

Violência de Gênero e Transfobia: Uma análise na representação social de transgêneros em *videogames*¹

Daniela Cristina MENTI²

Denise Castilhos de ARAÚJO³

Universidade FEEVALE, Rio Grande do Sul, RS

RESUMO

Neste estudo, a questão da violência de gênero no cenário dos videogames e jogos *online* é discutida através de sua situação histórica, ou seja, refletindo o modo como ela é sofrida por grupos sociais que são vulneráveis, como é o caso das "pessoas T" (transgêneros e transexuais). Esta pesquisa utilizou o método indutivo de abordagem e uma pesquisa qualitativa dentro do campo dos *E-sports* onde foram selecionados alguns casos que relatam agressões sofridas por mulheres trans na profissão de apresentadoras ou jogadoras profissionais. Utilizou-se exemplos de personagens transexuais dentro do contexto dos videogames para discutir a representação social deste gênero. A pesquisa resulta num entendimento social de como o gênero sofre por sua categorização, como estas agressões são disseminadas fortemente através das mídias digitais.

PALAVRAS-CHAVE: transgênero; videogame; cultura; violência; transfobia.

INTRODUÇÃO

Este trabalho procura analisar e explicar, a partir do método observacional, os aspectos culturais formadores de consciência coletiva, os motivos que levam às práticas da violência de gênero que vem sendo amplamente disseminadas nas redes sociais. As vítimas de violência contempladas neste estudo são mulheres transgênero/transexuais, jogadoras e apresentadoras de esportes eletrônicos (eSports) e *videogames*. A problemática que orienta este estudo é o fato de mulheres trans sofrerem sérias agressões enquanto jogadoras online profissionais ou apresentadoras (*streamers*), e terem sua capacidade menosprezada pelo público. Acredita-se que as prováveis hipóteses para tal discriminação sejam que os transgêneros, por serem um grupo de total socialmente desestabilizado e de extrema vulnerabilidade, associada a um conjunto

¹ Trabalho apresentado no IJ 8 – Estudos Interdisciplinares da Comunicação do XVIII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sul, realizado de 15 a 17 de junho de 2017.

² Bolsista PIBIC/CAPES na Universidade Feevale, Rio Grande do Sul. Email: danielamenti@gmail.com

³ Docente no curso de Jornalismo e no PPG em Processos e Manifestações Culturais pela Universidade Feevale, Rio Grande do Sul. Email: DeniseCA@feevale.br

de estereótipos negativos sobre a homossexualidade e a ignorância ao confundir sexualidade com identidade de gênero, faz com que estes membros sejam excluídos socialmente, e alvos fáceis de violência de gênero. O estudo inicialmente propõe a definição de gênero por diversos autores, para posteriormente entender a violência de gênero sofrida por pessoas trans.

A fim de compreender como se dá essa violência, foi realizada uma análise em dois personagens transgênero um deles em transição feminino-para-masculino e outro masculino-para-feminino, onde foram analisadas seu contexto histórico e os significados sociais de estes personagens estarem sendo representados. Através de referências empíricas, nota-se que os papéis de gênero adotados pela sociedade fazem com que os indivíduos transgênero sejam historicamente subjugados a condições inferiores degradantes e humilhantes.

A pesquisa teve como objetivo geral investigar e associar as relações de gênero com a violência. Buscou-se identificar historicamente o momento em que a violência de gênero opera, e como ela chegou até os transgêneros nos videogames. O objetivo secundário da pesquisa é mostrar que as empresas de *games* estão entendendo o poder da inclusão das diferentes identidades nos jogos, expandindo assim seus personagens, a fim de criar uma representação mais fiel entre a comunidade LGBTQ.

Os videogames e os *eSports* são tomados como ferramentas para a análise comportamental da sociedade, por isso são usados como cenário desta pesquisa, contextualizando os fenômenos, concebendo a subjetivação processual, e se abrindo para entender as mudanças que a identidade de gênero vêm sofrendo ao longo dos anos.

A importância desta pesquisa reside no aprofundamento dos estudos dentro do espaço discursivo pela ciência para estes sujeitos, respeitando e compreendo-os como protagonistas destas mudanças que estão ocorrendo socialmente. Além disso, o tema é de suma relevância, visto que os jovens são o público que mais consome este tipo de conteúdo, podendo assim criar uma conscientização maior para a construção de uma sociedade igualitária e diversa.

As relações de gênero e suas condições divergentes

Entende-se que o gênero está presente cotidianamente na sociedade, ainda que não discutido claramente, e a sua problematização torna-se ímpar para as diversas formas de intervenção social. O fato de o gênero ser um dos elementos constitutivos das

relações sociais nos coloca a demanda de investimento no que tange ao seu estudo e seu entendimento.

Scott (1995) descreve gênero como um conceito associado ao estudo de coisas relativas às mulheres, este conceito procura abarcar questões históricas e contemporâneas no que se refere às relações desiguais entre os homens e mulheres. O gênero, diferente do sexo, que é uma característica biológica, é uma categoria de análise sociológica e histórica que permite compreender as relações sociais que estabelecem saberes para a diferença sexual, isto é, saberes que dão significados às diferenças corporais e que implicam numa organização social a partir delas. Estes conhecimentos não são absolutos, mas sim relativos para cada cultura, seus significados não são definitivos, tornando-se transcendententes.

Segundo Scott, (1995) a questão da dominação de gênero não deve ser encarada como algo natural, ou simplesmente explicável. No interior de cada situação social e histórica, podem-se identificar resistência e múltiplas versões que, são mantidas, transformadas ou sustentadas, dependendo do aprofundamento teórico empregado como lente para interpretar, avançar e elucidar essa dominação.

Entende-se que gênero, uma categoria social, política e cultural, mais do que isso, é a organização social das relações entre os sexos. Para Nicholson (2000) a “sociedade forma não só a personalidade e o comportamento do indivíduo, mas como o corpo aparece”. Assim como Vygotsky (1987) afirma em seus estudos no campo das teorias sócio-culturais, “são os signos sociais que representam a unidade essencial de construção da consciência humana entendida como o contato social”. O autor também defende que o desenvolvimento humano está definido pela interiorização destes signos.

Quando o homem atribuía um sexo a todas as coisas, não via nisso um jogo, mas acreditava ampliar seu entendimento: - só muito mais tarde descobriu, e nem mesmo inteiramente ainda hoje, a enormidade desse erro. De igual modo o homem atribuiu a tudo o que existe uma relação moral, jogando sobre os ombros do mundo o manto de uma significação ética. Um dia, tudo isso não terá nem mais nem menos valor do que possui hoje a crença no sexo masculino ou feminino do Sol. (Friedrich Nietzsche. Aurora, p. 27 São Paulo: Escala, 2008).

Transgênero e Transexuais

A transexualidade é uma questão de identidade. Pessoas transexuais lidam de formas diferentes, e em diferentes graus, com o gênero ao qual se identificam. Uma

parte das pessoas transexuais reconhece essa condição desde pequenas, outras tardiamente, pelas mais diferentes razões, em especial as sociais, como a repressão.

A verdade é que ninguém hoje sabe por que alguém é transexual, apesar das várias teorias. Uma dizem que a causa é biológica, outras que é social, outras que mistura questões biológicas e sociais. (Orientação Sobre Identidade Gênero: Conceitos e Termos. 2012)

Segundo Ávilla e Grossi (2012) o termo transgênero se refere a uma pessoa que “sente que ele ou ela pertence ao gênero oposto, ou pertence a ambos ou nenhum dos dois sexos tradicionais, incluindo travestis, transexuais, intersexuais, Drag Queens e Drag Kings”. Muitos autores divergem suas opiniões sobre a origem da transexualidade. De acordo com a autora Jaqueline Gomes de Jesus (2012), para a ciência biológica, o que “determina o sexo de uma pessoa é o tamanho das suas células reprodutivas (pequenas: espermatozoides, logo, macho; grandes: óvulos, logo, fêmea), e só”. Biologicamente, isso não define o comportamento masculino ou feminino das pessoas: o que faz isso é a cultura, a qual define alguém como masculino ou feminino, e isso muda de acordo com a cultura que é estudada.

Acerca dos conceitos de gênero discutidos, é preciso refletir o papel social dos indivíduos considerados transgênero/transsexual. É necessário enfatizar que estes não presenciam a mesma violência de gênero que mulheres cisgênero sofrem. Visto que no Brasil não existe uma lei que pune atos específicos de transfobia, não sendo tipificada no Código Penal Brasileiro. Presume-se que mulheres trans também sejam alvo da violência de gênero, violência que é intensificada ainda mais por ser um grupo marginalizado pela sociedade.

Como a violência de Gênero se manifesta na percepção de transgêneros

A violência de gênero, seja ela física, sexual, verbal, explícita ou camuflada em um relacionamento abusivo, é diretamente relacionada aos atos de manutenção de uma relação desigual de poder. É uma questão cultural que segundo Oliveira "situa no incentivo da sociedade para que os homens exerçam sua força de dominação e potência contra as mulheres, sendo essas dotadas de uma virilidade sensível". A violação do corpo, mente e dos direitos das mulheres é um ato de reafirmação do poder de dominação masculino, descrito por Bordieu:

A força da ordem masculina se evidencia no fato de que ela dispensa justificção: a visão androcêntrica se impõe como neutra e não tem necessidade de se enunciar em discursos que visem legitimá-la (BORDIEU, 1998, p. 22)

De acordo com Bordieu, a dominação que o homem exerce sobre a mulher é considerado algo natural, que não necessita de explicações. Observa-se que tanto na percepção social quanto na linguagem, o gênero masculino se mostra como algo não marcado.

Em uma análise mais ampla, o gênero se transforma em um indicador inteiramente social sobre a posição e os papéis do "homem" e da "mulher", referindo-se assim às identidades subjetivas dos homens e mulheres. Segundo Grossi (1998), estes papéis mudam de uma cultura para outra, a diversidade cultural tem mostrado que os papéis de gênero são diferentes conforme o lugar de estudo. A violência também pode ser associada a esta diferença proveniente dos papéis de gênero na sociedade. Scott (1990, p.14) Conclui em seus estudos que "o Gênero é, uma categoria social imposta sobre um corpo sexuado".

Outros autores também caracterizam violência de gênero por atingir grupos vulneráveis⁴ na sociedade contemporânea, além das mulheres, travestis, gays, lésbicas, transexuais e transgêneros. Os transgêneros são um grupo de total vulnerabilidade, no caso das travestis e de mulheres trans, a desestabilização provocada por sua performance de gênero, as torna vítimas preferidas da violência (CARRARA e VIANNA 2006). As mulheres trans são incluídas neste grupo de violência pela marginalização e a falta de conhecimento sobre identidades de gênero, à elas também são atribuídos estereótipos degradantes e humilhantes, por sua performance de gênero não se adequar a binaridade conhecida.

Desde o início da história da humanidade, podem ser identificadas diversas formas de violência forjada através da subjugação, exploração e dominação do homem que, por meio desta, transformou as relações de gênero, tanto sociais quanto afetivas.

Quando falamos relações de gênero, estamos falando de poder. À medida que as relações existentes entre masculino e feminino são relações desiguais, assimétricas, mantêm a mulher subjugada ao homem e ao domínio patriarcal (COSTA, 2008)

De acordo com Scott (1990), entende-se que a fonte das relações desiguais entre os sexos, é, afinal de contas as relações entre os sexos. Essa diferenciação é histórica,

⁴ ÁVILLA, Simone. GROSSI, Miriam Pilar. Transexualidade e movimento transgênero na perspectiva da diáspora *Queer*. Universidade Federal de Santa Catarina. 2012

desde o início dos tempos foi a base das relações de poder social e exerce influência direta na construção e na delimitação do papel do homem e da mulher em nossa cultura.

São as relações entre os indivíduos envolvendo seus papéis sociais, historicamente definidos que justificam as desigualdades entre os sexos manifestadas nas relações de gênero. São vistos os mais diversos tipos de violência que pessoas transgênero e transexuais, tanto no âmbito físico⁵ como no social⁶, onde a sociedade os mantém a margem, como se fossem anomalias, seres com desvios mentais e subalternos. Para Roballo (2014) colocar pessoas *trans* no lugar de ser único, com uma identidade particular e que não segue a ordenação biológica coloca o sujeito trans na situação de particularismo, estigmatizado e subalternizado.

Além do desrespeito que pessoas trans são submetidas diariamente nas situações mais cotidianas, elas também enfrentam o anonimato dos xingamentos e a proliferação das mensagens de ódio na internet, onde são impedidas de exercerem sua identidade de gênero. De acordo com Silva e Barboza (2005), as pessoas trans são violentadas, desde a ordem simbólica, por não terem as oportunidades de inclusão social e em alguns casos estarem inseridas na marginalidade. São comuns as ameaças no âmbito físico, seja por policiais ou por clientes, seja por grupos transfóbicos.

Pela ignorância e falta de informação de diversas pessoas, casos de intolerância são vistos com frequência em redes sociais, o que muitas vezes é visto em forma de humor sádico até ameaças públicas de morte. Para Pagliari e Pieber (2015) a sociedade em geral incomoda-se com tudo o que sai da “normalidade” e a violência, seja na forma simbólica ou explícita, vem como uma maneira de punir os que desviam do que é preconizado como sexualidade normal.

Violência de Gênero, Preconceito e Machismo nos eSports através de fóruns

A evolução de novas tecnologias, gráficos, plataformas e propostas no mercado de videogames acontece diariamente, junto com o desenvolvimento e atualização de jogos, os campeonatos de esportes eletrônicos (*eSports*) vêm ganhando força nos últimos anos. As competições são organizadas por grandes empresas e participam especialmente jogadores profissionais. Nos últimos anos houve um crescimento

⁵ Brasil é país que mais mata travestis e transexuais - Matança da população LGBT foi recorde em 2016, com 347 mortes. Subnotificação mascara a violência. **Estado de Minas**. 09/03/2017.

⁶ O preconceito contra transexuais no mercado de trabalho. **Carta Capital** 31/10/2013

considerável na carreira de jogador profissional, tanto entre homens quanto mulheres, segundo Tassi (2012), enquanto as competições antes do ano 2000 foram em grande parte entre amadores, a proliferação de competições profissionais e crescente audiência agora apóia um número significativo de jogadores profissionais e equipes.

Na maior parte das culturas, nas quais é ensinado que existem coisas de meninos e coisas de meninas, os jogos de videogame, por muito tempo, foram desenvolvidos, e voltados para o público masculino. Mesmo com o marketing das empresas, o investimento pesado na sexualização exagerada de personagens femininas em games, violência, lutas, e outros aspectos que fazem com que os jogos sejam criados para satisfazer as expressões de masculinidade heterossexual.

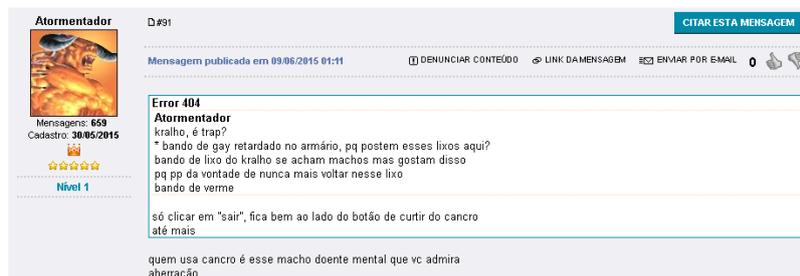
Os jogos eletrônicos foram criados em um laboratório militar americano e depois continuaram a ser desenvolvidos por engenheiros eletrônicos - homens. Ou seja, o videogame surgiu como uma expressão essencialmente masculina, permeados pelas suas respectivas visões de mundo, de sociedade e de humanidade. Além disso, os games surgiram no contexto da Guerra Fria e do confronto, características associadas à masculinidade. Esse contexto colaborou para que a temática principal dos jogos fosse a guerra ou os confrontos de modo geral [os objetivos eram matar, destruir, conquistar, etc.]. (Guilherme Teixeira Ohl de Souza - psicólogo do NPPI 01/01/2016)

Para Souza (2016), “não é que meninas não fossem discriminadas na época, mas era uma imagem tão forte de um feudo masculino e tão poucas meninas jogando, que o preconceito não saltava aos olhos”, não existindo um questionamento concreto sobre o assunto. Não apenas o segmento cresceu entre o público feminino nos últimos anos, como também veio abrindo espaço profissionalmente para o público LGBTQ. Mesmo com a conquista deste pequeno espaço, o público trans continua sofrendo retaliações pela comunidade *gamer*.

As atitudes com relação a homossexuais e pessoas trans nos EUA mudaram radicalmente nos últimos vinte anos, mas esta onda de empatia e aprovação está levando mais tempo para alcançar as pessoas transgênero. De acordo com dados da pesquisa realizada pela *Gay, Lesbian and Straight Education Network* (2009) com 295 estudantes *trans* entre as idades de 13 e 20 anos revelou um alto índice de vitimização. Foi constatado que 90% deles ouvia com frequência comentários depreciativos por causa de sua expressão de gênero, 53% deles já tinha recebido agressões verbais, e 25% já tinha sido agredido fisicamente.

No cenário brasileiro, a discriminação e até casos sérios de violência contra mulheres trans que tentam a carreira profissional nos jogos ainda é muito grande. Não só as jogadoras, como também apresentadoras (*streamers*) sofrem com comentários misóginos em fóruns e sites de fãs. Recentemente, a *youtuber* Amanda Guimarães (MandyCandy), que inicialmente falava de forma humorada sobre *games* recebeu comentários do tipo: "Seu lixo, você deveria morrer, você é a desgraça da sociedade", escreveu um dos usuários, "Fez um buraco no meio das pernas e acha que é mulher", "Que nojo! Teu DNA é homem, nasceu e vai morrer assim" quando declarou abertamente que era uma mulher trans. A *streamer* Raphaela Laet⁷, em entrevista ao UOL Jogos, afirma que "nos últimos anos há mais conscientização, tanto de quem praticava o *bullying* quanto de quem sofre". Fazendo uma pesquisa em fóruns especializados no jogo, é comum encontrar as mensagens de ódio proferidas por outros jogadores similares às do caso anterior, descrevendo de forma pejorativa sua identificação sexual.

Figura 1: Mensagem de ódio referindo-se à Raphaela Laet



Fonte: Fórum UOL Jogos

Este comportamento, aliado ao sentimento do anonimato que a Internet proporciona, e impunidade, se prolifera em todo ambiente virtual. O abuso verbal que as jogadoras sofrem durante as partidas, sejam profissionais, sejam para entretenimento são vistos em diversos sites. Com o Marco Regulatório da Internet aprovado em 2014 é prevista a inviolabilidade e sigilo de comunicações. O projeto de lei regula o monitoramento, filtro, análise e fiscalização de conteúdo para garantir o direito à privacidade. O sentimento de anonimato pelos autores destes abusos via redes sociais

⁷ Programa quinzenal produzido pelo UOL Jogos traz a entrevista com Raphaela Laet, uma das jogadoras mais famosas de "League of Legends" do Brasil. Conhecida como *Queen Bee*, a musa fala de sua trajetória no universo gamer e revela se enfrenta preconceito por ser transexual.

umenta devido somente por meio de ordens judiciais para fins de investigação criminal ser possível ter acesso a esses conteúdos.

Outro caso que pode ser contemplado neste estudo é o da jogadora Ricki Sophie Ortiz, uma das maiores jogadoras de *videogames* de luta do mundo. Vencedora de diversos torneios internacionais e, mesmo com tantas conquistas no meio, relata que é ofendida frequentemente por outros jogadores ou expectadores durante as transmissões online de suas partidas, em suas palavras: "As pessoas questionam minha identidade de gênero em vez de me reconhecerem jogando o jogo"⁸ Em 2009, Ricki se reconheceu como transgênero, e os comentários sobre sua vida privada ficaram mais ofensivos; assim, a jogadora começou a perder jogos e entrou em depressão.

Devido a fisiologias distintas, atletas transgênero MTF⁹ costumam receber críticas por terem vantagens injustas em embates contra oponentes do sexo feminino. Há registros mulheres *trans* que são excluídas de competições nos *eSports* pelos mesmos motivos utilizados nos esportes corpo-a-corpo.¹⁰ Este fato trabalha como ferramenta de perpetuação da idéia de que as mulheres possuem uma capacidade inferior aos homens, em relação às estratégias utilizadas nos videogames segue o mesmo pensamento do determinismo biológico descrito por Linda Nicholson (2000), onde a certos fenômenos sociais, e a capacidade intelectual feminina são unicamente atribuídas a questões biológicas.

Normalmente falamos de determinismo biológico quando um fenômeno específico é considerado inteiramente como consequência de fatores biológicos. Assim, ser um construcionista social é meramente argumentar que a sociedade teve qualquer participação num determinado resultado. (NICHOLSON, 2000, pg 23)

O que a autora sugere, é que a ideia de uma mulher ser inferior ao homem com a justificativa de suas funções biológicas serem distintas, é equivocado. A sugestão é que seja feita uma análise social e uma argumentação de como a posição emblemática da mulher pode ser influenciada e construída pelo contexto social em que está inserida.

⁸ A entrevista pode ser conferida aqui: <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/02/11/Esta-%C3%A9-uma-das-maiores-competidoras-de-games-de-luta.-E-ela-%C3%A9-transsexual>

⁹ Male toFemale: Indivíduo do sexo masculino em transição para o feminino

¹⁰ Atletas trans levam vantagens em competição? Saiba por que isso é desculpa para ser transfóbico. NLUCON. 2017

Personagens Transexuais em Videogames e seus significados

Percebendo a pluralidade de identidades que podem ser estudadas, empresas jogos estão investindo em leque de opções de identidade de gênero e afetivas nas tramas de seus personagens. No jogo *Dragon Age: Inquisition* produzido pelo estúdio *BioWare* aconteceu a introdução do primeiro personagem trans da saga. O jogo utiliza uma narrativa de mística com elementos da história medieval européia, onde aparecem magos e templários. É neste cenário de fantasia e batalhas que aparece um dos mais recentes personagens transgênero

De acordo com Patrick Weekes, escritor que compõe a equipe de criadores e roteirista do jogo, Cremisius Acclasi, ou apenas Krem é um homem trans (nasceu com sexo biológico feminino, mas se identifica como homem). O jogo faz questão de frisar que ele é um homem como todos os outros: se, durante uma conversa com o líder dos mercenários, *Iron Bull*, o jogador cometer a gafe de chamar Krem de mulher, será corrigido: “Ele não é mulher... Krem é um homem, e dos bons.” A inserção deste personagem em um jogo de grandes proporções como a franquia *Dragon Age* é, demonstra o quão seriamente os criadores do jogo tomaram problemas de representação e quão cuidadosamente eles se aproximaram do personagem.

Estamos todos orgulhosos de ter trazido Krem para a vida no jogo, e ver as pessoas na comunidade *genderqueer* responderem positivamente a ele tem sido maravilhoso. Também estamos ouvindo comentários sobre como podemos melhorar com personagens no futuro. Seria uma mentira dizer que isso era tão fácil quanto criar qualquer outro personagem - era um território inexplorado para todos nós, tanto no nível técnico quanto no lado artístico, mas valeu a pena o esforço extra. O mundo de *Dragon Age* tem espaço para pessoas de todas as origens e identidades, e foi um prazer mostrar isso. (Patrick Weekes 04/12/2014 - BioWare)

Há outros exemplos de como o jogo é amigável com o espectro da sexualidade. Durante a criação dos personagens iniciais, é possível criar uma personagem feminina com pomo de Adão ou com barba. Existe também a possibilidade de criar um personagem masculino que use maquiagem. Levando em consideração o público composto por jogadores *queers*, a empresa atualizou as customizações para poder abranger as mudanças que vem ocorrendo nos últimos anos. O caso de *Dragon Age: Inquisition* ainda é uma exceção no mundo dos *games*, mas obteve grande aceitação do público. A empresa desenvolvedora do jogo, a *BioWare*, sempre foi ciente de que

embora conte grandes histórias épicas em suas narrativas, são as histórias básicas humanas que constroem tramas sociais e culturais mesmo o que se passando em cenários de fantasia.

Diferentemente de outros casos de personagens trans que aparecem em determinados jogos, *Dragon Age: Inquisition* estudou e trabalhou sobre a transição FTM, o que é incomum, visto que as personagens femininas tendem a ser mais sexualizadas do que personagens masculinos. Pode-se tomar como exemplo a personagem Poison, uma transexual, do arcade de *Final Fight*, criado pela empresa empresa Capcom.

A identidade de gênero da personagem ainda é discutida desde seu surgimento em 1989. De acordo com o manual de instruções da versão japonesa de *Final Fight* para Super Nintendo, Poison é descrita como "*newhalf*", o termo japonês para definir uma transição de um indivíduo MTF¹¹. A introdução de uma personagem trans dentro de um jogo de lutas não teve motivos ativistas ou de representação de minorias. Havia uma preocupação inerente com a violência demasiada contra mulheres dentro do jogo (Poison e sua troca de paletas, Roxy). Ambas personagens na versão original eram inimigas do jogador, este teria que derrotá-las através de golpes violentos.

O time de desenvolvedores achou prudente redefinir Poison como uma mulher trans, assim não seria aceitável que ela fosse derrotada através de golpes, socos, chutes e os mais diversos e fantasiosos movimentos de luta dentro do jogo, visto que bater em mulheres causaria uma repercussão negativa na sociedade, enquanto desferir golpes a uma mulher trans não haveria problemas. Subjetivamente, ela seria homem, justificando o caso claro de transfobia, ou seja, a violência se expressa como forma de demarcar relações de poder, logo, Poison poderia apanhar do oponente e não causar espanto social.

Na versão americana do jogo, a personagem foi substituída durante algum tempo, esta censura causou o chamado Efeito *Streisand*, onde a tentativa de censurar ou remover algum tipo de informação se volta contra o censor, resultando na vasta replicação da informação. Anos depois Poison retornara, sua aparição mais relevante, a

¹¹ Male-to-Female

coletânea de jogos *Capcom Classic Collection*(2005),que reunia os principais arcades lançados pela *Capcom*. Mais uma vez seu gênero é colocado em questão de acordo com a descrição da personagem na tela inicial.

Poison, deixa de ser uma mulher trans para adquirir o conceito de uma *crossdresser*. Quando selecionada, sua descrição era "*Even though he is a guy, he choses to wear women clothes*"¹²" Na figura 2, é possível ver as características físicas da personagem e seu figurino.

Figura 2: Personagem Poison



Fonte: Street Fighter X Tekken. Site oficial

A personagem exibe curvas voluptuosas com seus músculos definidos, entende-se que devido as lutas, seu corpo esteja tão forte. Possui um estilo *punk*, de cabelos longos e com coloração rosada, olhos azuis e pele branca com tom bronzeada. Mostra bastante sensualidade em seu rosto. Ela usa salto alto e um *short jeans* justo e curto. Seu *top* é colado ao corpo, a ponto de exibir seus mamilos, ou seja, a personagem goza de uma hiperssexualização intensa. Além disso, ela carrega consigo algemas, um chicote e correntes, elementos que fazem forte alusão às praticas de sado-masiquismo.

Mesmo com as declarações de Yoshinori Ono, produtor do jogo, em sua conta no *Twitter*, onde afirma que, no Japão, Poison é considerada uma personagem transexual, porém nos Estados Unidos e Europa consideram-na mulher cisgênero. De acordo com o criador da personagem, Akira Nishitashi, o “gênero de Poison é definido de acordo com o que os jogadores assim desejarem”. Muito vem sendo discutido em painéis e convenções especializadas em *games*, a idéia que Poison deveria ser caracterizada como uma mulher biológica e não uma mulher trans não foi aceita pelos fãs, sendo que Poison não tem nenhum problema, logo não seria necessário consertá-la.

¹² Mesmo sendo um homem, ele escolhe usar roupas de mulher.

Mesmo a personagem tendo sido criada para o jogo Final Fight em 1989, ela ganha mais visibilidade quando aparece no jogo *Street Fighter*, que em síntese reúne lutadores habilidosos do mundo todo para encontrar-se em batalha, trazendo em cena diversos estereótipos culturais. O uso da narrativa da personagem Poison, trouxe para o cenário a questão da representação social, mesmo que inicialmente não era esta a intenção. Poison tem a função de representar pessoas únicas sob uma nova perspectiva. Também foi inserido no jogo frases desrespeitosas que muitas pessoas *trans* alegam já terem sido vítimas. São exemplos disso frases ditas por personagens no final das lutas. O Personagem Ryu tem os seguintes dizeres: "Sua aparência engana mesmo. É melhor eu tomar cuidado para não cair na sua armadilha¹³", já a personagem da lutadora de artes marciais Chun-Li ao perder uma luta tem a seguinte fala: "Você não é nada feminina, me senti lutando com um homem". São expressões comumente conhecidas no contexto social que degradam pessoas *trans* por sua subjetividade.

Considerações Finais

Apesar de se tratar de personagens fictícios, compreender as questões que envolvem o cenário dos videogames é algo que ajuda o jogador a refletir a respeito do preconceito também fora do jogo. Justifica-se que os jogos são meras representações de pontos de vistas, crenças e convicções, portanto, lidar com esse tipo de situação dentro dos jogos é algo que nos faz enxergar temas como transexualidade e transgeneridade com o respeito que necessitam e merecem. O engajamento de empresas em grandes produções como as tomadas como exemplo neste estudo exibem que é de grande importância inserir as mudanças do pensamento social em suas plataformas, não só para atender seu público de jogadores, mas assim, trazer visibilidade e discussão sobre as questões de gênero num ambiente que até algumas décadas era predominantemente masculino e heterossexual. Acompanhar a evolução do mercado dos games através de questões que muitas vezes são ignoradas pela sociedade é a chave para aprofundar estudos e acompanhar o desenvolvimento de novas identidades de gênero nesses espaços.

A sociedade ainda é regida por normas e regras de conduta e é intolerante ao que considera diferente, assim, muitas pessoas sentem-se no direito de discriminar e

¹³ Armadilha no sentido de "*trap*". Que em inglês é um nome pejorativo dado à mulheres transsexuais.

violentar esse grupo de diversas formas. As jogadoras e apresentadoras transgênero apresentadas neste estudo são um exemplo da reiteração desta violência simbólica mesmo sofrendo retaliações na vida profissional elas exemplificam como é possível quebrar certos padrões impostos pelos papéis normativos de gênero.

REFERÊNCIAS

ÁVILLA, Simone. GROSSI, Miriam Pillar. Transexualidade e movimento transgênero na perspectiva da diáspora Queer. Universidade Federal de Santa Catarina, 2012.

AYER, Flávia. BOTRELL, Fred. Brasil é país que mais mata travestis e transexuais - Matança da população LGBT foi recorde em 2016, com 347 mortes. Subnotificação mascara a violência. **Estado de Minas**. 09/03/2017. Disponível em: <<http://www.em.com.br/app/noticia/especiais/dandara/2017/03/09/noticia-especial-dandara,852965/brasil-e-pais-que-mais-mata-travestis-e-transexuais.shtml>> Acesso em: 05 abr 2017

BRASIL. LEI Nº 12.965, DE 23 DE ABRIL DE 2014. - Marco Regulatório da Internet

BORDIEU, Pierre. A dominação Masculina - A condição feminina e a violência simbólica. 1ª Ed. BestBolso, 2014

CAPARICA, Marcio .Dragon Age: Inquisition apresenta homem trans entre seus personagens. **Lado Bi**. 27/11/2014. Disponível em: < Disponível em: <http://ladobi.uol.com.br/2014/11/dragon-age-inquisition/>> Acesso em: 20 nov. 2016

CARRARA, S.; VIANNA, A. R. B., “Tá lá o corpo estendido no chão...”: a Violência Letal contra Travestis no Município do Rio de Janeiro. *PHYSIS: Rev. Saúde Coletiva*, Rio de Janeiro, 16(2):233-249, 2006

COSTA, Ana Alice. Gênero, poder e empoderamento das mulheres. 2008. Disponível em: <http://www.adolescencia.org.br/empower/website/2008/imagens/textos_pdf/Empoderamento.pdf> Acesso em: 19 dez. 2016.

JESUS, Jaqueline Gomes de. ORIENTAÇÕES SOBRE IDENTIDADE DE GÊNERO: CONCEITOS E TERMOS Guia técnico sobre pessoas transexuais, travestis e demais transgêneros, para formadores de opinião. Universidade Federal de Goiás, 2012.

KALUAN, Bernardo. Esta é uma das maiores competidoras de games de luta. E ela é transexual. **Nexo Jornal**. 11/02/2016. Disponível em: < <https://www.nexojornal.com.br/expresso/2016/02/11/Esta-%C3%A9-uma-das-maiores-competidoras-de-games-de-luta.-E-ela-%C3%A9-transexual> > Acesso em: 20 jan. 2017.

LAPA, Nádia. O preconceito contra transexuais no mercado de trabalho. **Carta Capital** 31/10/2013. Disponível em: < <https://www.cartacapital.com.br/blogs/feminismo-para-que-o-preconceito-contra-transexuais-no-mercado-de-trabalho-2970.html>> Acesso em: 09 mar 2017

MARCONDES FILHO, C. Violência fundadora e violência reativa na cultura brasileira. São Paulo Perspectiva, ISSN 0102-8839 versão impresa. São Paulo, v.15 n.2, abr./jun. 2001. Disponível em <scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0102-88392001000200004> Acesso em: 22 nov. 2016

NATHAN, Greyson. EA Says India Won't Get *Dragon Age: Inquisition* Due To Obscenity Laws. **Kotaku**. 17/11/2014. Disponível em: < <http://kotaku.com/ea-says-india-wont-get-dragon-age-inquisition-due-to-o-1659754229>> Acesso em: 12 nov. 2016

NICHOLSON, Linda. Interpretando o Gênero. 2000. (p. 53-76). Copyright 1999 Cornell University.

OLIVEIRA, Glauca Fontes de. Violência de gênero e a lei Maria da Penha. **Conteúdo Jurídico, Brasília**: 06 out. 2016. Disponível em: <<http://www.conteudojuridico.com.br/?artigos&ver=2.29209>>. Acesso em: 06 out. 2016

PAGLIARI, Daniel. PIBER, Lizete Dieguez. Violência de Gênero: Com a palavra os transgêneros. Congresso Nacional de Teologia. 2015.

ROBALLO, L. Vozes trans: um estudo etnográfico sobre a construção da identidade de gênero das pessoas trans. Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul Programa de Pós-graduação em Ciências Sociais. Porto Alegre, 2014.

SILVA A. S; BARBOZA R.. Diversidade sexual, Gênero e Exclusão Social na produção da Consciência Política de Travestis. Athenea Digital. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo; Instituto de Saúde. Brasil, ISSN: 1578-8946, - num. 8: 27

SCOTT, Joan. Gênero: uma categoria útil de análise histórica. Educação e Realidade: Porto Alegre, 1990.

SOUZA, Guilherme Teixeira Ohl de. Mundo do videogame possui ranço machista. NPPI - Núcleo de Pesquisa da Psicologia em Informática (PUC SP). **Vya Estelar - UOL**. 01/01/2016. Disponível em: <http://vyaestelar.uol.com.br/post/2531/mundo-do-videogame-possui-ranco-machista/?cyberpsicologia_machismo_no_videogame.htm> Acesso em 05 nov 2016

TASSI, Paul. 2012: The Year of Sports. 20 de dezembro de 2012. **Forbes**. Disponível em: <<https://www.forbes.com/sites/insertcoin/2012/12/20/2012-the-year-of-esports/>> Acesso 13 nov 2016

YIGOTSKY, Lev *Pensamento e Linguagem*, SP: Martins Fontes (tradução da versão resumida norte-americana) 1987.

WEEKES, Patrick. Building a Character: Cremisius “Krem” Aclassi. **Blog BioWare**. 04/12/2014. Disponível em: < <http://blog.bioware.com/author/patrickw/>> Acesso em: 12 nov. 2016

_____ Você sabia que a Poison de Final Fight é uma transex? **Game Vício**. 2012. Disponível em: < <https://www.gamevicio.com/artigos/2012/03/voce-sabia-que-a-poison-de-final-fight-e-uma-transex/>> Acesso em: 12 nov. 2016

_____ Uma breve história de personagens trans em video game. **Gamesfoda**. 29/01/2015 Disponível em: <<http://www.gamesfoda.net/2015/01/uma-breve-historia-de-personagens-trans-em-video-games/>> Acesso em 10 dez 2016