

Odaras: (re)construção por meio de narrativas acolhedoras

Beatrix Lee Simões Ribeiro

Centro de Artes e Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, PE
beatrixlsribeiro@gmail.com

Ravena Amaral

Centro de Filosofia e Ciências Humanas
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, PE
ravena.amaral@ufpe.br

Lívia Silva Oliveira

Centro de Artes e Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, PE
livia.soliveira@ufpe.br

Luis Eduardo Ramos

Centro de Artes e Comunicação
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, PE
ramos.luiseduardo.mc@gmail.com

Kiev Gama

Centro de Informática
Universidade Federal de Pernambuco
Recife, PE
kiev@cin.ufpe.br

Resumo—O jogo Odaras foi desenvolvido para a plataforma iOS com o intuito de fomentar representatividade trans e não binária nos games, por meio de pesquisas no campo de inovação, design e programação. O processo de desenvolvimento se deu em um contexto de aprendizagem baseada em desafios (Challenge-Based Learning - CBL), que balizou a metodologia seguida para entendimento do problema e da construção do conhecimento necessário para o desenvolvimento do jogo. Neste âmbito, o presente trabalho visa representar múltiplas identificações de gênero bem como promover a acessibilidade linguística com o uso da Linguagem Neutra e do Pajubá. A criação do jogo baseia-se nas premissas do construcionismo social e do design antropológico, tais como: o entendimento do gênero enquanto uma construção histórica e o reconhecimento da diversidade no processo colaboração, sendo os jogos digitais ferramenta propulsora de sentidos produzidos culturalmente. O processo de desenvolvimento contou com a colaboração de pessoas trans e não binárias que participaram ativamente no levantamento de requisitos para investigação do cenário, construção da narrativa, processo de design e validação do protótipo. Os resultados apresentam um jogo afetivo, acolhedor, lúdico e não normativo para o público-alvo que se utiliza do diálogo atrelado a símbolos reconhecidos pela comunidade LGBTQ+ para valorizar identidades invisibilizadas nos jogos digitais.

Palavras-chave—gênero, inclusão, acessibilidade, jogos digitais

I. INTRODUÇÃO

No contexto cultural brasileiro, existe uma naturalização da conformidade entre sexo e gênero. Assim, é o corpo biológico (macho e fêmea) que dita qual gênero a pessoa pertence, sendo atrelado a isso formas de se expressar e de se comportar diferentes para o gênero masculino e feminino. No entanto, os padrões de expressão do gênero, ou seja as formas de manifestar publicamente a sua identidade de gênero (vestimentas, cortes de cabelo, comportamentos, etc), são uma construção social que não abarca a pluralidade de formas de ser no mundo. Dentre essas diferentes formas de identificação de gênero há a transexualidade e a não binariedade, sendo a primeira definida como pessoas que não se identificam com

o gênero atribuído a elas no nascimento e a segunda definida como pessoas cuja identidade de gênero não é inteiramente masculina nem feminina.

Dessa forma, ao transgredirem o padrão de normalidade imposto pela sociedade, as pessoas trans e não binárias passam a se enquadrar como minoria social, uma vez que ao serem lidas como inferiores, sofrem com a opressão social e ficam sujeitas a vulnerabilidade social [1]. Fala-se em vulnerabilidade porque essas pessoas vivenciam uma realidade de exclusão que é atravessada por um processo simbólico que enfraquece laços e as priva, ou pelo menos dificulta a sua participação em diversos contextos e instituições sociais [2]. Para que seja possível mudar esse cenário, torna-se urgente a valorização das identidades dessas minorias e a ampliação dos seus espaços sociais, sejam eles de mercado de trabalho, educação, lazer, entre outros.

Ao quebrar com os padrões de gênero as pessoas trans e não binárias têm de lidar com o preconceito social, que acarreta, entre outras consequências, no silenciamento e na violência contra esses corpos. Em muitos casos, ao assumirem sua identidade são impostos a essas pessoas o abandono de familiares e amigos, o afastamento, a marginalização da sociedade e a invisibilização. No caso de pessoas não binárias, por exemplo, ainda é muito difícil encontrar dados e levantamentos demográficos, como foi observado durante o desenvolvimento desse projeto.

No universo de games foi evidenciada a escassez de narrativas que abordam a vivência de pessoas não cisgêneras, ou seja, de pessoas que não se identificam com o gênero atribuído a elas no nascimento. Além disso, dentre as poucas narrativas encontradas, a maioria trazia representações pejorativas carregadas de preconceito, objetificação de corpos e hipersexualização [3]. Visando valorizar e discutir a importância da representatividade de pessoas trans e não binárias em jogos digitais para a quebra dos padrões heteronormativos e a consequente diminuição das opressões sofridas por

essa minoria, no presente artigo detalhamos o processo de produção, envolvendo pesquisa, concepção e desenvolvimento, do jogo *Odaras*. Este game, voltado para a plataforma iOS, foi elaborado por três estudantes de Design e uma estudante de Psicologia, em um contexto de aprendizagem baseada em desafios (Challenge-Based Learning) onde é traçado um caminho de aprendizagem motivada pela resolução de problemas reais. Sendo a motivação parte fundamental do processo, torna-se importante destacar que todos os integrantes da equipe fazem parte da comunidade LGBTQ+. Dessa forma, a vivência pessoal enquanto minoria faz com que os problemas relacionados a desigualdade nos afete, potencializando um olhar empático em relação aos diversos grupos minoritários. Dentro desse contexto, foram feitas pesquisas de entendimento do problema, entrevistas com o público alvo e diversos ciclos de prototipação até se chegar no conceito do jogo.

Fundamentado no Design Anthropology [4], para integrar o reconhecimento da multiplicidade de existências que não são construídas na binariedade e na heteronormatividade, buscou-se reconstituir a visibilidade das pessoas trans e não binárias através da escuta ativa e participação no processo de produção do jogo foram ferramentas para subjugar os contextos de opressão. Como resultado, o *Odaras* traz uma narrativa afetiva que ressalta valores de coletividade, como a união e a diversidade, usa o diálogo como ferramenta de resolução de conflitos e traz elementos da comunidade LGBTQ+, como o Pajubá (dialeto da linguagem popular utilizado pela comunidade LGBTQ+). A partir do entendimento da linguagem, em suas diferentes formas, como um sistema representacional que transmite conceitos, ideias e sentimentos, torna-se possível afirmar que as representações produzem sentidos que podem reforçar os padrões e normas culturais ou transformá-los [5]. Nessa perspectiva, o objetivo central do Jogo *Odaras* é contribuir para a produção de sentidos que valorizem e respeitem as múltiplas formas de identificação de gênero. Por meio da representação de pessoas trans e não binárias, buscamos trazer impacto numa cultura heteronormativa que regula práticas sociais que oprimem aqueles que fogem dos padrões impostos.

Além do processo seguido na produção do *Odaras*, este artigo traz também uma discussão acerca dos possíveis impactos sociais da representação trans e não binária presente no jogo. O restante deste artigo está estruturado da seguinte forma: Na seção II serão abordados conceitos e perspectivas teóricas fundamentais para o entendimento do processo de produção do jogo e dos seus possíveis impactos sociais; na seção III serão descritas as etapas metodológicas usadas durante o processo de desenvolvimento do jogo; na seção IV será mostrado o conteúdo de *Odaras*, bem como as decisões que foram tomadas ao longo do processo para que fosse atingido o objetivo central previamente comentado; na seção V será discutida a validação do jogo feita pelas pessoas que participaram das entrevistas; e por fim, na seção VI serão abordadas as considerações finais.

II. REFERENCIAL TEÓRICO

A. Visão construcionista sobre gênero

O termo gênero foi difundido pelo movimento feminista para enfatizar a existência de construções sociais acerca do feminino e do masculino, em contraste ao termo sexo que aponta para uma dimensão biológica [6]. Judith Butler [7] traz críticas para essa divisão de termos ao pontuar que gênero e sexo podem ser entendidos como a mesma coisa, uma vez que o próprio saber biológico é um dado cultural. Para a autora, não existe neutralidade, o ser homem ou mulher é produzido social e culturalmente por meio do discurso. Assim, socialmente são colocadas apenas duas possibilidades: o masculino e o feminino, sendo ambas construções pautadas em um suposto determinismo biológico que lê os corpos por meio do dimorfismo macho-fêmea [8].

Através do conceito de performatividade, Butler [7] explica que o gênero se constitui por meio de um repertório de atos, gestos e representações previamente formulados, que se materializam e regulam o corpo. Dessa forma, os discursos produzidos culturalmente constroem padrões comportamentais distintos para homens e mulheres, ditando formas opostas de vestir, sentir, falar, entre outras coisas. Mas há pessoas que não se identificam com essa lógica. Ao entender o gênero como uma construção histórica e não um fato biológico, este passa a ser entendido também de forma fluida, que varia com o tempo [9]. Chaves e Santos [6], pontuam que a Teoria Queer, por exemplo, coloca que ninguém nasce homem e mulher, as pessoas nascem com a genitália feminina, masculina ou ambas e a partir disso são enquadradas dentro do binarismo de gênero, que limita a pluralidade de formas de ser no mundo. Dessa forma, a teoria defende o sistema não binário, no qual enxerga que a complexidade humana envolve infinitas possibilidades de identificação de gênero. Sendo assim, as pessoas podem se identificar com o feminino e o masculino em diferentes graus, ter o gênero fluido ou não se identificar com nenhum.

Nesse sentido, existem pessoas cisgênero que se identificam com o gênero que lhe foi atribuído socialmente de acordo com o suposto determinismo biológico e pessoas não cisgêneras, que subvertem a lógica de gênero empregada culturalmente [6]. Dentro dessa segunda categoria há a transexualidade, que não possui um padrão específico, sendo definida como um pertencimento social em um gênero diferente do imposto no nascimento [10]. No entanto, torna-se necessário pontuar que a identificação com um gênero que destoe do imposto no nascimento, faz com que esses indivíduos sofram muitas repressões sociais. A partir desse entendimento, afirmam Reis e Pinho: [8]

”O gênero se apresenta dentro de um domínio de poder, que se revela em diferentes níveis, desde políticas diretas de opressão a sutilezas naturalizadas de dominação.”

Dessa forma, existe uma hierarquia entre as identidades de gênero, que oprime corpos divergentes da normalidade. No contexto brasileiro, quanto mais destoante do padrão

cisgênero, heterossexual e branco mais fortes serão as opressões sofridas pelos sujeitos.

As reflexões de Butler [11], acerca dos corpos abjetos, nos permitem compreender ainda mais a relação de dominação-opressão. A autora explica que a heteronormatividade cria corpos que são consideráveis aceitáveis, que estão dentro do padrão normativo e, ao mesmo tempo, produz corpos que são abjetos, descartáveis. Dessa forma, as pessoas que se identificam enquanto não cis, ao romperem com a heteronormatividade, quebram com a coerência sexo-gênero-desejo empregada pela sociedade e passam a ter a existência dos seus corpos negada [11]. Visto isso, pessoas trans e não binárias sofrem diversas opressões que serão melhor detalhadas na próxima seção.

B. Problematização sobre a representação em mídias

No mundo, é estimado que existam pelo menos 25 milhões de pessoas que não se identificam com o gênero que lhes foi atribuído ao nascer [12]. Cada uma dessas pessoas carregam consigo sonhos, desejos e metas: a busca por educação e trabalho formais, o desejo por um corpo que melhor represente sua identidade, a vontade de possuir relações afetivas mais significativas e acolhedoras e, principalmente, o sonho de uma sociedade que respeite e acolha completamente a elas.

Porém, as histórias e vivências dessas pessoas normalmente não são representadas nas mídias populares. Como apresentado por Hall [5], a cultura pode ser entendida a partir da troca e criação de sentidos entre membros de um grupo social, o que reverbera no modo de viver dessas pessoas, em como se enxerga o mundo ao redor e em como são produzidas e distribuídas suas mais diversas mídias. Esses sentidos são atribuídos a algo a partir de como é feita a sua representação, seja pela sua descrição, pelo modo que é percebido por um grupo, por emoções que são associadas a ele, pelo valor que lhe é atribuído. Logo a cultura é tida como o conjunto dessas práticas que carregam consigo sentidos e valores que são produzidos todas as vezes que são consumidos nas mais diversas mídias e passam a ser incorporados nas práticas do cotidiano. Nessa perspectiva, a cultura influencia as mídias produzidas e as essas passam a influenciar as pessoas a gerarem os sentidos culturais. Portanto, a boa representação dos mais diversos grupos é ferramenta fundamental para aceitação e integração dele em uma cultura e, conseqüentemente, em uma sociedade.

A falta de representatividade de pessoas trans ou não binárias pode ser observada no relatório apresentado pela GLAAD (Gay Lesbian Alliance Against Defamation) em 2019 sobre os principais lançamentos de filmes mainstream de 2018 [13]. Nesse relatório, foi mostrado que dos 110 filmes analisados utilizando o teste de Vito Russo [14], teste inspirado no teste de Bechdel porém aplicado a representações de pessoas LGBTQ+ em obras de ficção, nenhum deles possuía pessoas trans ou não binárias.

Assim como no universo dos filmes, é possível observar um cenário semelhante no mundo dos jogos digitais. Em uma rápida pesquisa por fóruns do Reddit, é comum encontrar tópicos tratando da falta de representação de personagens não

cis ou da má representação dos mesmos [15] [16] [17]. Como apresentado no estudo de Emil Christenson e Danielle Uneu sobre representação de personagens transgênero em jogos [3]), podemos encontrar representações desde 1988, com a personagem Birdo que prefere ser tratada por Birdetta em Super Mario Bros. 2 [18]. Birdetta é descrita no manual do jogo pelo nome de Birdo e com a descrição: "Ele pensa que ele é uma garota e cospe ovos pela sua boca. Ele prefere ser chamado de 'birdetta.' (sic!)" [19]. Em busca de um tom humorístico, essa representação vem carregada de transfobia, uma vez que não utiliza o nome ou pronomes com o qual a personagem se identifica e a caracteriza como um homem que pensa ser uma mulher. Assim como o caso de Birdetta, outras representações trazem consigo transfobia, como é o caso de Shablee em Leisure Suit Larry 6 [20]; hipersexualização do corpo, como é o caso de Poison de Final Fight [21]; comentários transfóbicos e objetificação do corpo, como é o caso de Erica em Catherine [22].

Essas representações que reforçam estereótipos preconceituosos perpetuam discursos de intolerância contra pessoas não cis através da difusão desses sentidos discriminatórios, que passam a influenciar negativamente os jogadores. Além disso, elas também são prejudiciais a saúde mental dessa comunidade, dessa forma, a discriminação sofrida por questões de identidade de gênero aumenta os riscos de problemas relacionados, tais como: depressão, pensamentos suicidas, estresse pós traumático e abuso de entorpecentes [23].

C. Design Anthropology como ferramenta em Jogos Digitais

A investigação sobre o conceito de pluriverso se baseia na existência de múltiplas práticas territoriais, sociais e políticas mantidas por muitas comunidades em muitas partes do mundo. De acordo com Escobar, [24], assumir a existência de muitas práticas como diversidade ontológica configura a existência de um mundo habitado por muitos mundos. Dessa forma, ao projetar ferramentas estamos desenhando novas formas de ser e de existir. Assim, para reconhecer múltiplas existências se faz necessário o contato entre diferentes conhecimentos e saberes que, quando inseridos na construção social de gênero, devem ser qualificados para representar as pessoas trans e não binárias.

A partir dessa concepção, se desenvolveram, Os Estudos do Pluriverso, que pretendem:

Entender os múltiplos projetos baseados em outros compromissos ontológicos e formas de modificar a vida e as muitas maneiras como essas lutas debilitam o projeto de mundo único e ao mesmo tempo contribuem para ampliar espaços de re-existência. [24]

Nesse sentido, a provocação sustentada pelo autor recoloca o ato de projetar para a amplitude de modificar contextos e ampliar espaços de reexistências. Ao unir esse conceito com o cenário analisado, em que corpos disputam espaços para reiterar sua identidade de gênero socialmente, é possível reconhecer a potência de mudanças nas vidas trans e não binárias quando as práticas se aproximam das suas perspectivas de

viver, ao passo que também se distanciam da heteronormatividade.

De acordo com Ibarra e Anastassakis [25], nos últimos anos a incorporação do Design Anthropology surge como um processo do design se envolver ao contexto com criticidade para uma abordagem etnográfica mais centrada no usuário. As autoras também pontuam que segundo Tim Ingold [26], o design tem que corresponder ao mundo, ou seja, abrir a nossa percepção do que está acontecendo ao redor para que, por sua vez, possamos responder a ela. Considerar esse processo improvisatório, seguir os modos do mundo à medida que ele se desenrola, reconhece a capacidade das pessoas em responder às situações do cotidiano, seguindo seus sonhos e esperanças. Por meio dessas premissas antropológicas torna-se possível afirmar que projetar em correspondência direta ao universo de acolhimento de pessoas trans e não binárias, opera como contraponto à representatividade rara e excêntrica de personagens fora do padrão normativo nos jogos digitais. A perspectiva de fortalecer uma identidade enquanto resistência a cultura de estereótipos misóginos, transfóbicos, binários e racistas revela a diversidade como materialização de formas de viver que não são comumente visíveis. Essa maneira de corresponder a pluralidade recoloca os jogos em uma instância cultural capaz de legitimar socialmente identidades, bem como torna apreciador e prazeroso a conexão de mais sujeitos como jogadores ativos [27].

Dessa maneira, as práticas relacionais do campo do Design Anthropology quando aplicadas na interdisciplinaridade entre a ciência da computação, design e jogos revelam o potencial de áreas que se unem para catalisar e articular espaços agenciadores de diálogo e de caminhos criativos que estimulam a conexão de agentes, sentimentos e opiniões coletivas. Portanto, fazer-se da flexibilidade da co-criação, para que seja possível estudar com pessoas e se esperar aprender com elas, num processo de aprender a aprender, permite que o mundo ensine [26]. Essa essência do design participativo é alicerce de imersão para intervir em contextos reais, promover engajamento e estimular a imaginação. Assim, pesquisas realizadas por meio de entrevistas podem utilizar da flexibilidade da colaboração para que o público-alvo possa também construir o processo de elaboração do jogo na síntese de narrativa, representatividade nos recursos visuais e ambiente afetuoso de acolhimento. Essa (co)construção é fundamental na transformação das práticas opressoras que não representam pessoas trans e não binária no suporte de jogos digitais.

A partir da integração dos ditos usuários como atores propositivos, ao invés da abordagem unidirecional do design thinking para solucionar apenas os problemas, se propõe o rompimento de uma narrativa privilegiada como a melhor versão da história. Isso é mostrado através da relação com outros modos de fazer e viver em sociedade para romper com uma narrativa da realidade estabelecida como normativa [28]. Ao vislumbrar a expansão das narrativas com o apoio dos usuários e colaboradores a linguagem se faz um fator importante. O Pajubá como uma linguagem queer, dialeto LGBTQ+

brasileiro, mistura léxico yorubá, nagô com outras matrizes africanas para confrontar a homogeneidade linguística binária e rígida [29]. Para além da que foi citada, outra estrutura é a Linguagem Neutra, que visibiliza as multiplicidades de formas de dizer e ser através do gênero neutro, sem demarcar pronomes femininos e masculinos da heteronorma linguística. Esse resgate de práticas culturais através da linguagem permuta o senso de identidades que confrontam o significados taxativos atribuídos a elas e integram ao cotidiano interpretações de mundo diversas.

III. METODOLOGIA

Como parte de um curso de extensão com a proposta de aprender sobre desenvolvimento de aplicativos para iOS, passando por técnicas de design e de programação, o grupo composto por três graduandos de Design e uma graduanda de Psicologia foi buscar em suas paixões a motivação para aprender. A metodologia de aprendizagem baseada em desafios (Challenge-Based Learning - CBL) [30], de maneira mais ampla, guiou diversas atividades que compõem a metodologia seguida para o entendimento da temática e construção do conhecimento para desenvolver o jogo. Foi utilizada uma versão adaptada do CBL [31], que traz embutida diversas técnicas de criatividade e design centrado no usuário, auxiliando estudantes no processo criativo. Dito isso, são expostas nessa seção as principais fases em que se pauta a metodologia (Fig. 1), tal qual decisões traçadas pelos estudantes em cada etapa do processo pautado pelo CBL.

A. Etapa 1 - Engajar (*Engage*)

A etapa *engage* no CBL consistem em guiar o estudante através de questionamentos a partir de uma temática (big idea) que motiva o grupo, gerando uma pesquisa inicial para entendimento desta área, refinando o entendimento até se determinar o desafio que será abordado pelo grupo. Em um primeiro momento, foram coletadas paixões dos membros do grupo para definir o tema a ser trabalhado e por qual ótica ele seria abordado. Assim, foram usadas heurísticas como impacto social, impacto para o público alvo e sua comunidade, motivação dos membros do grupo e interesse pelos aprendizados do processo para se tomar decisões, o que culminou na temática geral de Gênero e Narrativas em Games e no desafio de se buscar práticas mais acolhedoras para comunidade trans e não binárias em jogos digitais.

B. Etapa 2 - Investigar (*Investigate*)

Para a segunda etapa, buscou-se aprender mais sobre o domínio através de um aprofundamento maior quanto a questões de gênero, preconceito, intolerância e representação do público alvo nos jogos. Esse aprendizado se deu por meio de pesquisas acerca da literatura que perpassam por questões de gênero, representatividade e vivência queer. Para além disso, foi buscada a identificação de dores da comunidade trans e não binária, essas que foram comumente encontradas em fóruns direcionados ao público gamer, como o Reddit.

Com a escolha de trabalhar com o público trans e não binário, foi entendido pela equipe a necessidade de valorizar e promover uma colaboração ética entre todos os envolvidos no processo. Dessa forma, foram seguidas as recomendações de William [32] acerca da ética no recrutamento e colaboração de participantes transgêneros para pesquisas acadêmicas. Assim, o processo seguiu práticas como a busca por entender de forma crítica o contexto histórico e social do público-alvo; a avaliação cuidadosa da forma de se comunicar, compreendendo, por exemplo a relevância do uso da linguagem neutra; a busca das contribuições do movimento feminista para a reflexão sobre gênero; o entendimento da importância de ver as pessoas para além do gênero, olhando também para a interseccionalidade; e o respeito pelo espaço do outro, ou seja, respeitar até onde os colaboradores se sentem confortáveis para participar.

Para entender mais sobre o público e os problemas sentidos por ele em relação aos tópicos citados, foram realizadas entrevistas semiestruturadas. Participaram desse momento cinco pessoas que gostavam de jogar jogos digitais, sendo dois homens trans, uma mulher trans e duas pessoas não binárias de idades entre 20 e 31 anos. As entrevistas foram realizadas por videochamadas e foram gravadas com o consentimento dos entrevistados, tendo uma duração média de uma hora. Os principais eixos explorados foram como eles viam o cenário atual da transsexualidade e da não binariedade dentro de jogos; o que eles mudariam neste cenário; quais elementos dos jogos lhe traziam identificação em relação ao universo LGBTQ+ e quais características dos jogos provocavam o sentimento de acolhimento.

Por fim, os dados coletados foram analisados e categorizados em dois eixos: principais observações trazidas pelas pessoas que participaram da entrevista; e aprendizagens que a equipe teve a partir da escuta do ponto de vista dos entrevistados acerca dos jogos digitais. Esses dados foram utilizados para a criação de uma curta narrativa que mostrasse o cotidiano de duas personas que carregassem consigo os anseios e dores da comunidade trans e não binária. Essa narrativa auxiliou no aprofundamento do entendimento sobre o cenário atual de representatividade trans e não binária nos jogos, levando a uma reflexão mais profunda sobre o impacto dessas representações nos jogadores da comunidade não cis. Olhando por esse viés, foi buscado compreender esse impacto de forma completa para construção de uma solução que pudesse, de fato, amenizar as dores dessa minoria.

C. Etapa 3 - Agir (Act)

Nesta última fase, o foco esteve na solução e sua implementação. Primeiro, foram elaboradas protótipos de baixa fidelidade por cada um dos membros para que através da divergência, inerente ao processo de Design Thinking, fossem exploradas diferentes propostas de representação para o jogo. Após testes e feedback com os usuários, foi realizada a convergência através do Game High Concept Document [33], documento no qual são definidos os conceitos do jogo relacionados a mecânica, estética e narrativa, agindo assim

como um planejamento global do projeto. A partir desse documento, partiu-se para um protótipo de alta fidelidade que trouxesse consigo a melhor experiência ao usuário de acordo os testes. Com isso, foi iniciada a fase de implementação do jogo pelos próprios membros do grupo. Nesse momento, foi levado em consideração os conhecimentos e habilidades que cada um gostaria de adquirir ou desenvolver para dividir as tarefas de programação e design, buscando, dessa forma, enfatizar os aprendizados. Por fim, foi realizada a validação com parte dos entrevistados para avaliar o projeto finalizado e a experiência de jogo. Os comentários coletados na validação serviram para que fosse possível analisar a eficácia de Odaras no rompimento de representações pejorativas tão comumente encontradas nos jogos digitais. Sendo esse momento extremamente necessário também para uma reflexão crítica sobre nossos alcances, limites e futuros ajustes, tendo em vista que Odaras ainda está em processo de construção.

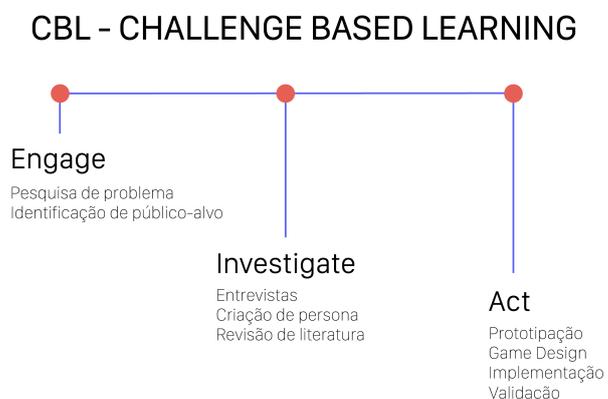


Fig. 1. Atividades da metodologia inseridas nas etapas do CBL

IV. JOGO: ODARAS

Odaras é um jogo digital que, por meio de um modelo clássico de plataforma 2D, constrói uma narrativa acolhedora para pessoas trans e não binárias através do Pajubá e da Linguagem Neutra para unir comunidades. O usuário se imerge em um contexto em que rituais de passagem eram o eixo de união entre comunidades, mas ocorrem conflitos culturais que geram distanciamento e intolerância. Esses conflitos transferem a narrativa para o jogador que acaba por vivenciar os cenários como sujeito ativo, capaz de construir sentimentos de coletividade, afeto e empatia a partir do reconhecimento da diversidade de modos de ser e existir durante a jornada.

Com o intuito de conduzir a linguagem para fornecer acessibilidade de gênero a população que não se enquadra na binariedade, tampouco corresponde aos padrões normativos, foi proposto a imersão no contexto real de ausências para subverter a presença em reexistências dos colaboradores nos jogos digitais. A reexistência perpassa pela identificação simbólica e iconográfica de itens presentes na comunidade LGBTQ+,

fluidez na representação de corpos e imersão em cenários afetivos de sociabilidade.

Dessa forma, Odaras foi pensado para que transfigurasse o que frequentemente é visto em jogos que abordam a transexualidade e não binariedade. Para isso, traz uma história que carrega os valores de respeito, união e irmandade construídos em comunidade por meio da subjetividade simbólica para reconectar as pessoas presentes em Ojus, o olho que liberta, ou Odara, o brilho que fortalece. Esses valores são ressaltados a fim de que o público finalmente possa se ver representado de uma forma saudável dentro de um universo que tende a demarcar com excentricidade, violência e escassez personagens não normativos.

Ainda com o propósito de conceber representatividade, foram estudados alguns segmentos da produção do jogo que poderiam ser repensados a fim de atingir esse objetivo, esses foram divididos em: história, estética e mecânica. Ao destripar a estruturação nesses tópicos, é possível observar de forma isolada como cada aspecto se relaciona para tornar a experiência mais prazerosa, ao passo que são acessados grupos com adversidades que reaprendem a construir visões para imaginar outros mundos coletivos sendo parte dele. É compreender o olhar para lugares encobertos e dar ouvidos à vozes que emergem nesses espaços. Esses conceitos se fundem na medida em que todas e todos habitamos o pluriverso, assim, tem-se como premissa base a diversidade de configuração de conhecimentos e saberes [24]. Com isso, houve o reconhecimento das dores e anseios de pessoas trans e não binárias para projetar em função de disseminar as vivências do público para romper com o mundo normativo, bem como fomentar experiências acolhedoras.

A. Narrativa

Ao pensar na construção da narrativa como o maior diferencial de Odaras, foi explorado o estudo acerca da metodologia de high-concept, um método comumente utilizado no processo de pré-concepção para se pensar melhor em questões como escopo, custo e tempo de desenvolvimento do game. Dessa forma, o processo para criação da história teve como base os questionamentos levantados pela metodologia, esses que perpassam tanto por pontos mais mercadológicos como os maiores diferenciais do jogo até pontos cruciais para a narrativa, tais como pensar na trama que vai levar o usuário a ser um personagem ativo dentro do cenário do game. Desses pontos, foram realizadas algumas decisões fundamentadas em princípios que guiaram toda história, como o conceito de afetividade, acolhimento e representatividade de pessoas fora do padrão normativo.

Ainda dentro das decisões tomadas, buscou-se analisar as entrevistas realizadas através da essência do design participativo, esse sendo ferramenta para engajar colaboradores, desenvolver a criatividade e potencializar intervenções reais em cenários. A escuta contínua e permanente faz parte do processo de colaboração como prática transformadora das opressões que são sofridas e reafirmadas no suporte de jogos digitais para pessoas trans e não binárias. Segundo Hall [5], o diálogo, como

ferramenta de colaboração, existe como resposta às práticas normativas ao reconhecer a linguagem como um repositório cultural de valores e significados que se sustentam nas trocas entre agentes sociais. Dessa forma, a mudança de imaginários normativos se revolve da colaboração como diálogo, linguagem e imersão em vivências da comunidade LGBTQ+.

Tendo isso em vista, foram analisados pontos nas entrevistas que revelam os estereótipos normativos de gênero e sexualidade permeados no universo dos jogos digitais, desse modo, houve constatações como:

Jogos de plataformas são violentos para pessoas trans e não binárias, eles questionam a nossa identidade e não criam espaços para diálogo (D.C)

Esse panorama de subjugação de identidades e ruptura de diálogo para encobrir vozes, se alinha com preceitos abarcados por Butler acerca de corpos abjetos, descartáveis, que têm seus espaços resguardados na sociedade para inexistir em representações quando confrontam a heteronormatividade [11]. Dessa maneira, a responsabilização em abordar na narrativa de Odaras a afetividade, o diálogo e opções de escolhas, refletem ao longo do jogo na possibilidade de reconhecer valores comunitários para vislumbrar na diversidade o pertencimento.

Portanto, a narrativa se pauta dentro do contexto de duas comunidades, uma com características homogeneizadoras que tendem a rejeitar aspectos individuais de sua população, sendo visualizada em cores pastéis (Alic) e outra com viés individualista que é propensa a agir de forma exacerbadamente egoísta ignorando questões do coletivo, possui sua visualização em cores neons (Ferv). Ao passar por um processo de ruptura, as duas culturas díspares culminaram em conflitos sociais. Assim, é papel do usuário, assumindo a figura de personagem principal, empregar o diálogo como principal forma de unir novamente as duas comunidades, agindo como ponte entre dois mundos segregados. O diálogo constitui a produção de sentidos com significantes que religam a identidade e o sentimento de pertencimento. Esses significados são constantemente produzidos e trocados em cada interação pessoal e social, situado no seu local mais privilegiado que é a conversa, embora muitas vezes negligenciado como produtor de cultura [5]. Utilizar-se do diálogo como ferramenta reguladora de conduta e estruturadora de modos de operar para construir identidades pluriversas e não violentas foi determinante para a narrativa. Desse modo, é possível ver na figura abaixo (Fig. 2) um dos momentos em que a narrativa de Odaras reforça a construção de valores essenciais para a coletividade por meio de um agradecimento celebratório voltado ao player após concluir cada fase.

Para além do diálogo, o usuário também construirá essa ligação trocando conhecimentos entre as comunidades por meio da coleta de artefatos inspirados na vivência LGBTQ+, esses que foram transcritos para o dialeto Pajubá com o intuito de fortalecer a marca de aliança dentro da comunidade queer, corroborando o papel da linguagem como elemento de resistência à cisheteronormatividade tóxica [29]. Usando como exemplo o Ojus (Fig. 3) que, na concepção de Odara



Fig. 2. Tela de agradecimento da primeira fase.

significa o olhar que liberta, foi buscado criar esse espaço inclusivo, afetivo e seguro por meio do Pajubá, atendendo às dores observadas durante as entrevistas com relação a falta de autoidentificação do público dentro dos jogos.

Além desses aspectos, outro modo de gerar a naturalidade com relação à questão de gênero dentro da narrativa foi a criação de NPC's diferenciados, tendo em mente o estudo proposto por Henrik Warpefelt em que expõe o impacto que personagens não jogáveis com uma narrativa complexa gera na experiência de jogabilidade do usuário [34]. Desse modo, foi buscado abarcar raça e gênero de forma interseccional, com toda sua complexidade abordada por meio do aumento da profundidade em termos de história e da utilização de pronomes neutro, para que cada NPC proporcione uma conexão direta com o usuário. Portanto, é proposto criar esse espaço simbólico e inclusivo por meio de marcações linguísticas que subvertem o padrão normativo gramatical, ampliando a voz daqueles que têm as suas frequentemente silenciadas [35]. Dessa forma, foi buscado agregar um valor de imersividade maior para o player que se sente, a cada encontro e descoberta, mais parte do mundo de Odaras.



Fig. 3. Ojus: o olhar que liberta

B. Estética

Partindo para a estética, as escolhas em Odaras foram pensadas com base nos dados colhidos durante as entrevistas e de acordo com os conceitos de Gilly Hartal acerca da criação e manutenção de um espaço seguro para a população queer [36]. Tendo isso em vista, partimos com o objetivo de impulsionar o sentimento de coletividade e afetividade que foi originado na construção da narrativa, pretendendo promover

esse espaço saudável para além da história, atingindo, também, a representatividade gráfica. Dessa forma, na construção do cenário (4), pontos como a criação de uma paleta de cores diversa e contrastante que varie de acordo com a comunidade em que o usuário se encontra foi de suma importância para a construção da conexão existente entre a narrativa e estética das duas comunidades opostas, sendo possível notar que essa oposição também é exposta no visual das fases ao decorrer do jogo, o que garante uma imersão do player no universo lúdico de Odaras.



Fig. 4. Cenário da cidade Alic.

Ainda utilizando da paleta de cores diversa, também foi observado em nossas entrevistas a necessidade de expansão da sensação de pertencimento por parte da comunidade LGBTQ+, essa que possui uma conexão histórica e simbólica com a diversidade de cores e tons que pode ser observada em momentos marcantes do movimento como na criação da bandeira LGBT [37]. Em paralelo às contribuições das entrevistas, foi reiterado como seria a construção de um ambiente seguro:

Outro ponto de vista de acolhimento é representatividade, isso faz com que eu sinta que a minha existência é possível naquele lugar. (E.G)

Essa constatação do público-alvo torna possível observar a importância de se sentir representado para a manutenção de um local afetivo e seguro. A escolha de cores e tons que variam do pastel ao neon também é visto como algo simbólico dentro da estética construída no game para garantir ludicidade e leveza que são frequentemente expelidas da população trans e não binária nos ambientes de jogos digitais.

Além da paleta, a resolução de explorar características como a arquitetura de cada fase também foram pensadas com base no método descrito por Hartal em que busca criar um espaço seguro pensado nas especificidades de todo o espectro do grupo estudado [36]). Desse modo, foi fundamentado o desacordo existente entre os povos e suas principais características, tais como o individualismo remeter a um estilo mais moderno e geométrico e a homogeneidade remeter a um estilo mais orgânico e natural, como exposto na Fig. 5.

Outro ponto tocado na concepção da estética foi como a disponibilidade de variados tipos de corpos que foram estudados para abranger uma pessoa para além de seu gênero, abarcando corpos de todas estaturas, formas e cores, sem utilizar de uma representação sexualizada, buscando atingir uma figura mais neutra em relação ao binarismo de gênero



Fig. 5. Cena da introdução ao conflito entre comunidades Alic e Ferv.

para atender os anseios do nosso público-alvo. Para além disso, elementos da identidade visual como o ícone (Fig. 6) perpassam os valores trazidos durante a narrativa, como: fluidez, forte contraste, dinamismo e convergência. Segundo Adrienne Shaw [27], a materialização dessas identidades quando atreladas a processos de identificação do público-alvo constituem “boas representações” que subvertem estereótipos normativos, assim, pessoas podem se reconhecer nas identidades e, efetivamente, sentirem-se conectadas ao jogo. Esses valores podem impactar o usuário, criando familiaridade com ambiente imersivo à narrativa afetiva, inclusiva e acessível para pessoas trans e não binárias, que acaba por seguir o usuário do início ao fim da experiência.

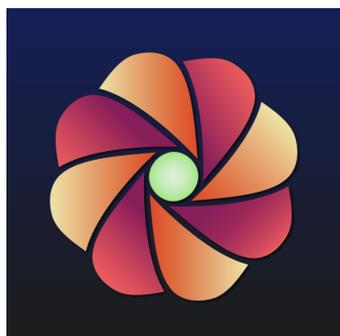


Fig. 6. Ícone do aplicativo Odaras.

C. Mecânica

Acerca da mecânica, pode-se observar o padrão utilizado em jogos de plataforma 2D, sendo a estrutura de fases separadas por níveis que perpassam todo o universo de Odaras, abrangendo tanto o mundo Ferv quanto Alic. Durante as missões, o usuário possui a tarefa de coletar artefatos culturais e interagir com outros personagens para compreender melhor o conflito entre as duas comunidades conforme o decorrer das fases e, dessa forma, pode desbloquear diálogos que facilitarão a resolução das fases finais que funcionam utilizando a soma de conhecimentos adquiridos advindos tanto dos artefatos quanto dos NPCs. Ao decidir utilizar essa estratégia, trazemos uma sensação de liberdade para o universo do game em que o usuário possui outras possibilidades de escolha e, desse modo, não se sente limitado a apenas um viés da narrativa. Além

disso, a criação desse nível divergente em que a mecânica se expande para o confronto por meio de diálogo serve para fundamentar o enfoque de Odaras como uma narrativa dedicada para inclusão, coletividade e acolhimento, sendo a mecânica do jogo apenas a base escolhida para a contação de histórias comumente negligenciadas.

V. VALIDAÇÃO

A partir do entendimento da importância de trazer o usuário cada vez mais para perto do processo para que o conteúdo do jogo possa gradativamente corresponder mais às suas necessidades e desejos, trazendo impacto social efetivo, foram realizados momentos de validação com alguns dos entrevistados. É importante pontuar que Odaras ainda se encontra em processo de publicação e até o momento da construção deste artigo só foi possível coletar a validação de duas pessoas que participaram das entrevistas. A validação se deu por meio do envio de um vídeo pelo WhatsApp, também disponibilizado no YouTube¹, que mostra a tela de um usuário jogando Odaras e em seguida foram coletados feedbacks. Apesar da pouca quantidade de sujeitos, os comentários recebidos acerca do jogo e a representação trans e não binária presente nele, já são suficientes para discutirmos o quanto Odaras de fato consegue romper com representações pejorativas e transgredir o padrão cis e heteronormativo predominante em jogos digitais. S., não binário de 20 anos, ao ser perguntado sobre o que achou do jogo como um todo (narrativa, estética, mecânica e impactos), disse que achou o jogo muito bonito. Explicou que adorou as cores do jogo e o uso das cores da bandeira não binária na roupa de um dos personagens, como exibido na Fig. 7.

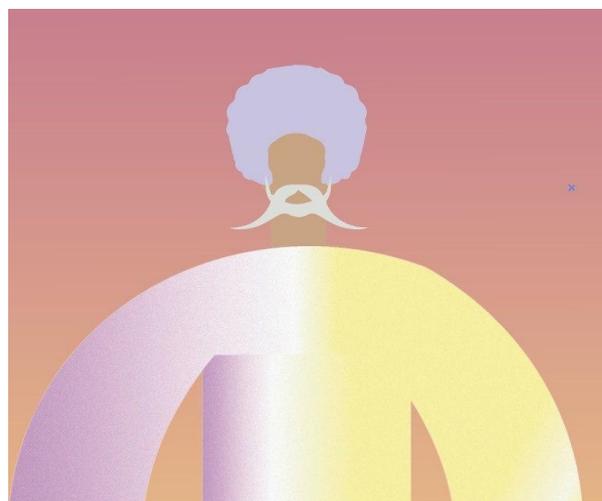


Fig. 7. Enver: general da cidade Alic.

Além disso, S. elogiou Odaras por trazer uma representação trans e não binária que não focou apenas na questão de gênero. Em suas palavras:

”Sexualidades e gêneros são vivências, não só bandeira e ativismo”. (S.C)

¹<https://www.youtube.com/watch?v=GnoJPLqaj9k>

Ainda sobre a questão da representatividade, R.P, também não binária de 21 anos, mencionou que achou incrível que os personagens não apresentam estereótipos, sendo bem neutros. Esses comentários revelam que o jogo conseguiu atingir pontos importantes para o rompimento de representações pejorativas vistas com frequência no ambiente dos jogos digitais. A partir do uso de elementos da comunidade LGBTQ+ e do enfoque em uma narrativa que traz a questão de gênero como apenas um dos elementos da trajetória do personagem, Odaras foi eficaz em reproduzir e fortalecer sentidos valorizados pela comunidade trans e não binária. Mais especificamente, o jogo cumpriu com o objetivo de transmitir sentidos que valorizam e respeitam as múltiplas formas de identificação de gênero, legitimando identidades que são socialmente invisibilizadas. Por fim, torna-se importante pontuar que não foi possível até o momento validar outros aspectos importantes do jogo, como a presença da afetividade e coletividade na narrativa. No entanto os feedbacks coletados foram relevantes para evidenciar que Odaras é um jogo que traz visibilidade e amplia o espaço de lazer para o público trans e não binário.

VI. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A elaboração do projeto apresentou como principal objetivo fomentar a representatividade trans e não binária nos jogos digitais em plataforma iOS. Esse processo proporcionou a coleta de dados sobre a inserção do público-alvo nos games que podem instrumentalizar pesquisas, ainda escassas, no âmbito técnico-científico sobre múltiplas identificações de gênero e acessibilidade linguística nos games. Nessa pesquisa, contribuimos no enriquecimento da comunidade ao agregar a visão transdisciplinar para que os pilares fundamentais de acolhimento, representação e diversidade fossem abarcados com coerência no processo para além de serem vislumbrados no resultado para a comunidade LGBTQ+. Esse processo se deu em entrevistas remotas; colaboração em referências acadêmicas, estéticas e identitárias; escuta ativa e permanente dos colaboradores. Dessa forma, as entrevistas se configuraram como parte fundamental para o entendimento mais profundo da problemática e para a criação de uma solução que de fato trouxesse os sentidos acerca da transexualidade e da não binariedade que são valorizados pelo público-alvo.

Outra contribuição para a comunidade discorre sobre o fato de iniciar e concluir ciclos de validações recorrentes no processo, prova que as entrevistas deram início ao contato projetual contínuo com os colaboradores que foi fundamental para a construção do jogo. Essa construção se forma pelo alinhamento dos propósitos da equipe em ampliar narrativas e representações não cisgêneras nos games com as expectativas do público-alvo desde o princípio. Dessa forma, jogos como Odaras, que trazem a representatividade trans e não binária de forma afetiva e humanizada, indo além da questão de gênero e englobando as pessoas como um todo, são extremamente relevantes, na medida em que combatem a padronização e a consequente exclusão dos corpos que fogem da normalidade. Nesse sentido, foi possível analisar como alcance a transfiguração de narrativas hetero e cis normativas, por meio

da linguagem neutra, do Pajubá e de corpos que superam os limites do masculino e feminino. Dessa forma, Odaras torna mais acessível o lazer de pessoas trans e não binárias e construiu espaços para diálogos com significados comunitários.

Apesar dos alcances atingirem a ressignificação do que é comumente vivenciado nos Games, encontram-se limitações acerca dos impactos sociais a partir da ausência de integrantes trans e não binários na equipe, restrita amplitude de validações e a falta de aprofundamento do design participativo no processo. No entanto, apesar das limitações Odaras serve como ferramenta de construção de novos sentidos acerca da vivência não cisgênera, que refletem na legitimação de diversas identidades, fortalecem a resistência à cultura de estereótipos e potencializa formas de viver que respondem em acolhimento a pluralidade. Com isso, materializamos anseios e desejos para que mais pessoas se conectem aos games de maneira prazerosa e possam através dessa ferramenta expandir suas vivências como jogadores ativos ao construir saberes coletivos. O presente artigo provoca a reflexão sobre a construção de espaços de escuta ativa na prática projetual como transformação para problemas e dores sociais invisibilizadas. Dessa forma, a abordagem seguida na metodologia pode se aplicar não apenas a representar diversas identidades de gênero nos games, mas também múltiplas etnias, corpos, classes ou culturas. Além disso, procura estimular a afetividade, acessibilidade linguística, inclusão e diversidade, conceitos esses que são reforçados quando estão estabelecidos em comunidade, como princípios de execução dos jogos digitais e suas respectivas narrativas.

REFERÊNCIAS

- [1] C. M. d. Carmo, “Grupos minoritários, grupos vulneráveis e o problema da (in) tolerância: uma relação linguístico-discursiva e ideológica entre o desrespeito e a manifestação do ódio no contexto brasileiro,” *Revista do Instituto de Estudos Brasileiros*, no. 64, pp. 201–203, 2016.
- [2] P. Campos, “Quando a exclusão se torna “objeto” de representações sociais,” IN: MOREIRA, 2003.
- [3] D. Unéus and E. Christenson, “Transgender in games: A comparative study of transgender characters in games,” 2017.
- [4] A. Clarke, *Design anthropology: object cultures in transition*. Bloomsbury Publishing, 2017.
- [5] S. Hall et al., *Representation: Cultural representations and signifying practices*. Sage, 1997, vol. 2.
- [6] M. M. d. S. Emanuelle K. Mota Chaves, “Não-binariedade, teoria queer e o direito ao reconhecimento da identidade de gênero,” 2016.
- [7] J. Butler, “Performative acts and gender constitution: An essay in phenomenology and feminist theory,” *Theatre journal*, vol. 40, no. 4, pp. 519–531, 1988.
- [8] N. dos Reis and R. Pinho, “Gêneros não-binários: Identidades, expressões e educação,” *Reflexão e Ação*, vol. 24, no. 1, pp. 7–25, 2016.
- [9] S. De Beauvoir, “The second sex: The classic manifesto of the liberated woman,” *Trans*, and Ed. HM Parshley. New York: Vintage Books, 1974.
- [10] D. G. Salles, J. d. S. GONÇALVES, L. D. d. ARAUJO et al., “A transexualidade na literatura científica das ciências da saúde,” 2017.
- [11] J. Butler, “Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade; trad,” *Renato Aguiar, Rio de Janeiro, Civilização Brasileira*, 2003.
- [12] S. Winter, M. Diamond, J. Green, D. Karasic, T. Reed, S. Whittle, and K. Wylie, “Transgender people: health at the margins of society,” *The Lancet*, no. 388, pp. 390–400, Jun 2016, acesso em: 27 jul. 2020. [Online]. Available: <https://www.thelancet.com/action/showPdf?pii=S0140-6736%2816%2900683-8>
- [13] GLAAD, “Overview of findings,” Estados Unidos, 2019, acesso em: 29 jul. 2020. [Online]. Available: <https://www.glaad.org/sri/2019/overview>

- [14] —, “The vito russo test,” Estados Unidos, 2019, acesso em: 29 jul. 2020. [Online]. Available: <https://www.glaad.org/sri/2019/vitorusso>
- [15] “Are there any games that have trans characters?” [S. l.], Ago 2019, acesso em: 28 jul. 2020. [Online]. Available: https://www.reddit.com/r/transgamers/comments/cmmk3w/are_there_any_games_that_have_trans_characters/
- [16] “Videogames that allow they/them pronouns?” [S. l.], Nov 2018, acesso em: 28 jul. 2020. [Online]. Available: https://www.reddit.com/r/NonBinary/comments/a14x33/videogames_that_allow_theythem_pronouns/
- [17] “Trans and other non-binary representation in video games- an analysis of troupes.” [S. l.], Jan 2018, acesso em: 28 jul. 2020. [Online]. Available: https://www.reddit.com/r/VideoGameAnalysis/comments/7scj2v/trans_and_other_nonbinary_representation_in_video/
- [18] “Super mario bros. 2.” Nintendo, [S. l.], 1988.
- [19] Nintendo, *Super Mario Bros. 2: Instruction Booklet*. [Online]. Available: <https://www.nintendo.co.jp/clv/manuals/en/pdf/CLV-P-NAADE.pdf>
- [20] “Leisure suit larry 6: Shape up or slip out!” Sierra Entertainment, [S. l.], 1993.
- [21] “Final fight,” Capcom, [S. l.], 1989.
- [22] “Catherine,” Atlus, [S. l.], 2011.
- [23] E. C. Wilson, Y.-H. Chen, S. Arayasirikul, H. F. Raymond, and W. McFarland, “The impact of discrimination on the mental health of trans* female youth and the protective effect of parental support,” *AIDS and Behavior*, vol. 20, no. 10, pp. 2203–2211, 2016.
- [24] A. Escobar, “Sentipensar con la tierra,” *Nuevas lecturas sobre desarrollo, territorio y diferencia. Medellín: Ediciones UNAULA*, 2014.
- [25] M. C. Ibarra, “O design e suas possíveis interações com práticas criativas desenvolvidas por não-designers,” *Arcos Design*, vol. 9, no. 2, pp. 165–176, 2016.
- [26] T. Ingold, *Making: Anthropology, archaeology, art and architecture*. Routledge, 2013.
- [27] A. Shaw, *Gaming at the edge: Sexuality and gender at the margins of gamer culture*. U of Minnesota Press, 2015.
- [28] G. C. Spivak and G. Riach, *Can the subaltern speak?* Macat International Limited London, 2016.
- [29] J. M. d. Oliveira, “Performativity of pajubá,” 2019.
- [30] C. B. Learning, “Cbl,” 2016.
- [31] K. Gama, F. Castor, P. Alessio, A. Neves, C. Araújo, R. Formiga, F. Soares-Neto, and H. Oliveira, “Combining challenge-based learning and design thinking to teach mobile app development,” in *2018 IEEE Frontiers in Education Conference (FIE)*. IEEE, 2018, pp. 1–5.
- [32] B. W. Vincent, “Studying trans: recommendations for ethical recruitment and collaboration with transgender participants in academic research,” *Psychology & Sexuality*, vol. 9, no. 2, pp. 102–116, 2018.
- [33] C. Granberg, *David Perry on game design: a brainstorming toolbox*. Cengage Learning, 2009.
- [34] H. Warpefelt, “The non-player character: Exploring the believability of npc presentation and behavior,” Ph.D. dissertation, Department of Computer and Systems Sciences, Stockholm University, 2016.
- [35] H. D. Lau, “O uso da linguagem neutra como visibilidade e inclusão para pessoas trans não-binárias na língua portuguesa: a voz “del@s” ou “delxs”? não! a voz “delus”!” 2017.
- [36] G. Hartal, “Fragile subjectivities: constructing queer safe spaces,” *Social & Cultural Geography*, vol. 19, no. 8, pp. 1053–1072, 2018.
- [37] R. Sanders, *Pride: The story of Harvey Milk and the rainbow flag*. Random House Books for Young Readers, 2018.