



CINTERGEO

Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IV Congresso Internacional de Educação
e Geotecnologias

IX Encontro de Pesquisadores da Rádio

27 e 28 de Julho de 2023



JOGOS DIGITAIS E O PROTAGONISMO DE PESSOAS TRANS NEGRAS

Lohan Akin Sampaio Silva¹

Paulo Marcelo Spínola Ramos Pereira e Pereira²

Área Temática – Universidade pública: existência e resistência na contemporaneidade
Agência Financiadora: não contou com financiamento

Resumo

O objetivo dessa pesquisa é debater a falta de protagonismo de pessoas trans negras no mercado de jogos digitais, visando identificar e ressaltar onde e como essas pessoas estão sendo representadas. Historicamente, o imaginário social é marcado pelo preconceito em relação aos corpos que fogem do padrão hétero, cis e normativo. Os corpos que não se encaixam nesse padrão sofrem com o processo de exclusão social e quando falamos dos corpos de pessoas trans negras, o processo é ainda mais doloroso. Assim, através deste estudo, busco mostrar como esse imaginário social afeta diretamente a representatividade de pessoas transexuais e afro-diaspóricas nos jogos digitais. Foi realizado um estudo acerca da representação de personagens trans nos jogos digitais, dando ênfase à identificação de padrões de abordagens que reforçam estereótipos. Para explorar essas questões, foi utilizado o conceito de interseccionalidade adotado pela doutora em estudos de gênero Carla Akotirene, para compreender como o cruzamento das questões sobre raça, classe e gênero ocorrem dentro das mídias de jogos digitais. Visando assim, entender como essa representatividade chega para pessoas trans negras dentro da comunidade dos games e a importância dessa representação na sociedade. Para realizar esse estudo, foi adotada a metodologia de pesquisa bibliográfica na coleta de dados para análise. Além disso, esse estudo também visa construir coletivamente uma inquietação sobre como e em qual lugar as pessoas trans negras são colocadas socialmente e como isso pode afetar o mercado de jogos.

Palavras-chave: Trans. Jogos Digitais. Negros. Personagens.

Introdução

Este artigo tem como objetivo discutir e debater o protagonismo e a representação de pessoas trans negras no mundo dos jogos digitais, através de personagens nessa mídia. Segundo

¹UNEB; Jogos Digitais; lohansampaio414@gmail.com.

²UNEB, mestrado, spinvsspin@gmail.com

uma pesquisa feita pela Universidade Estadual Paulista – UNESP, estima-se que existam mais de 4 milhões de pessoas trans no Brasil, sendo que esse é o país que mais mata pessoas trans.

Com isso, pode-se ver que o cenário para pessoas trans negras é bem difícil no cotidiano. Akotirene (2018) traz um ponto bem importante sobre a raiz política do fundamento e contrapontos da interseccionalidade, como instrumentalidade a inseparabilidade estrutural do racismo, do capitalismo, da raça e do cisheteropatriarcado, que se constitui como um sistema sociopolítico no qual a heterossexualidade masculina cisgênero tem supremacia sobre as demais formas de identidade e gênero.

A partir disso, podemos ressaltar como pessoas transgêneros, negras, de comunidades periféricas são atingidas pelo cruzamento de raça, gênero e classe, de maneira que, nesse cenário, as poucas possibilidades e falta de oportunidades dificultam o acesso para essas pessoas a diversos lugares, de forma que não se pode mais ignorar esses padrões. Por isso, discutir a representação de pessoas trans negras como protagonistas em diversas mídias audiovisuais, dentre elas, os jogos digitais, objeto de pesquisa deste trabalho, é urgente e necessário, para que possamos dar-lhes voz e representatividade, colocando, nos personagens dos jogos, a visão de mundo dessas pessoas. Essa estratégia pode ser o ponto de partida para a mudança de cenário a favor da representatividade.

Segundo uma pesquisa realizada na plataforma digital Steam, sobre os jogos mais vendidos de 2019, dos 98 que apresentavam temáticas LGBT, apenas 3 continham personagens protagonistas e nenhum deles era uma pessoa transgênero.

Esse dado revela a importância das discussões. Sobre o tema que envolve as chamadas “minorias” (embora nem sempre o sejam) - assim como acontece com a população negra, a dificuldade em encontrar personagens com representatividade de pessoas trans é ainda maior. Sendo assim, a importância dessa discussão é considerar, além do respeito e da segurança, a representatividade e personificação dessas pessoas, a fim de que elas se vejam no mercado de games, não apenas como jogadores, mas como possíveis autores de uma narrativa.

Metodologia

Para a construção do presente artigo, foi realizada uma pesquisa bibliográfica de caráter qualitativo. As informações foram coletadas por meio de artigos, livros e teses construídos entre os anos de 2019 e 2021. Com isso, buscou-se observar e analisar a ocorrência do (não) protagonismo de pessoas trans e, em contrapartida, a representatividade de pessoas trans negras

na área de jogos digitais. Por meio disso, foi possível identificar a relação entre o público produtor e o público consumidor de jogos na atualidade, assim como também os impactos sociais gerados pela marginalização de pessoas trans nesse cenário.

Optou-se por essa metodologia, a fim de discutir sobre como o preconceito e a transfobia, apesar dos avanços, ainda são produzidos e reproduzidos nos jogos digitais. Nesse sentido, foi possível considerar que isso se apresenta como uma limitação que dificulta o protagonismo e representatividade das pessoas trans negras no universo virtual e reflete a atual realidade social. Diante disso, ao longo da pesquisa, buscou-se promover discussões que dialoguem sobre a exclusão desses corpos com o objetivo de gerar provocações essenciais para o atual mercado de games no Brasil.

Ao longo do estudo, em comparação com demais assuntos, foi possível notar uma escassez de materiais que dialoguem sobre a representatividade e protagonismo de pessoas trans negras. A maioria dos artigos encontrados abordavam pessoas trans de modo universal, sem adotar um olhar aprofundado para as singularidades presentes. Assim, quando se busca um recorte mais específico, como o de pessoas trans negras dentro dos espaços de jogos eletrônicos, o número de materiais encontrados é mínimo. A partir disso, buscou-se ressaltar a relevância das narrativas de pessoas trans negras dentro dessa mídia e a necessidade de inclusão social a fim de promover transformações necessárias na atualidade e lutar contra a exclusão cotidiana desses corpos.

Resultados e discussões

Atualmente, nos jogos digitais, é possível notar um grande déficit na presença de protagonistas trans. Isso ocorre por diversos motivos, entre eles o fato de estarmos em uma sociedade preconceituosa, transfóbica e que invisibiliza a existência e a resistência dessas pessoas diante de uma sociedade na qual elas precisam lutar constantemente por seus direitos e são marginalizadas, tratadas de forma desrespeitosa e muitas vezes agressiva.

Em uma breve pesquisa realizada para a produção deste estudo, encontram-se exemplos de personagens trans no cenário de jogos digitais, como *Poison (Street Fighter)* e *Krem (Dragon Age Inquisition)*. Ainda que breve, a pesquisa atesta que o número de personagens trans no mercado de games é pequeno e que eles são retratados de forma estereotipada. Castro (2020) aponta a relevância dos jogos digitais como capazes de contribuir positivamente para a conscientização sobre temáticas complexas, como a transsexualidade.

Silvio Almeida (2019) fala sobre como o racismo estrutural, presente em nossa sociedade, normaliza alguns preconceitos. A sociedade está tão acostumada a não ver pessoas trans e negras em determinados espaços que se choca quando é cobrada a presença mínima dessas pessoas. Ainda é muito difícil para pessoas trans negras alcançarem determinados espaços. A invisibilidade dessas pessoas nas mídias e na sociedade é preocupante, pois as violências sofridas interrompem o acesso aos espaços sociais e a consolidação da cidadania, acarretando profundos impactos na saúde mental dessas pessoas. Direitos básicos, como a alteração de nome e acesso a banheiros, impactam diretamente na autoestima de pessoas trans e negras.

No dossiê da Antra "Assassinato e violência contra pessoas travestis e transsexuais brasileiras 2020" destaca a invisibilidade das pessoas trans negras no movimento negro e sua exclusão do mercado formal de trabalho. De acordo com o dossiê, pessoas trans brancas e com aparência cisgênero têm mais chances de serem contratadas do que pessoas trans e negras.

No exemplo de Heringer et al. (2019) sobre o jogo Street Fighter com Poison, a personagem trans mais famosa dos videogames, a indústria de jogos é vista como envolta em preconceitos de gênero. Inicialmente criada como uma mulher cisgênero para integrar o elenco do jogo, Poison foi transformada em uma personagem travesti pelo diretor Akira Nishitani por medo da repercussão negativa dos movimentos feministas. No entanto, após um playteste confundir Poison com uma mulher cisgênero, ela foi substituída por um personagem masculino.

Essa situação deixa claro que o público consumidor dos jogos é majoritariamente masculino e branco, o que reflete na falta de diversidade e representatividade em muitos jogos de sucesso. É importante, portanto, que a indústria de jogos leve em conta novas perspectivas, como personagens LGBTQIAPN+, negros, mulheres e histórias que tenham real sentido e fundamento de valorização.

Considerações finais

A pesquisa realizada teve como objetivo discutir a falta de protagonismo de pessoas trans negras no mercado de jogos digitais, visando identificar e ressaltar onde e como essas pessoas estão sendo representadas. Foi possível observar que a falta de representatividade de personagens trans negros nos jogos digitais é algo preocupante, que reflete diretamente o racismo estrutural e a transfobia presentes na sociedade. Além disso, a falta de acesso a pessoas trans negras nesses espaços contribui para a exclusão social e a falta de oportunidades.

Foi adotada a metodologia de pesquisa bibliográfica na coleta de dados para análise, o que tornou possível estabelecer uma discussão sobre uma possível escassez no mercado de jogos digitais voltada à diversidade e representatividade. O recorte racial está presente, inclusive nos preconceitos de gênero, e é inegável que pessoas brancas carregam consigo um privilégio de acesso, independentemente de classe social, orientação sexual, identidade de gênero e outros fatores.

A representatividade de pessoas trans negras nos jogos digitais é algo extremamente relevante e necessário, para que possamos dar-lhes voz e representatividade, colocando, nos personagens dos jogos, a visão de mundo dessas pessoas. Essa estratégia pode ser o ponto de partida para a mudança de cenário a favor da representatividade.

REFERÊNCIAS

AKOTIRENE, Carla. **Interseccionalidade**. Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

ALMEIDA, Silvio. **Racismo estrutural**. São Paulo: Sueli Carneiro; Pólen, 2019.

BENEVIDES, Bruna; NOGUEIRA, Sayonara. Antra Brasil. **DOSSIÊ ASSASSINATOS E VIOLÊNCIA CONTRA TRAVESTIS E TRANSEXUAIS BRASILEIRAS EM 2020**. São Paulo, 2021. Disponível em: <<https://antrabrasil.files.wordpress.com/2021/01/dossie-trans-2021-29jan2021.pdf>>.

CASTRO, Gabriela. **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA SOCIEDADE**. Bauru, 2020.

HERINGER, Alexandre et al. **Protagonismo transgênero em jogos comerciais**. São Paulo, 2019.

.