

Protagonismo transgênero em jogos comerciais

Alexandre M. T. Heringer, Mariana S. Pimenta, Nivia B. Ferreira, Delmar G. Domingues

Departamento de Design
Universidade Anhembi Morumbi
São Paulo, Brasil

{alexandretortora, marianasouto-art}@hotmail.com, {nivia.ferreira, delmar}@anhemi.br

Abstract — This research has the goal of discussing transgender protagonism in comercial videogames, conducting a study about the different kinds of representation of trans characters throughout games' history and how those affect trans people and, in a broader way, society. This study will result in the development of a videogame that applies the knowledges acquired through the course of this research.

Palavras Chave: *LGBT; transgênero; videogames; trans;*

Resumo — O objetivo dessa pesquisa é debater o protagonismo transgênero em jogos comerciais, realizando um estudo sobre diferentes representações de personagens trans na história dos videogames e como as mesmas afetam a comunidade trans e a sociedade de forma geral. Esse estudo culminará no desenvolvimento de um jogo aplicando os conhecimentos adquiridos durante a pesquisa.

Palavras Chave: *LGBT; transgênero; videogames; trans;*

I. INTRODUÇÃO

Estima-se que existam mais de 25 milhões de pessoas trans no mundo. Ainda assim, essa parcela da sociedade continua sendo marginalizada e tratada de forma desrespeitosa. A mídia, como principal formadora de opinião dos tempos atuais, satiriza e ridiculariza as experiências e dores dessas pessoas, levando um público não instruído a perpetuar estereótipos que causam riscos reais à vida para essa parcela da população. Nesse sentido, uma discussão sobre a representação de pessoas trans na mídia é urgente e necessária para não só entender a visão que a sociedade tem sobre esse grupo, como também buscar mudá-la.

Dada a atual conjuntura política que traz consigo uma onda de conservadorismo no Brasil e no mundo, discussões como gênero, sexo e sexualidade têm se tornado tabus e perdido espaço onde elas são mais necessárias: nas escolas. Visto que o Brasil é o país que mais mata pessoas transgênero no mundo [1], é imprescindível tratar desses assuntos, e a difusão de informação ética e respeitosa é o primeiro passo para construir uma sociedade em que essas pessoas possam viver com respeito e segurança. Se não estamos discutindo esses temas nas escolas, e a mídia têm se tornado cada vez mais parte da formação da visão de mundo das pessoas, percebe-se a oportunidade para que os games – uma forma de mídia muito em alta atualmente – possam ganhar força justamente nisso.

Para a compreensão desse trabalho, é necessário estabelecer as definições de alguns termos específicos.

A. Sexo

É determinado por um conjunto de características biológicas e orgânicas, como cromossomos, hormônios, órgãos reprodutivos e genitais. De acordo com a pesquisadora e psicóloga da UnB Jaqueline de Jesus, “[...]a categoria sexo não se configura como uma dualidade simples e fixa entre indivíduos deste e daquele sexo (binarismo ou dimorfismo sexual), mas, isso sim, como um contínuo complexo de características sexuais” [1].

B. Gênero

Refere-se à experiência interna de uma pessoa de ser masculino, feminino ou andrógino (não-binário). É importante notar que, ao invés de ser um conceito binário, o gênero engloba gradações diferentes de ‘masculino’ a ‘feminino’, assim como a não-identificação com quaisquer desses gêneros [2].

Quando a pessoa se identifica com o gênero que lhe foi determinado, ela é denominada como cisgênero, ou apenas cis. Aquelas que se identificam com um gênero diferente do atribuído ao nascer, ou que não se identificam com nenhum gênero, são denominadas transgênero, ou apenas trans [2].

Sendo assim, a psicóloga e pesquisadora Jaqueline Gomes explica que uma mulher trans é aquela que reivindica o reconhecimento social e legal como mulher mesmo que esse não seja o gênero que lhe foi atribuído ao nascer. Da mesma forma, um homem trans é aquele que reivindica o reconhecimento social e legal como homem mesmo que esse não seja o gênero que lhe foi atribuído ao nascer [2].

É importante reforçar que “gênero é diferente de Orientação Sexual, podem se comunicar, mas um aspecto não necessariamente depende ou decorre do outro. Pessoas transgênero são como as cisgênero, podem ter qualquer orientação sexual: nem todo homem e mulher é ‘naturalmente’ cisgênero e/ou heterossexual” [2].

C. Orientação Sexual e Afetiva

Diz respeito à atração afetiva e/ou sexual que uma pessoa sente por outra de determinado/s gênero/s. Novamente, é importante ressaltar que apesar desses termos apresentarem relação entre si, o gênero e sexo de um indivíduo não determinam e não influenciam sua orientação sexual [2].

Um homem trans por exemplo pode sentir-se atraído tanto por mulheres (sendo heterossexual) ou por outros homens (sendo homossexual), assim como poderia

apresentar qualquer outra orientação sexual ou afetiva (bissexual, pansexual, etc), pois isso independe de sua identidade de gênero e de seu sexo.

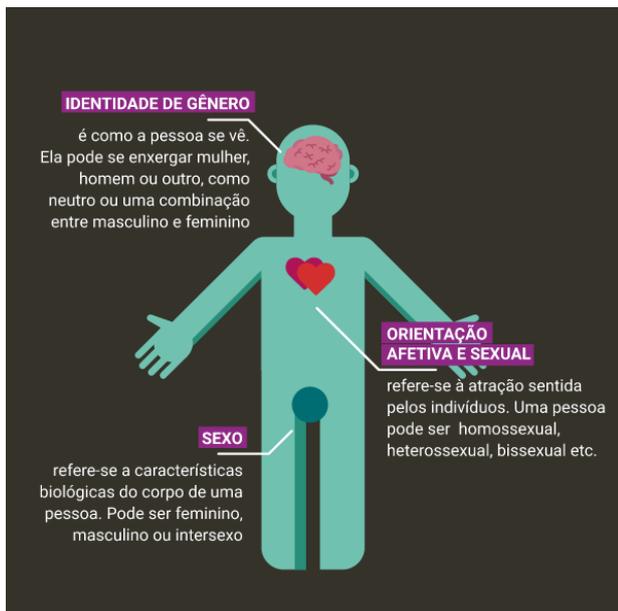


Figura 1. Diferenças entre Sexo, Identidade de Gênero e Orientação Sexual. Fonte: <http://www.etc.com.br/trans>

II. METODOLOGIA

Para a realização deste artigo, com base em revisão bibliográfica foram analisadas as diferenças entre certos termos que podem causar confusão: gênero, sexo e orientação sexual. As diferentes definições vieram de publicações no The Royal Society of Medicine e de textos da pesquisadora e psicóloga da UnB Jaqueline Gomes de Jesus, e foram selecionadas as mais relevantes para o projeto. Após definir toda a terminologia, foi estabelecida uma conversa com um grupo de mulheres e homens trans e pessoas não binárias sobre a representação de personagens transgênero em diferentes mídias e como isso pode influenciar a visão do público em relação à comunidade trans. Foi apresentada uma visão dessa representação na indústria dos jogos, contando com estatísticas, números e análises de personagens para melhor compreender como ela ocorre e os impactos da mesma. O foco dessa conversa foi buscar e discutir maneiras de criar uma representatividade trans positiva para a comunidade. O acompanhamento desse chamado grupo de apoio (principalmente por playtestes) é essencial para o desenvolvimento do jogo proposto por essa pesquisa.

III. TRANSFOBIA E EXCLUSÃO SOCIAL

A transfobia é o medo ou ódio direcionado a pessoas transgênero. Isso pode se traduzir em manifestações de violência verbal ou física contra as mesmas. É importante se informar sobre de que modos a transfobia ocorre, pois sendo através de atos intencionais ou não, ela pode causar severas consequências para aqueles que são alvos dela. Sendo assim, até mesmo atos de microagressão do cotidiano que às vezes passam despercebidos – como

piadas ou utilização do termo com uma conotação negativa – contribuem para que essa parcela da sociedade continue sendo marginalizada [2].

De acordo com a ONG Transgender Europe o Brasil é o país que mais registra homicídios de pessoas transgênero, registrando até três vezes mais mortes que o segundo colocado [2]. Uma das principais causas desses altos índices, é a vulnerabilidade que essas pessoas enfrentam ao trabalharem na prostituição. A Associação Nacional de Travestis e Transexuais estima que “[...] 90% da população de Travestis e Transexuais utilizam a prostituição como fonte de renda, e possibilidade de subsistência, devido à dificuldade de inserção no mercado formal de trabalho e a deficiência na qualificação profissional causada pela exclusão social, familiar e escolar” [2].



Figura 2. Registros de homicídios de travestis e transexuais no Brasil.

Fonte: <https://medium.com/revista-subjetiva/n%C3%A3o-bin%C3%A1ria-e-sapatrans-como-assim-61ffd516a4c7>

Sobre a questão escolar, o relatório da Associação Brasileira de Lésbicas, Gays, Bissexuais, Travestis e Transexuais [3] traz uma Pesquisa Nacional sobre Estudantes LGBT e o Ambiente Escolar de 2015, onde 1016 alunos que se identificam como parte da comunidade LGBT responderam a um questionário online sobre suas experiências na escola.

Esse questionário demonstra que mais de 60% desses alunos já sofreram agressões verbais e 25% sofreram agressões físicas. Além disso, mais de 55% sofreram ainda com assédio sexual dentro do ambiente escolar. Essas situações afetam diretamente o desempenho e as aspirações educacionais dos alunos [3].

Não há uma maneira de calcular precisamente quantas pessoas trans existem no mundo, pois essa pesquisa envolve um grupo muito diversificado e inclui muitos fatores não quantificáveis, como pessoas trans sem registro médico, que não fizeram nenhuma cirurgia e/ou tratamento hormonal em clínicas especializadas ou fizeram apenas uma transição social. Porém, a revista médica especializada The Lancet estima que entre 0,4% e 1,3% das pessoas com mais de 15 anos não se identifica com seu sexo biológico, o que significa que há em torno de 25 milhões de trans no mundo [4]. Uma matéria do Correio Braziliense traduziu esse número para a população

brasileira, estimando entre 752 mil e 2,4 milhões de trans no país [5].

Mesmo com tamanha população, no Brasil, até 1997 era proibida a cirurgia de adequação sexual, e os atendimentos psicológicos e terapia hormonal oferecidos pelo SUS só começaram em 2008. Além disso, existem apenas 11 cidades com ambulatórios.

Informações divulgadas pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2016) mostram que a expectativa de vida de uma pessoa trans no Brasil é apenas 35 anos, o que é menos da metade da população em geral, que é de 75,5 anos. Os dados apresentados sobre a falta de acesso à educação, saúde, direitos básicos, assim como a violência e exclusão do mercado de trabalho e a e rejeição familiar, comprovam a exclusão estrutural que existe contra a população trans.

IV. REPRESENTAÇÃO DA COMUNIDADE TRANS NA MÍDIA

Em seu artigo *Transgender Representation in the Media*, Jobe (2013) comenta sobre como a mídia tem um papel crítico na difusão de informações, e como essas informações podem tanto refletir quanto influenciar na percepção da sociedade sobre certos grupos sociais. A autora ressalta que a comunidade trans sofre grande preconceito nos Estados Unidos e que as representações de pessoas transgêneros nas mídias podem reforçar estereótipos negativos e prejudiciais, trazendo 12 exemplos de notícias, filmes e conteúdos de televisão e analisando sua precisão e imparcialidade em relação à representação de pessoas trans e questões transgênero.

A partir dessas análises, fica evidente que pessoas trans são representadas de forma estereotipada, tendo as dificuldades de suas vidas e os preconceitos sofridos menosprezados e tratados como nada além de um artifício cômico. Essas ideias são reforçadas no público que as consome e não tem conhecimento prévio sobre a vivência trans, que acabam as assimilando como uma representação verossímil desse grupo social. A mídia utiliza esses estereótipos de forma sensacionalista para atrair uma maior audiência ao invés de usar o espaço para retratar essas pessoas de forma respeitosa e coerente com a realidade de suas vidas [6].

A estereotipagem e o preconceito não devem ser aceitos, pois a mídia assume um papel de grande influência na difusão de informações e isso é refletido na forma com que enxergamos a sociedade. Ao tratar a vivência e a dor dessas pessoas como caricaturas humorísticas, essas representações perpetuam uma já existente exclusão social das pessoas trans, e o primeiro passo para combater isso é a difusão de informações que respeitem essas pessoas e suas experiências de forma ética e não sensacionalista [7].

Como uma forma de mídia, os videogames não são isentos de culpa. A representação de personagens trans nos jogos ao longo dos anos também apresenta exemplos de estereótipos e preconceitos que afetam tanto a comunidade de jogadores, difundindo e reproduzindo comportamentos e ideias preconceituosas, como a comunidade trans, que se vê excluída desse meio por conta disso.

V. REPRESENTAÇÃO DA COMUNIDADE TRANS NOS JOGOS

A fim de fazer uma avaliação mais recente da indústria, essa pesquisa realizou um levantamento dos jogos mais vendidos da loja digital Steam, conforme estavam listados no dia 21 de fevereiro de 2019. Esse recorte foi escolhido devido ao fato de que a Steam é atualmente a maior plataforma de venda e distribuição de jogos digitais. Foram avaliados 98 videogames em respeito à presença (ou possibilidade) de protagonistas LGBT, com ajuda do banco de dados LGBT Game Archive e das Wikis de cada um dos games.

Apesar da população LGBT apenas nos Estados Unidos já ultrapassar os 11 milhões [7] e existir mais de 25 milhões de pessoas trans no mundo [3], apenas 3 dos 98 jogos analisados apresentavam a possibilidade de protagonistas LGBT, e nenhum deles tinha como protagonista um personagem transgênero. Além disso, de acordo com o LGBT Game Archive, em toda a história dos videogames apenas se tem registro de 35 personagens possivelmente transgênero. Essa disparidade significativa entre o número de pessoas trans existente e sua representação nos games evidencia ainda mais a importância desse projeto.

Nessa seção, serão analisados 5 exemplos de personagens de videogames que podem ser considerados trans - 2 apresentados de forma explícita e 3 de forma implícita - para compreender melhor o que constitui uma representação como positiva ou negativa, assim como traçar problemas comuns dessas representações para evitar cair nas mesmas armadilhas.

Dessa forma, foram realizadas entrevistas estruturadas com pessoas trans buscando uma compreensão mais profunda do impacto dos exemplos apresentados, assim como o que pode ser feito para alcançar uma representação positiva. Essas entrevistas ouviram 2 pessoas da área do desenvolvimento de jogos, assim como uma sexóloga, agregando à pesquisa não só sua vivência como também sua propriedade no assunto.

A. *Birdetta/Birido (Super Mario Bros 2)*

Birdetta é uma personagem da série *Super Mario Bros*, tendo sua primeira aparição como uma miniboss no jogo *Super Mario Bros 2*. A sua origem é quase tão confusa quanto a de seu jogo: após a criação da sequência para o aclamado *Super Marios Bros*, a desenvolvedora Nintendo acreditava que jogos com grande dificuldade eram mais rentáveis para sua audiência japonesa, e tomou a decisão de não trazer o jogo para o ocidente. Para não desperdiçar o sucesso do *Super Mario Bros* nos Estados Unidos, a Nintendo aproveitou um outro jogo lançado exclusivamente no Japão (*Doki Doki Panic*) e o repaginou com a cara do universo Mario, ainda mantendo alguns dos personagens do jogo original (Figura XIV). Assim nasce o *Super Mario Bros 2* da forma que é conhecido hoje em dia no ocidente, e começa a história de *Birdetta* [8].



Figura 3. Birdetta (à direita) em seu jogo de estréia, Super Mario Bros. 2. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=KCtrvNn0OYg>.

Muitos consideram Birdetta como a primeira personagem transgênero na história dos videogames, devido a uma passagem no manual do jogo, que originalmente constata que Birdo é um garoto que “pensa” que é uma garota, e prefere ser chamada de Birdetta [9]. Mesmo com essa passagem, a personagem ainda é chamada de Birdo nos jogos da franquia.

Além disso, o manual acabou sendo impresso novamente para esconder o fato de que Birdetta era transgênero, pois mesmo que isso não fosse motivo de espanto para a audiência japonesa, a divisão americana da Nintendo tinha preocupações sobre a recepção da personagem no ocidente [8].

Apesar dos problemas com a representação da Birdetta começarem no manual do jogo, eles certamente não terminam com ele. Em suas próximas aparições as coisas começam a ficar mais confusas: em Mario Tennis, essas menções sobre a identidade de gênero da personagem são desconsideradas, apagando completamente seu status como uma personagem trans pois a Nintendo acreditava que isso seria inapropriado para um jogo voltado para a família [9] [10].

Birdetta teve que esperar 20 anos após sua aparição inicial para que seu status como personagem trans fosse até mesmo vagamente referenciado novamente: no jogo Super Smash Bros Brawl, existe um troféu que constata que Birdetta é de “gênero indeterminado”, prefere o nome Birdetta, e se refere a ela como “it” [10].

Essa representação é extremamente problemática pois além de não respeitar a identidade de gênero da personagem, se referir a alguém como “it” (pronome usado para objetos inanimados) é algo muito usado por pessoas preconceituosas para diminuir e desumanizar minorias, principalmente usado para ofender pessoas da comunidade LGBTQ. Além disso, a insistência em intencionalmente chamar a personagem pelo que se pode entender como seu deadname e a recusa de chamá-la por seu nome correto mostra um repetido desprezo pelo seu status como pessoa trans, e uma completa falta de respeito com a comunidade trans.

Apesar de todos os problemas com sua representação no ocidente, nos jogos exclusivos para o Japão a personagem ainda via representações ligeiramente mais respeitadas. O maior exemplo disso é o jogo Captain Rainbow, no qual um super-herói chamado Nick ajuda vários personagens de jogos da Nintendo. Birdetta é uma das primeiras personagens ajudadas por ele: ao chegar na

cena, o herói a encontra sendo injustamente acusada de um crime e presa por um guarda.

Após um flashback, descobre-se que a personagem foi presa ao tentar usar o banheiro feminino, pois o guarda não acreditou que Birdetta era uma mulher. Ela fica visivelmente irritada com a situação, chegando a ter algumas de suas palavras censuradas com “beeps”, e pede a Nick que vá à sua casa para encontrar uma prova de que ela é mulher e liberá-la. Ao chegar na casa, o herói encontra um objeto embaixo do travesseiro, e o jogo lhe avisa que você encontrou uma prova de que Birdetta é uma mulher. Nick então volta à cena e entrega o objeto ao guarda, que o aceita como prova e a libera. É importante notar que mesmo tendo suas falhas, essa é considerada a primeira vez que um videogame retrata um problema específico à vivência de pessoas transgênero.

B. Poison (Final Fight/Street Fighter)

Poison é uma personagem que estreou no jogo Final Fight e fez sua primeira aparição como personagem jogável na série Street Fighter, sendo considerada a personagem trans mais famosa dos videogames. De acordo com Akira Nishitani, diretor do Final Fight, Poison originalmente foi pensada como uma mulher cisgênero. Porém, com medo de que “bater em mulheres fosse considerado rude” nos Estados Unidos e antecipando processos de grupos feministas, ficou decidido que Poison seria uma travesti. Além disso, quando o jogo foi adaptado dos arcades para os consoles de casa, a personagem foi substituída por um homem genérico após um playtester “confundir” Poison por uma mulher cisgênero [11].



Figura 4. Poison (à esquerda) no jogo Final Fight. Fonte: <https://lgbtqgamearchive.files.wordpress.com/2015/03/poison.jpg>

Muitas vezes nessa pesquisa, a palavra “problemático” foi usada para se referir a escolhas ou detalhes que reforçassem estereótipos danosos à comunidade trans. Porém, qualquer hipérbole seria ainda um eufemismo para tentar descrever o tamanho da atrocidade que são essas escolhas e o que elas representam. Jogos são importantes elementos culturais, e todas as escolhas feitas em seu design, seja

intencionalmente ou não, passam valores para quem os estiver jogando [12], e em apenas duas decisões, a desenvolvedora Capcom consegue transmitir uma gama de valores prejudiciais e danosos que geram riscos reais de vida para muitas pessoas trans. Enquanto vivemos em um mundo no qual a cada 48 horas uma pessoa trans é assassinada [2], esse jogo transmite não só a ideia de que mulheres trans não são mulheres de verdade, como também a de que por conta disso a violência contra elas é aceitável.

Sobre a *Poison*, a desenvolvedora de jogos Thaís Robba comenta na entrevista realizada por essa pesuisa: “eu fico muito brava com o jeito que ela é retratada, é uma violência que me incomoda de maneira visceral. Todos os pontos ruins possíveis, eles conseguiram embutir na coitada da personagem”, e a sexóloga Gabriela Kowalczyk nota que “a *Poison* e a *Birdo* são estereótipos carregados de preconceito e julgamento até de quem as fez. São personagens criadas para instigar e provocar, ao invés de representar uma minoria carente de uma forma respeitosa ou, no mínimo, educativa.”

C. Hainly Abrams (*Mass Effect Andromeda*)

Hainly Abrams é uma diretora de pesquisa científica em *Mass Effect Andromeda*. No lançamento do jogo, a desenvolvedora BioWare – que já havia acertado com um personagem trans como visto anteriormente - foi alvo de diversas críticas em relação à forma inverossímil que a personagem retratava a vivência de pessoas trans. Isso porque ao interagir com Hainly pela primeira vez ela já contava detalhes extremamente pessoais sobre sua vida, chegando até mesmo a falar seu deadname em sua primeira frase, algo extremamente delicado para muitas pessoas transgênero e comumente usado para diminuí-las [13]. Como a sexóloga Gabriela Kowalczyk notou na entrevista realizada, “a Hainly [...] é o exemplo de uma representação horrível. O personagem gira em torno de ser trans e logo de começo já conta sobre o nome antes da transição e que é uma mulher trans. Bem falho.”



Figura 5. Hainly Abrams em *Mass Effect Andromeda*. Fonte: https://masseffect.fandom.com/wiki/Hainly_Abrams

Após essa controvérsia, a BioWare postou em seu Twitter uma declaração se desculpendo e

reconhecendo que a personagem não foi incluída no jogo de forma bem pensada ou cuidadosa, e se comprometendo a mudar as falas da personagem para melhor refletir a realidade dessas pessoas [14]. Graças a essa decisão, agora Hainly apenas revela aspectos mais pessoais de sua vida e detalhes sobre sua transição quando sua relação com ela estiver mais estabelecida.

Apesar da personagem Hainly Abrams trazer uma representação danosa, ao mesmo tempo ela traz um precedente importante: mesmo que essa não seja a primeira vez que uma empresa de jogos mude seu produto após o lançamento devido a críticas da comunidade, essa é a primeira vez (e até o momento a única) que se tem registro de uma empresa do tamanho da BioWare fazendo tais mudanças para apresentar uma personagem trans de maneira mais respeitosa.

D. Krem (*Dragon Age Inquisition*)

Cremisius Aclassi, mais conhecido como Krem, é um personagem abertamente transgênero da franquia *Dragon Age* (e um dos primeiros homens trans de que se tem registro nos jogos), trabalhando como segundo em comando para a companhia mercenária Bull’s Chargers, comandada pelo personagem Iron Bull. É justamente através do Iron Bull que se passa a conhecer o Krem, que inicialmente apenas revela detalhes sobre sua vida como mercenário. Para conhecer mais sobre Krem e conseguir novas interações, é preciso se aproximar do líder Iron Bull, o que pode ser feito de duas maneiras: ou completando uma missão para ele, ou avançando o romance com o personagem. Após conquistar a confiança do líder dos mercenários, ele te chama para uma roda de conversa na taberna onde Krem está presente.



Figura 6. Krem no jogo *Dragon Age Inquisition*. Fonte: <https://www.gaymer.es/es/2018/11/representaciones-trans-en-el-videojuego/>

Após Iron Bull e Krem trocarem uma interação sobre binders – uma peça comumente usada por homens trans e pessoas não-binárias para esconder os seios de forma que não apareçam na camisa -, a identidade de gênero do personagem fica subentendida, e o jogo te dá 4 opções de diálogo para escolher. Algumas opções são mais ponderadas, outras mais insensíveis, mas independente de qual você escolha o jogo sempre trata

Krem de forma respeitosa, e pelas respostas fica claro que ele é um homem trans.

Durante suas interações com Krem e Iron Bull, é possível fazer diversas perguntas que costumam causar desconforto, e - mesmo que nem sempre utilizando da linguagem adequada - o jogo usa disso como uma oportunidade de não só retratar que pessoas trans passam por isso diariamente como também ensinar sua audiência, respondendo a essas perguntas de forma educativa e coerente com sua personalidade. Na interação citada anteriormente, é possível até mesmo perguntar para o personagem “Por que você se passa como um homem?”, onde ele responde “Não estou me passando por nada” e Iron Bull complementa, explicando que em sua cultura ele seria o que seu povo chama de Aquin-Athlok: uma pessoa que nasceu com um gênero e vive como outro. Krem então pergunta se “seu povo não os trata de forma diferente da que trataria ‘homens de verdade’?” e o líder dos mercenários responde: “Eles SÃO homens de verdade. Assim como você é”.

Já com essa pequena interação, é possível perceber que diferentemente dos exemplos citados acima, a desenvolvedora BioWare se mostrou preocupada em demonstrar respeito para com o personagem e a comunidade, incluindo o mesmo de forma que refletisse a vivência de algumas dessas pessoas e aproveitando os estigmas existentes em relação a pessoas trans para educar seu público. Isso se deve, em parte, à forma cuidadosa com a qual o personagem foi elaborado, ouvindo a opinião de pessoas transgênero durante o desenvolvimento e fazendo as mudanças necessárias para representá-las de forma respeitosa [15].

Um exemplo disso pode ser visto em uma postagem no blog do escritor do Krem, Patrick Weekes, onde ele conta que inicialmente a ideia para a cena da taberna era que Iron Bull quem iniciasse a conversa, fazendo uma piada com a forma que Krem prende seus seios. Porém, pessoas da comunidade trans apontaram que essa interação poderia ser ofensiva e dolorosa para muitos na vida real, então a cena foi repensada para uma conversa que ainda mantivesse o tom humorístico, porém de forma mais amigável [15].

Porém, Krem não é um personagem que está inserido no jogo apenas para ser um homem transgênero. Ele foi concebido para cumprir um propósito, sendo o segundo no comando da companhia mercenária Bull’s Chargers, tendo importante papel no desenvolvimento do Iron Bull, simbolizando a divisão do líder dos mercenários entre seu povo e sua liberdade [15]. Além disso, Krem se insere na história de forma crível, apresentando medos, defeitos, qualidades e motivações realistas, tendo suas origens desenvolvidas através dos diálogos e uma personalidade própria e coerente. Gabriela Kowalczyk aponta que “Krem é um personagem incrível. Ele tem uma história coesa que se mistura com a identidade de gênero dele de uma forma muito fluída e bonita. É exatamente como pessoas trans devem ser retratadas em jogos ou em outras mídias”.

No geral, Krem é amplamente considerado como a melhor representação de um personagem transgênero

nos videogames, e continuando a fama da franquia Dragon Age como uma das mais amigáveis à comunidade LGBT nos jogos, teve uma recepção positiva por parte da comunidade. O escritor do Krem, Patrick Weekes, nota em seu blog (2014) que “o mundo de Dragon Age tem espaço para pessoas de todas as origens e identidades”, e quem sabe, no futuro, essa não possa ser também a realidade para os jogos.

VI. CONCLUSÃO

Como foi evidenciado nessa pesquisa, pessoas LGBT ainda são pouco representadas no âmbito dos jogos, tanto que dos top 98 jogos mais vendidos do mês de fevereiro apenas 3 apresentaram protagonistas LGBT. Quando se fala especificamente da representação de pessoas transgênero o cenário é ainda mais preocupante, fazendo esse número cair para zero. Em contrapartida, estima-se que só nos Estados Unidos a população LGBT já ultrapasse 11 milhões de pessoas – número que vem aumentando ano após ano (Newport, 2018) -, assim como é estimado que existam mais de 25 milhões de pessoas trans no mundo [3].

Analisando esse contexto, pode-se perceber uma defasagem muito grande entre a existência dessas pessoas e a sua representação nos videogames. Se esses 25 milhões de pessoas trans existem, por que em quase 100 dos jogos mais vendidos elas não se encontram em nenhum? Se esses 25 milhões existem, por que só se tem registro de 35 jogos com personagem possivelmente transgênero em toda a história dos jogos? O fato é: essas pessoas existem e não estão encontrando seu espaço no mundo dos games.

Em seu artigo *Putting the Gay in Games*, a pesquisadora Adrienne Shaw nota que um dos fatores para alcançar uma maior representação da comunidade LGBT nos jogos é a presença de produtores e desenvolvedores emocionalmente, politicamente ou comercialmente investidos em trazer esse tipo de conteúdo [16]. Ainda nesse sentido, Alexander Doty conclui em seu livro *Making Things Perfectly Queer* que se a indústria continuar com sua representação heterocêntrica e não homogênea será devido ao silêncio de consumidores e desenvolvedores:

“By publicly articulating our queer positions in and about mass culture, we reveal that capitalist cultural production need not exclusively and inevitably express straightness. If mass culture remains by, for, and about straight culture, it will be so through our silences, or by our continued acquiescence to such cultural paradigms as connotation, subcultures, subcultural studies, subtexting, the closet, and other heterocentrist ploys positioning straightness as the norm.” [16]

Dessa forma, os desenvolvedores de videogame independente têm para com a sociedade a responsabilidade de representar essas pessoas que existem e estão sendo deixadas de fora dos jogos, e têm o poder de trazer mudança a uma indústria amplamente heterogênea. Logo, essa pesquisa propõe o desenvolvimento de um jogo com o intuito de fazer com que pessoas trans possam se sentir representadas, trabalhando em conjunto com a

comunidade para trazer uma protagonista transgênero retratada de forma verossímil e respeitosa à vivência dessas pessoas.

REFERENCES

- [1] *Mapa dos Assassinatos de Travestis e Transexuais no Brasil em 2017*. Associação Nacional de Travestis e Transexuais. 2018 [Online]. Available: <https://antrabrazil.files.wordpress.com/2018/02/relatc3b3rio-mapa-dos-assassinatos-2017-antra.pdf>. Accessed: May 19, 2019.
- [2] J. G. JESUS. *Orientações sobre identidade de gênero: conceitos e termos. Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião*. 2012 [Online]. Available: https://www.sertao.ufg.br/up/16/o/ORIENTAÇÕES_POPULAÇÃO_TRANS.pdf. Accessed: May 14, 2019..
- [3] A. JOSEPH et al, “Gender identity and the management of the transgender patient: A guide for non-specialists,” *Journal of the Royal Society of Medicine*, vol. 110, (4), p. 144–152, 2017.
- [4] *Pesquisa nacional sobre o ambiente educacional no Brasil 2016*. ABGLT – Secretaria da Educação. 2016 [Online]. Available: <https://static.congressoemfoco.uol.com.br/2016/08/IAE-Brasil-Web-3-1.pdf>. Accessed: Apr 1, 2019
- [5] S. WINTER. et al. “Transgender people: health at the margins of society” *The Lancet* Lancet Publishing Group,” *The Lancet*, vol. 388, Issue 10042, pp. 390-400, Jul. 2016. [Online]. Available: [https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736\(16\)00683-8/fulltext](https://www.thelancet.com/journals/lancet/article/PIIS0140-6736(16)00683-8/fulltext)
- [6] H. Leite, “Receber cuidados médicos é desafio para transexuais,” *Correio Braziliense*, Brasília, DF, Brasil, 2019. [Online]. Available: <http://especiais.correio braziliense.com.br/receber-cuidados-medicos-e-desafio-para-transexuais>
- [7] J. N. JOBE, “Transgender Representation in the Media,” Ph.D dissertation, Eastern Kentucky University, Richmond, Kentucky, USA, 2013. [Online]. Available: <https://encompass.eku.edu/>
- [8] F. Newport, “Estimate of LGBT Population Rises to 4.5%,” *Gallup*, May. 22, 2018. [Online]. Available: <https://news.gallup.com/poll/234863/estimate-lgbt-population-rises.aspx>.
- [9] A. Crowder, “Videogame Censorship, LGBT, and Birdo (Part I).” *LGBTONation.com*. <http://bilerico.lgbtqnation.com/2009/12/video-game-censorship-lgbt-and-birdo-part-i.php> (Accessed Abr. 12, 2019)
- [10] A. Webster, “Too Gay for the U.S.A”. *Escapist Magazine*. http://www.escapistmagazine.com/articles/view/video-games/issues/issue_222/6610-Too-Gay-for-the-U-S-A (Accessed Mar. 22, 2019)
- [11] A. Crowder, “Videogame Censorship, LGBT, and Birdo (Part II).” *LGBTONation.com*. <http://bilerico.lgbtqnation.com/2009/12/video-game-censorship-lgbt-and-birdo-part-ii.php> (Accessed Abr. 12, 2019)
- [12] A. Crowder, “Videogame Censorship, LGBT, and Birdo (Part III).” *LGBTONation.com*. <http://bilerico.lgbtqnation.com/2009/12/video-game-censorship-lgbt-and-birdo-part-iii.php> (Accessed Abr. 12, 2019)
- [13] M. Flanagan, and H. Nisselbaum, *Values at play in digital games*. Cambridge, MA, USA: MIT Press, 2016
- [14] L. Dale, “Zelda, Mass Effect and Horizon all struggle with introducing their trans characters.” *Polygon.com*. <https://www.polygon.com/2017/3/21/15004956/zelda-mass-effect-horizon-zero-dawn-trans-characters> (Accessed Abr. 9, 2019)
- [15] BioWare. “Regarding Hainly Abrams”. <https://twitter.com/bioware/status/849671752192077828> (Accessed Mar. 9, 2019)
- [16] P. Weekes, “Building a Character: Cremisius ‘Krem’ Aclassi.”. *BioWare.com*. <http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/> (Accessed Mar. 23, 2019)