-se que mulheres

trans enganam homens por serem uma ilusão). 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”

O que leva a concluir que desde a sua aparência instigante, até sua representação e a maneira em que foi concebida, Poison foi criada para chamar a atenção pelo seu gênero e a controvérsia criada no Ocidente, aonde sua identidade de gênero foi deixada como um grande mistério que rendeu bastante visibilidade para a empresa de jogos, e isso reflete bastante a maneira em que mulheres trans são vistas. (Patterson, 2017). Posteriormente, em 2014 foi lançado o RPG da BioWare, Dragon Age Inquisition, em que temos o personagem Krem, um homem transgênero, coadjuvante da trama, que tem um aprofundamento mais tarde, revelando ao protagonista sua verdadeira condição e história, e usando da didática para explicar como é ser um homem trans em um ambiente inóspito.

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

É claro que os personagens transexuais são uma minoria nos videogames e todos eles variam muito em seu retrato de transgênero. Ao analisar esses personagens, tornou-se bastante claro que o retrato de personagens transgênero vem em positivo e negativo luz. 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 como Shablee, onde personagens trans são usados como alívio cômico e seu status como transgênero é algo para ser ridicularizado.

2. JUSTIFICATIVA

No contexto atual, a população transgênera enfrenta inúmeras dificuldades em vários âmbitos devido a negligência social que a acomete, referente a vivência de seu gênero real. Para RAMET(1996), a não conformidade de gênero sofre variações de acordo com cada contexto cultural e esse fato tem consequências na forma como são construídas as expressões e as identidades de gênero.

De acordo com o relatório “Transsexualidades e saúde pública no Brasil: entre a invisibilidade e a demanda por políticas públicas para homens trans”, 85,7% dos homens transgênero entrevistados já pensaram em suicídio ou já tentaram o ato. Essa realidade ainda carece de estatísticas, devido a marginalização dessa população em vista das problemáticas mais presentes no cotidiano dos brasileiros.

Sendo assim, é certo que existe uma alta taxa de suicídio, e homicídio na população transgênera e, ainda assim não é uma questão prioritária nas pesquisas e nas mídias sociais. Junto a isso vem a necessidade de conhecer a realidade dessa população, socialmente, psicologicamente, e ainda mais nessa nova geração, aonde cresce cada vez mais o mercado de jogos eletrônicos a fim de estimular a inclusão desse tema em pautas de conteúdo *gamer* e destacar a importância da real representação transgênera e seus impactos na formação de opiniões de quem consome entretenimento eletrônico.

O presente projeto, pretendefacilitar a realização e motivar a produção de conhecimento, aumentando o interesse em pesquisas sobre a visibilidade e representatividade de pessoas transgêneras, como também colaborar na redução de problemas relacionados a transfobia, e que possam auxiliar nos direitos de gênero e atuando na tentativa de eliminação da discriminação e preconceito contra a comunidade transgênera.

A importância de dar ênfase a invisibilidade dessa comunidade tendo como umas das principais causas a falta de informação e aceitação no mercado de trabalho e na vida social como um todo, que reflete ao real problema que essas pessoas enfrentam atualmente, como: doenças psicológicas, alta estima baixa, a rejeição familiar e a falta de escolaridade por não serem adotados em nenhum desses meios. A maioria dessa população busca a prostituição devido as condições de vida do dia a dia, é fácil encontrar esteriótipos relacionados a superficialidade e fetichização do corpo transgênero, a personagem *Poison* deixa isso bem claro ao ser retratada com suas vestes curtas e a polêmica do seu real gênero servir como promoção do jogo, junto a isso, a falta de espaço e oportunidade no mercado de trabalho, escolarização baixa, e na maioria das vezes a falta do apoio familiar levando a realidade que se observa no cotidiano, de forma que, o número alto de casos de mortes dessa população merece destaque, pois é uma questão social que precisa ser pesquisada, e com isso, procurar maneiras para diminuir e evitar ocorrências dessa natureza.

3. OBJETIVOS

Objetivo Geral

Essa pesquisa consiste em compreender e descrever como a população trans é retratada em jogos eletrônicos e refletir em que medidas contribuem para o impacto de práticas discriminatórias e excludentes na população trans.

Objetivos Específicos

1. Investigar como a mídia pode influenciar comportamentos e construir idéias superficiais, estereotipadas e conseqüentemente causando malefícios sobre a população trans.
2. Entender sobre a invisibilidade e representatividade trans.
3. Descrever como a população trans é retratada nos jogos eletrônicos
4. Incitar a mudança e o questionamento de designers de jogos eletrônicos para simbolizar de maneira mais fiél a comunidade trans.

4. HIPÓTESES

- a) A maneira negativa em que a comunidade trans é retratada oferece impacto negativo no meio social dessas pessoas.
- b) Os jogos eletrônicos é a ferramenta que mais tem influência sobre os jovens atualmente.
- c) A esteriotipagem e caracterização da transgêneridade tem efeitos a longo e curto prazo.

5. MÉTODO

5.1 Tipo de Estudo

O presente trabalho utiliza-se de uma análise bibliográfica, de forma quantitativa, descritiva e exploratória, com o foco em estudar as consequências e efeitos da visibilidade trans em jogos eletrônicos

5.2 Instrumentos

O mecanismo de maior relevância será investigado através de jogos eletrônicos, realizando um recorte com base em jogos mais populares, artigos, vídeos e revistas que aprofundam personagens transgêneros dentro de todos os critérios que serão abordados posteriormente, relatando assim, como é retratada a imagem de uma pessoa trans na indústria *gamer*.

5.4. Procedimentos de coleta de dados

Inicialmente, serão buscados e coletados dados em jogos eletrônicos e artigos produzidos que contrastam com a relevância da proposta da pesquisa, levando em consideração os principais aspectos que se ramificam entre:

- Jogos com maior número de vendas no Brasil entre 1985 e 2016, inicialmente se incluem:

Jogo	Empresa	Ano	Tipo
Final Fight	Capcom	1989	Video Game
Final Fight Revenge	Capcom	1999	Video Game
Street Fighter IV	Capcom	2008	Video Game
Street Fighter X Tekken	Capcom	2012	Video Game
Dragon Age Inquisition	Bioware	2014	Video Game
Super Mario Bros	Nintendo	1985	Video Game

- Jogos que contém a aparição de uma ou mais personagens transgêneras, desde a década de 80 até os dias atuais.
- Será estruturada uma linha do tempo, apartir dos dados e informações coletadas, analisando a primeira aparição de uma personagem trans em *video games*, seu *background*, *design*, diálogo e desenvolvimento.

Palavras Chaves: invisibilidade, games, transgênero.

5.5. Procedimentos éticos

Serão levadas em consideração dados reais, sem possibilidade de mudanças, de forma a ser fiel aos materiais pesquisados, e serão referenciados conforme são inseridos na pesquisa.

5.6. Plano de análise dos resultados

Os dados serão trabalhados de forma a analisar e expor a forma em que a população trans é retratada e conseqüentemente vista através da mídia de video games como exemplo. Após isso, será estudado em que maneiras isso afeta a população transem geral.

5.7. Desfecho Primário

Espera-se que a pesquisa seja um mecanismo para oferecer maior visibilidade à comunidade trans, nos âmbitos científicos, sociais, e na comunidade de jogos, visto que pode instigar ações e mudanças em prol do entendimento sobre a visibilidade e o reflexo na nova geração que está por vir, e garantir qualidade de vida para pessoas trans, por meio da disseminação de informações e a quebra de paradigmas, esteriótipos e preconceitos.

5.8. Beneficiários

A inclusão de informações sobre a representatividade transgênera trará benefícios em diversos âmbitos, como:

Social: A forma em que o indivíduo se vê, reflete em como ele interage, e também em como a sociedade ao redor o enxerga, dessa maneira, o impacto da representatividade se concentra em jovens que cresceram com uma imagem pré-construída de pessoas trans em jogos eletrônicos e a mídia em geral, difundindo e criando estereótipos que culminam em exclusão, adoecimento e morte da comunidade transgênera. Trazer isso à tona e mostrar uma outra perspectiva a fim de evitar que isso venha prejudicar os recorrentes casos de transfobia e auto-eliminação de sujeitos trans.

Games: Ao informar pontos que precisam ser trabalhados em jogos eletrônicos, o benefício principal é de, ao expor uma linha do tempo da representatividade trans, isso traga um novo olhar para designers de jogos, gerando contextos mais reais e menos ofensivos de pessoas não só trans, mas a comunidade da mulher cis em geral que sofre com representações hipersexualizadas e que deterioram sua imagem.

5.9 Riscos

Não se aplica.

6. REFERÊNCIAS

- RAMET, S. P. (1996). *Gender reversals and gender cultures: an introduction*. In: *Gender reversals and gender cultures*. London: Routledge, p. 1-22.
- JESUS, J. G. (2012). *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos*. Goiânia: Ser-Tão/UFG.
- Unéus, D. e Christenson, E. (2017). *Transgender in Games: A Comparative Study of Transgender Characters in Games*. UPPSALA UNIVERSITET.
- JESUS, J. G. (2013). *Transfobia e crimes de ódio: Assassinatos de pessoas transgênero como genocídio*. História Agora, São Paulo.
- Carvalho, E, R. (2006) “*Eu quero viver de dia*”-Uma análise da inserção das transgêneros-no mercado de trabalho. UFPR.
- Araujo, G. e Cruz, G. (2017). *Não se preocupem queridos, a cavalaria chegou: análise crítica do design das personagens de Overwatch*. SBGAMES 16, Curitiba.
- Patterson, M. (2011). EGM Interview: Street Fighter X Tekken’s Yoshinori Ono. [Online] EGM Media Disponível em: <http://www.egmnow.com/articles/news/egm-interviewyoshinori-ono/#> [Acessado em 20 de Julho 2018].
- Tomás, J. C. S. P. (2008). *A invisibilidade social, uma perspectiva fenomenológica*. Mundos sociais: saberes e práticas, ISBN, (p. 222).
- Hall, S., Evans, J and Nixon, S. (2013). *Representation*. London.

7. CRONOGRAMA

Atividade	Fev	Mar	Abr	Mai	Jun	Jul	Ago	Set	Out	Nov	Dez
Delimitação do tema e escrita do projeto	X	X	X								
Submissão do projeto no comitê de ética				X							
Aprovação do projeto					X						
Preparação de todas as informações que sustentam a pesquisa			X	X							
Coleta de dados					X						
Análise dos dados					X	X					
Discussão dos resultados						X	X				
Qualificação da monografia					X						
Escrita das considerações finais e resumo							X	X			
Revisão metodológica da pesquisa									X		
Revisão ortográfica e gramatical da pesquisa									X		
Conclusão e entrega do trabalho										X	
Defesa da monografia										X	
Protocolação da monografia											X

8. ORÇAMENTO

MATERIAL	QUANTIDADE	VALOR (R\$)	TOTAL (R\$)
Pacote sulfite– 500 folhas	1	23,90	23,90
Impressão	50	0,20	10,00
Polaseal para plastificação	1	16,90	16,90
Plastificação	48	3,00	144,00
Total			194,80