

**CENTRO UNIVERSITÁRIO SAGRADO CORAÇÃO
(UNISAGRADO)**

Gabriela Alves Castro

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO
DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA
SOCIEDADE**

Bauru
2020

Gabriela Alves Castro

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO
DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA
SOCIEDADE**

Monografia apresentada ao Centro
Universitário Sagrado Coração
(Unisagrado), sob orientação da
profa. Dra. Liliane de Lucena Ito.

Bauru
2020

RESUMO

Esta monografia teve por objetivo analisar o jogo "A Normal Lost Phone", narrativa interativa que aborda um quebra-cabeça acerca de um celular perdido, na qual o jogador deve procurar informações dentro do dispositivo para resolver o mistério do paradeiro do dono do telefone celular. O jogo tem formato inovador e foi elaborado pelo estúdio francês denominado "Accidental Queens". A hipótese principal da monografia é a de que os jogos digitais podem contribuir para a conscientização de seus usuários, no caso, sobre a questão da transexualidade. As metodologias de pesquisa que foram utilizadas são a revisão bibliográfica, a análise descritiva e a pesquisa de opinião. Dos resultados obtidos o estudo de caso identificou: uso do nome social, transição, identidade de gênero e orientação sexual, acolhimento LGBTQ+, direitos sociais que são negados no game e violências; sobre a survey mais de 70% dos respondentes sentiram empatia pela protagonista e houve 100% de compreensão sobre o uso de pronomes, por pessoas transexuais, devido ao poder dos jogos de permitir imersão, o que facilita o aprendizado passado pelo game.

PALAVRAS-CHAVE: jogos digitais; transexualidade; comunicação.

ABSTRACT

This monography at the level of scientific initiation aims to analyze the game *A Normal Lost Phone*, an interactive narrative that addresses a puzzle about a lost cell phone, in which the player must search for information inside the device to solve the mystery of the whereabouts of the cell phone owner. The game has an innovative format and was developed by the french studio called Accidental Queens. The main hypothesis of the research is that digital games can contribute to the awareness of its users, in this case, about the issue of transsexuality. The main research methodologies to be used will be the bibliographic review, the descriptive analysis and the survey.

KEYWORDS: digital games; transsexuality; communication.

SUMÁRIO

SUMÁRIO	5
1. INTRODUÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA.....	6
2. PROBLEMA	11
3. OBJETIVOS	11
4. JUSTIFICATIVA.....	12
5. MATERIAIS E MÉTODOS.....	14
DISCUSSÕES DOS RESULTADOS	17
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICES.....	37

1. INTRODUÇÃO E REVISÃO DE LITERATURA

Esta monografia em nível de iniciação científica tem por objetivo analisar o jogo *A Normal Lost Phone*, narrativa interativa que aborda um quebra-cabeça acerca de um celular perdido, na qual o jogador deve procurar informações dentro do dispositivo para resolver o mistério do paradeiro do dono do telefone celular. O jogo foi elaborado pelo estúdio francês denominado *Accidental Queens*. Fundada por três mulheres (Diane Landais, Elizabeth Maler e Miryam Houali), a empresa se diferencia ao produzir jogos que abordam temáticas como a vida cotidiana, questões sociais e diversidade.

Jogo digital é um entretenimento interativo que por meio da comunicação de pessoa e máquina (computadores, tablets, celulares e entre outros), é possível adentrar na realidade criada e experimentar o que é proporcionado ao jogador. De acordo com o professor e historiador Johan Huizinga, em seu livro *Homo Ludens* (1971), o jogo segue como um instrumento de preparação do ser humano para a vida, em que o auxiliará a lidar com deveres cotidianos, principalmente acerca do dia a dia da fase adulta. O jogo é experienciado em meio a limites de tempo e espaço, possuindo caminho e sentido próprios e, mesmo jogado até o fim, permanece no usuário desse entretenimento uma experiência conservada em sua memória, ou seja, é algo marcante a ponto de se juntar ao ser humano mediante a representação de um contexto (HUIZINGA, 1971).

O jogo antecede a cultura, a acompanha e marca-a desde as origens das civilizações, como os jogos gregos que mesmo sendo vistos por um viés de competição, contribuíram para a construção cultural e habitual da sociedade grega daquela época. Ademais, esse passatempo se usa de manejo de imagens da realidade em um contexto de imaginação do real, e o usuário deve entender o valor e a mensagem desse imaginar. Dessa forma, o entretenimento se torna um elemento cultural da vida, pois, segundo Huizinga (1971, p. 7), “Por detrás de toda expressão abstrata se oculta uma metáfora, e toda metáfora é jogo de palavras. Assim, ao dar expressão à vida, o homem cria um outro mundo [...]”

Ainda segundo o autor, “[...] os valores físicos, intelectuais, morais ou espirituais também são capazes de elevar o jogo até o nível cultural” (HUIZINGA, 1971, p. 55). Assim, ao inserir nos jogos conhecimentos e relevâncias pautadas como necessárias à comunidade, o jogador consome e conhece a cultura transmitida por meio desse meio de comunicação, onde se enquadram jogos manuais e digitais.

Acerca de jogos digitais, o pesquisador e filósofo Pierre Lévy (2000) defende que o ciberespaço junto de ações, técnicas, valores e pensamentos contribuíram para a criação da cibercultura, devido à conexão entre redes pelo mundo - o meio virtual torna-se, então, um novo meio de comunicação. Essas tecnologias (2000, p. 22) são um produto da sociedade e cultura, e evoluem juntas. Através das tecnologias é possível visualizar a linguagem humana, pensamentos e vivências de várias comunidades humanas.

Para Lévy, no universo virtual, as técnicas, (2000, p. 23) “carregam consigo projetos, esquemas imaginários, implicações sociais e culturais bastante variadas”, que permitem refletir ideias, interesses e virtudes do social humano. Ao se infiltrar em jogos virtuais é notável a evolução e precisão deste meio comunicacional que consegue unir experiências sensoriais como visão e audição, permitindo ao jogador experiências imersivas, como jogos de *point click*, simulações de tiroteio, até narrativas interativas mais complexas. Com o decorrer dos anos, muitos desenvolvedores passaram a introduzir histórias na estrutura padrão dos games, para oferecer algo a mais e dar um sentido mais amplo e profundo ao jogo. Aliás, as narrativas, o “contar histórias” nesse entretenimento digital vai muito além de ocupar o tempo do jogador, podendo tornar-se um meio de conhecimento capaz de atingir o nível psicológico de quem o joga.

1.1 O jogo como conhecimento

Para contextualizar o jogo como conhecimento, será usado o exemplo de *A Normal Lost Phone*, o objeto de pesquisa do presente trabalho. Histórias de jogos contribuem para que o jogador aprenda realidades que eram desconhecidas por este, como ensinar lições morais, apoiar causas sociais, auxiliando na criação de empatia pelo personagem protagonista do jogo. Esse

conhecimento proporcionado estimula o jogador a buscar por mais informações sobre as minúcias da história contada; bem como incentiva o compartilhamento de sentimentos e impressões junto a outros jogadores, criando uma teia comunicativa, uma comunidade em que os jogadores podem falar e trocar informações e experiências relacionadas ao jogo. O pensamento de Lévy vai ao encontro dessa ideia: “Os pesquisadores e estudantes do mundo inteiro trocam ideias, artigos, imagens, experiências ou observações em conferências eletrônicas organizadas de acordo com os interesses específicos” (LÉVY, 2000, p. 29). Dessa forma, potencialmente, a comunidade de jogadores de *A Normal Lost Phone* passaria a conhecer mais sobre o grupo LGBTQ+¹ e interagir com pessoas desse grupo, dando forma a uma espécie de inteligência coletiva (LÉVY, 2000), na qual há muita transição de informação entre o corpo social do jogo, o público LGBTQ+ e o público em geral.

Seguindo o estudo de Lévy (2000, p. 29), “Quanto mais os processos de inteligência coletiva se desenvolvem [...], melhor é a apropriação, por indivíduos e por grupos às alterações técnicas, e menores são os efeitos de exclusão ou de destruição humana [...]”. Acredita-se, assim, que o aprendizado possibilitado pelo jogo acerca de pessoas LGBTQ+ e suas dificuldades de inserção na sociedade facilita a aceitação e integração desse nicho de público no meio social. O jogo em questão teria, dessa maneira, capacidade de se tornar um ambiente de aprendizagem, uma vez que, para o autor, “No ciberespaço, o saber não pode mais ser concebido como algo abstrato ou transcendente. Ele se torna ainda mais visível - e mesmo tangível em torno do real – por exprimir uma população” (LÉVY, 2000, p. 162).

1.2 O jogo no fator psicológico

Segundo Lévy, “A ‘realidade virtual’, no sentido mais forte do termo, especifica um tipo particular de simulação interativa, na qual o explorador tem a sensação física de estar imerso na situação definida por um banco de dados” (2000, p. 70). Sendo assim, ao se envolver na história o jogador consegue sentir empatia por um personagem quando este se encontra em uma situação delicada. É neste momento da experiência que o jogo consegue se acomodar

¹ Sigla de lésbicas, gays, bissexuais, travestis e transsexuais, e queer.

no psicológico do usuário, provocando sensações diversificadas a respeito do personagem e que, potencialmente, coloca o usuário em contato com reflexões talvez inéditas, como a conscientização a respeito de uma causa.

Assim, dada a relevância dos jogos e dos games digitais, acredita-se que esta modalidade comunicativa é capaz de contribuir positivamente para a conscientização sobre temáticas complexas. Uma delas é a da transexualidade. Seguindo como base o artigo *Protagonismo transgênero em jogos comerciais*, de Alexandre M. T. Heringer, Mariana S. Pimenta, Nivia B. Ferreira e Delmar G. Domingues, quando a pessoa se identifica com o gênero que lhe foi determinado ao nascimento, 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 (HERINGER et al 2019, p. 253), ou seja, transexual é toda a pessoa que não consegue se visualizar com o gênero com o qual nasceu.

Apenas em 2018, com a apresentação da CID-11 (Classificação Estatística Internacional de Doenças e Problemas Relacionados com a Saúde) pela OMS (Organização Mundial de Saúde), a transexualidade sai da categoria de doenças mentais e é então tida como uma condição de saúde sexual. Na ocasião, o diretor do departamento de Saúde Mental e Abusos de Substâncias da OMS, Shekhar Saxena, afirmou: “Não há evidências de que uma pessoa com outra identidade de gênero deva ter automaticamente, ao mesmo tempo, um distúrbio mental”. O CID é um documento usado para mapear todas as doenças possíveis que o ser humano possa apresentar e, a partir de 1º de janeiro de 2022, entrará em vigor efetivamente. Dessa maneira, países a partir de então deverão estar adaptados para esta mudança de categorização da transexualidade.

Outro ponto importante é que muitas pessoas trans, além de não se identificarem com o sexo com o qual nasceram, muitas vezes não se identificam também com o nome de batismo que lhes foi dado ao nascer, e, devido a isso recorrem em processos de jurisdição para obterem direito ao nome social. Entretanto, solicitar o nome social não é tão simples, pois esbarra-se em burocracia, mas, atualmente, não é necessário apresentar um laudo de tratamento hormonal para comprovar, ou parecer psicológico, ou laudo que

prove a realização da cirurgia de redesignação sexual, segundo o § 7 do provimento 73/2018 do Conselho Nacional de Justiça. De acordo com pesquisa realizada em 2018 e publicada no *Journal of Adolescent Health*, em que foram entrevistados 129 trans, respeitar o nome de uma pessoa transexual pode diminuir taxas de suicídio e depressão, com taxas que mostram a diminuição do risco de suicídio em 65%; enquanto 71% dos respondentes tiveram menos sintomas de depressão.

Como se pode perceber, são grandes os desafios do público transexual. A falta de informação e o preconceito ainda são muito impactantes. A respeito da falta de informação, deve-se frisar a quase ausência de representação na mídia - seja em filmes, novelas, livros e outras fontes, o que gera dificuldade por parte de muitas pessoas em entender a realidade, já que estas nunca viram ou escutaram o termo “transgênero” ou “transexual”. Quando não há o conhecimento de tais termos, não há entendimento da realidade de um transexual. Por outro lado, se um termo passa a ser conhecido, a realidade é vista por outra perspectiva, como ocorreu com William Gladstone, estadista britânico que, em 1858, ao estudar o livro *Odisseia*, de Homero, descobriu que no grego antigo não existia uma palavra para designar a cor azul. Assim, o oceano era retratado como cor de “vinho escuro”. Sendo assim, os gregos, àquela época, não conseguiriam dizer que o céu era azul devido à falta de uma palavra para representar a cor.

Então, à medida em que se insere na sociedade cisnormativa a palavra trans, se possibilita entender a figura de uma pessoa que não se encaixa no sexo que nasce, tendo o gênero atrelado socialmente à genitália, e passa por uma *transformação* para se permitir ser o que é. Contudo, entrando na questão de preconceito, quando não há o conhecimento dessa palavra para definir o que é uma pessoa transexual, há a relutância em a aceitar na sociedade, por isso existe a dificuldade de pessoas mais velhas e do interior de não conseguirem concordar em introduzir na comunidade uma pessoa que foge de uma palavra e representação já conhecidas e aceita pelo sistema cisgênero, pois esta pessoa mais velha não teve o contato com a palavra e, provavelmente, com um representante trans.

Agora, quando há o entendimento do que é uma pessoa transexual e a relutância persiste em a incluir, entram a questão da violência à vida e ao direito do indivíduo transgênero. Segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) mostrados no artigo Protagonismo transgênero em jogos comerciais, de 2016, a expectativa de vida de um transexual no Brasil é de 35 anos, que é menos da metade da expectativa de vida do restante da população, que pode chegar a 75 anos.

Outro fato que contribui para o negar da população transgênero na sociedade é o papel desempenhado pela mídia, que ainda retrata o público trans com estereótipos agressivos e danosos. Logo, os meios de comunicação têm um papel forte em propagar a figura de uma pessoa LGBTQ+, pois além de fornecer dados elas contribuem em passar conhecimento e educar quem os acessa, é uma fonte de combate à violência, mas que ainda engatinha para combater o genocídio trans no território nacional. Inserir personagens trans em filmes, novelas, livros, jogos e entre outros possibilita educar o público e abrir os braços à comunidade LGBTQ+, além de lutar contra o genocídio.

2. PROBLEMA

Os jogos digitais podem contribuir efetivamente para quebrar preconceitos em relação aos transexuais?

3. OBJETIVOS

3.1 OBJETIVOS GERAIS

Analisar a capacidade dos jogos digitais, especificamente em relação ao game *A Normal Lost Phone*, no que concerne à conscientização do público em geral acerca da transexualidade.

3.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Compreender a importância dos jogos digitais para a comunicação em um momento de convergência tecnológica e de cibercultura
- Investigar a inserção da temática da representatividade transexual em comunicações digitais do tipo
- Refletir sobre a educação e a conscientização por meio de jogos digitais
- Debater a dificuldade de inserção de pessoas transexuais no corpo social.

4. JUSTIFICATIVA

O mercado de jogos digitais segue em ampla expansão, movimentando empresas e a economia. Em 2019, o site da revista Exame lançou uma estimativa de que, em 2020, o mercado de games cresceria 5,3%, segundo a 19ª Pesquisa Global de Entretenimento e Mídia da PwC. Ainda segundo a estimativa, o faturamento estimado deverá alcançar 1,7 bilhão de dólares; no mundo serão arrecadados, no ano de 2022, 2,4 trilhões de dólares. Além disso, foram identificados no Brasil pelo 2º Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais cerca de 375 desenvolvedoras digitais em 2018, crescendo em 182% em relação ao censo de 2014. Jogos para dispositivos portáteis têm sido a maior categoria do mercado, gerando 68,5 bilhões de dólares no mercado global.

O protótipo do jogo *A Normal Lost Phone*, objeto da monografia em questão, foi lançado em janeiro de 2016. Naquele momento, foi realizada uma campanha de financiamento coletivo no site *Ulule* para permitir que *A Normal Lost Phone* se tornasse um jogo comercial completo. Mais de 400 patrocinadores ao redor do mundo contribuíram com o financiamento. Em 26 de janeiro de 2017, o jogo foi lançado para iOS, Android e também para desktop (Windows, Mac e Linux), vendendo mais de 100.000 cópias antes de 4 meses do lançamento.

Segundo uma das criadoras do jogo, “Existem tão poucas histórias sobre alguns assuntos que eles acabam virando tabu. No entanto, aumentando a diversidade entre os criadores de conteúdo, podemos ampliar as perspectivas”,

(HOUALI, 2020, on-line). Com a produção do jogo *A Normal Lost Phone*, as fundadoras perceberam que grande parte da equipe era formada por mulheres, o que contribuiu mais tarde para o novo objetivo da empresa, promover as mulheres e a comunidade LGBTQ+.

Segundo dados divulgados pelo Correio Braziliense em 2016, a ONG Transgender Europe (TGEu) apontou que o Brasil é o país com maior índice de genocídio contra transexuais e travestis (CUNHA, 2020, on-line). O preconceito e a falta de informação refletem em violências de diversos graus contra pessoas LGBTQ+. O dado citado mostra a barbaridade em que o grupo se encontra para sobreviver e provar através de lutas o direito à vida e ao reconhecimento de seu gênero.

O jogo *A Normal Lost Phone*, traz, por meio de uma narrativa investigativa e instigante, a história de *Sam*, uma garota transexual que tem de lidar com as dificuldades de se entender e se assumir. A história interativa surpreende ao educar através do entretenimento: um jeito inovador de disseminar conhecimento, usando como público-alvo jogadores jovens, o que pode se configurar como uma forma inovadora de representação do tema, colaborando para a conscientização e até mesmo para a educação sobre o assunto.

Ademais, a importância desse jogo digital está ligada à representatividade para com a comunidade trans. A atriz e diretora Dandara Vital, em vídeo publicado em janeiro de 2019 no canal DRAG-SE, no mês da visibilidade trans, afirmou: “A mídia tem um papel importante na construção da imagem da travesti e mulher transexual”. Em programas de televisão transmitidos há menos de dez anos, é possível ver que a figura travesti e transexual feminina eram exibidas como recurso cômico, usando-se de estereótipos e depreciações. Entretanto, o estúdio francês *Accidental Queens*, ao incorporar uma protagonista transexual, contribui com o quebrar de clichês, pois a personagem é mostrada sob a ótica de uma pessoa transexual, no caso, Diane Landais, trans e co-fundadora da empresa.

Representatividade, como a do jogo, ajuda a espalhar histórias de pessoas LGBTQ+ e a combater a ignorância a respeito da transexualidade. A psicóloga, escritora e ativista Jaqueline de Jesus afirmou, em sua participação

em vídeo com Dandara Vital: “Quando a gente tem mais pessoas trans nos meios de comunicação representadas por si mesmas, a gente não tem só uma questão de justiça social, a gente cria novas narrativas”.

Acredita-se que o fato de uma transgênera estar presente no processo criativo do jogo pode ter ocasionado efeitos benéficos para o corpo social transgênero, uma vez que a narrativa foi construída a partir da visão de uma pessoa que vive – ou viveu – a complexidade do processo de transição de gênero.

O game em questão consegue transpassar para o usuário o sofrer da protagonista trans, expondo uma realidade na qual alguns jogadores talvez sequer imaginem que possa ocorrer. Ao difundir uma realidade “fora da caixa” cisgênero, gerando então reflexão, empatia e aprendizado, o jogo mostra a realidade de uma parcela da população ainda desprovida de acolhimento social.

Assim, investigar o game *A Normal Lost Phone* pode contribuir tanto com as pesquisas sobre jogos digitais quanto sobre a questão da representatividade de gênero. Vale frisar que não há pesquisas acadêmicas no Brasil com o mesmo objeto de pesquisa, o que mostra o ineditismo da mesma.

5. MATERIAIS E MÉTODOS

A primeira etapa da pesquisa da monografia foi a de fundamentação teórica. Para tal, foi realizada pesquisa bibliográfica e documental (STUMPF, 2005). Os temas lidos para a construção da fundamentação foram: cultura, entretenimento, jogos e jogos digitais, convergência midiática e cibercultura. Além destes, incluem-se artigos, livros e documentos de órgãos oficiais sobre a questão de gênero e transexualidade.

A segunda etapa é a do estudo do objeto de pesquisa. O game "A Normal Lost Phone" foi esmiuçado para que se possa descrever com riqueza de detalhes o seu conteúdo. Além da descrição, foram levantadas características do jogo que possivelmente são marcantes para a

representatividade trans. Tais características foram então tabuladas a fim de serem utilizadas na próxima etapa de pesquisa.

Num terceiro momento, iniciou-se a etapa de estudo de caso. Nesta metodologia, de ordem qualitativa, busca-se “investigar um fenômeno contemporâneo dentro de um contexto da vida real, quando a fronteira entre o fenômeno e o contexto não é claramente evidente e onde múltiplas fontes de evidência são utilizadas” (YIN 2001, p. 32 apud DUARTE 2015, p. 216). Assim, para o estudo de caso, ferramentas de pesquisa distintas foram utilizadas, como a observação sistematizada em redes sociais como o Facebook e Instagram, por meio de busca por hashtags como “anormallostphone” e “accidentalqueens”; ou por meio da observação de comentários e resenhas sobre o game em sua página de download na loja online de aplicativos android Play Store. Tais dados serão separados em negativos e positivos para avaliar o potencial do game. Num primeiro momento, seria realizado apenas o estudo de caso, mas com o avanço da pesquisa percebeu-se a necessidade de se coletar informações por survey junto ao público. Para isso, foi produzido um questionário na plataforma Google Forms, e o mesmo foi submetido ao Comitê de Ética e Pesquisa do Unisagrado, obtendo parecer positivo.

A fim de completar a investigação foi de extrema importância realizar a pesquisa junto ao público, sobre as impressões dos jogadores sobre o jogo digital, para isso, realizou-se uma pesquisa de opinião através de questionário on-line, que focou no entendimento quanto aos ensinamentos do jogo e se a sua utilização contribui para uma maior compreensão e conscientização sobre a transexualidade.

A metodologia de pesquisa de opinião é um importante método de pesquisa para o campo a comunicação, pois possibilita um grande número de apuração de opiniões. Ademais, ao redor de suas vantagens Ana Lucia Romero Novelli destaca “a possibilidade de que a investigação do problema ocorra em ambientes reais” (DUARTE; BARROS, 2006, p. 10), de modo que não seja necessário utilizar material vindo de laboratório; “realização de análises estatísticas de variáveis como dados sociodemográficos”, a coleta de dados em nível mais aprofundado sobre o modo como a sociedade se relaciona e se comporta; “a quase inexistência de barreiras geográficas para a

realização das entrevistas”; e o “o baixo custo de aplicação ao se considerar a quantidade de informações recolhidas” por meios virtuais (DUARTE; BARROS, 2006, p. 10).

Após encaminhado o pedido com entrada para a realização do survey na Plataforma Brasil. Em seguida, a pesquisa foi passada ao Comitê de Ética e Pesquisa (4.818.163). Depois de aprovada, foi distribuída em grupos na rede social Facebook para coleta de respostas.

DISCUSSÕES DOS RESULTADOS

A seguir serão mostrados os resultados obtidos da análise exploratória e da pesquisa de opinião on-line com pessoa que jogaram o game.

Também foi elaborada uma análise exploratória do game que rendeu a captura de dados expostos a seguir na tabela a seguir. O jogo narra a história de Samira que abandona seu telefone e o jogador precisa descobrir o que aconteceu através dos aplicativos do dispositivo móvel. O game consegue abordar diversos assuntos, como pronomes, nome social, dificuldade de aceitação, acolhimento e consegue explicar ao jogador diferenças entre cisgênero e transgênero, o que é disforia, euforia, não-binariedade, identidade de gênero, enquanto o jogador vai desvendando o mistério do celular perdido.

Tabela 1. Catalogação de ocorrências no game *A Normal Lost Phone* que conscientizam ou informam sobre a transexualidade (continua)

Exposição de informações sobre o tema	Ocorrências no jogo <i>A Normal Lost Phone</i>
Uso do nome social	No dia, do game, 20 de dezembro de 2015, é mostrado o nome social da protagonista, <i>Samira</i> revela ao <i>Fórum Be You</i> na categoria <i>VIP</i> junto com os demais personagens no <i>fórum</i> que também revelam seus nomes.
Inclusão em vários campos sociais	<ol style="list-style-type: none">I. No dia, 24 de setembro de 2015, <i>CuptainCapcake</i> comenta que algumas cidades possuem clubes de esporte inclusivos de LGBTQ+;II. Na data, 13 de dezembro de 2015, <i>Samira</i> revela acidentalmente seu namoro com <i>Melissa</i> à <i>Alice</i>, que aceita prontamente a amiga;III. Em 06 de janeiro de 2016, <i>Sam</i> revela à <i>Alice</i> o término com <i>Melissa</i>, pelo fato da ex-namorada propor relações sexuais, por <i>Samira</i> ser transgênera e <i>Melissa</i> LGBTQfóbica. <i>Alice</i> conta apoiar <i>Sam</i>;
Informações sobre transição de gênero	<ol style="list-style-type: none">I. Na data 09 de setembro de 2015, <i>TessyStar</i> comenta que os hormônios femininos, estrógeno, trazem algumas alterações corporais, como crescimento dos seios, e mentais, ficar mais emotiva, como qualquer outra medicação há efeitos colaterais que variam de pessoa a pessoa, como perda de libido;II. No dia 22 de setembro de 2015, <i>Heddiboss17</i>

	<p>afirma que uma pessoa transgênero não precisa necessariamente fazer operações genitais;</p> <p>III. Em 28 de setembro de 2015, <i>TessyStar</i> fala sobre a remoção do pomo de adão, uma operação de garganta, a personagem diz ter sentido apenas dor de garganta e que é menos complicado que outras operações;</p> <p>IV. Na data 15 de janeiro de 2016, <i>Simba</i> fala a respeito de hormônios masculinos, testosterona, que resultam em espessamento do cabelo, redistribuição de gordura e outros, o humor varia, a menstruação diminui até parar.</p>
<p>Informações sobre Disforia e Euforia de gênero</p>	<p>I. Em 04 de setembro de 2015, <i>Samira</i> relata ao <i>Fórum Be You</i> que sentiu euforia de gênero ao experimentar um vestido de sua colega por brincadeira e ao encarar-se no espelho teve o choque, e depois foi tratada no feminino, que a deixou alegre;</p> <p>II. Em seguida, é personagem <i>CuptainCapcake</i>, identificada como trans não-binário, explica euforia de gênero “quando você se sente bem fazendo coisas que não são atribuídas ao sexo biológico que lhe foi concebido ao nascimento”, e disforia de gênero “quando você não se sente bem”, trazendo a tona sentimento de repulsa;</p>
<p>Diferenciação entre identidade de gênero e orientação sexual</p>	<p>No dia 22 de setembro de 2015, <i>Heddiboss17</i> fala “o sexo é o que temos entre as pernas, e o gênero entre as orelhas”, e explica que o gênero é associado ao sexo da pessoa assim que ela nasce, quando corresponde à pessoa é cisgênera e quando não ela é transgênera. É uma questão ligada a identidade e não necessariamente atrelada ao corpo, pois uma pessoa trans pode se sentir bem com seu sexo. Já orientação sexual é a sexualidade, pelo o indivíduo se atrai, pode ser hetero, homossexual, bissexual, pansexual e outros.</p>
<p>Acolhimento LGBTQ+</p>	<p>I. Em 02 de setembro de 2015, <i>Samira</i> se inscreve em um fórum, <i>Fórum Be You</i>, é acolhida por outras pessoas trans começa a se entender;</p> <p>II. No dia 22 de janeiro de 2016, <i>Sam</i> conhece <i>Phil</i> através do aplicativo <i>LovBirds</i>, o garoto diz ter se assumido como bissexual depois de frequentar e ter apoio do grupo LGBTQ+ de sua cidade;</p> <p>III. Na data de 28 de janeiro de 2016, <i>Phil</i> revela existir centros de acolhimento LGBTQ+ para jovens que querem sair de casa;</p>

Direitos sociais

- I. Direito a vida, o fato de *Samira* viver em uma cidade muito LGBTQfóbica, *Melren*, coloca-a em risco, e em 31 de agosto de 2015, a criadora do *Fórum Be You*, *TessyStar* conta que ficou chocada com as altas estatísticas de suicídio entre pessoas trans;
- II. Direito a afeto de instituições familiares, nesse caso tanto a personagem *Melissa* quanto os familiares de *Sam* que por serem transfóbicos negariam a jovem amparo e carinho;
- III. Direito de ir e vir em espaços, a personagem *Lola* chantageia a protagonista para que a mesma não frequente o clube de jogos de tabuleiros;
- IV. Direito de convívio, quando *Lola* impõe uma barreira a *Samira* na entrada de um espaço, ela também a impede de criar um processo de inclusão, comunicação.
- V. Direito a frequentar espaços, intolerantes queimam o centro de LGBTQ de *Melrem*

Violência de identidade gênero

- I. Na data, 13 de dezembro de 2015, *Lola* descobre que *Samira* é uma mulher transgênera, a garota ofende *Samira* de “monstro” e ameaça-a;
- II. No dia 31 de janeiro de 2015, *Samira* conta à *Alice* sobre o tratamento masculino que recebe por parte da família, nesse momento *Samira* ainda não pôde revelar a família a sua transição devido a LGBTQfobia;
- III. Em 06 de novembro de 2015, o personagem *H-says-so*, admite no *Fórum Be You* que se assumiu como homem transexual a sua amiga de infância há três anos, foi bem acolhido, mas ela ainda o chama por pronomes femininos;
- IV. Na data 04 de dezembro de 2015, *Simba* também ao *fórum* conta que após revelar ser trans a um amigo, esse comenta com os demais para mostrar-se tolerante e coloca *Simba* em um ambiente de exposição desconfortável
- V. Em 28 de janeiro de 2016, *Phil* conta dificuldades de seus amigos trans: a uma é questionada a sua identidade de gênero, e ao outro como funciona as relações sexuais, as perguntas vêm com aliadas ao preconceito e falta de respeito disfarçado de curiosidade.

Durante a pesquisa de caso com uso de hashtags em sites e pelos comentários avaliativos do jogo na App Store, é possível encontrar ainda comentários recheados de ódio e preconceitos, entretanto também é possível verificar diversos elogios quanto ao game como “um game que pode ajudar a iniciar conversas sobre gênero e tolerância por meio da narrativa” ou “Como psicóloga e nerd, fico satisfeito que jogos como este provem que diversão e seriedade não precisam ser mutuamente exclusivas”, traduzido do alemão.

Da survey ao todo, foram 15 respostas obtidas, cujos resultados estão a seguir:

Quadro I - Resultados da survey – identidade de gênero

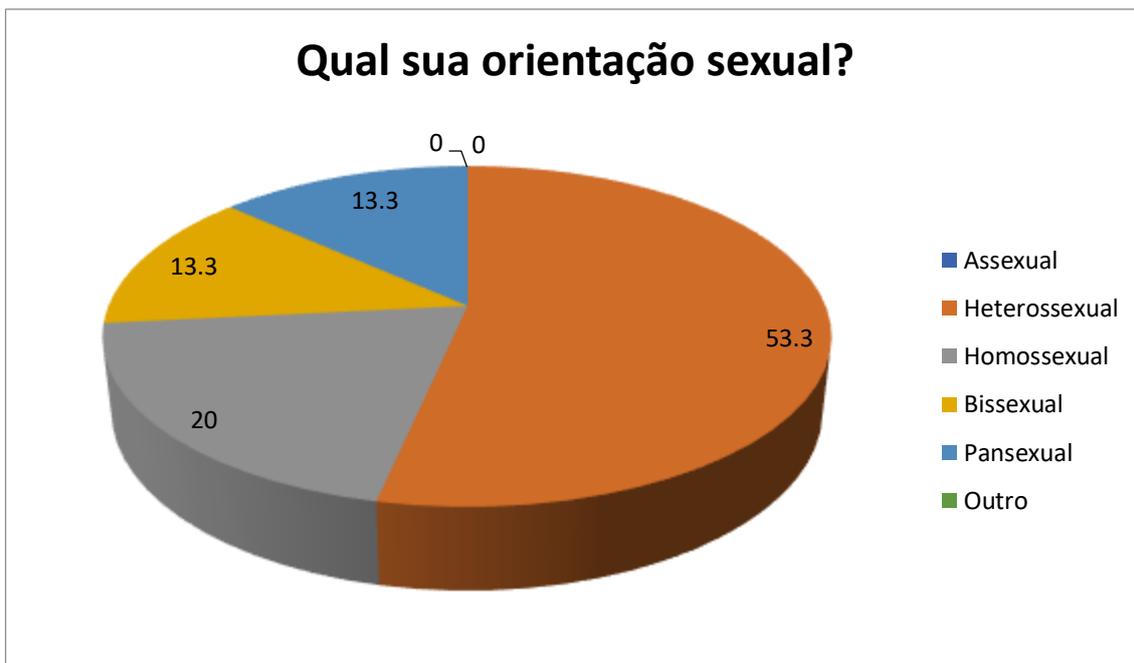


Fonte: Elaborada pela autora

Ao ser perguntado sobre a identidade de gênero, os respondentes em maioria apontaram “cisgênero” em 73,3% (pessoas que nascem com um gênero socialmente atribuído à genitália e se identificam com ele), em seguida com o mesmo número de respostas é “gênero fluido” (um indivíduo em que sua identidade de gênero caminha para mais de um gênero²) e “outro” com 13,3%.

² Gênero Fluido, <<https://www.instagram.com/p/B-94oOLHgm-/>>. Indivíduo que sua identidade flui para outras identidades de gênero, desassociando da construção social que se tem de homem e mulher. Pode-se ir para o feminino, masculino, neutro, não-binária e outros.

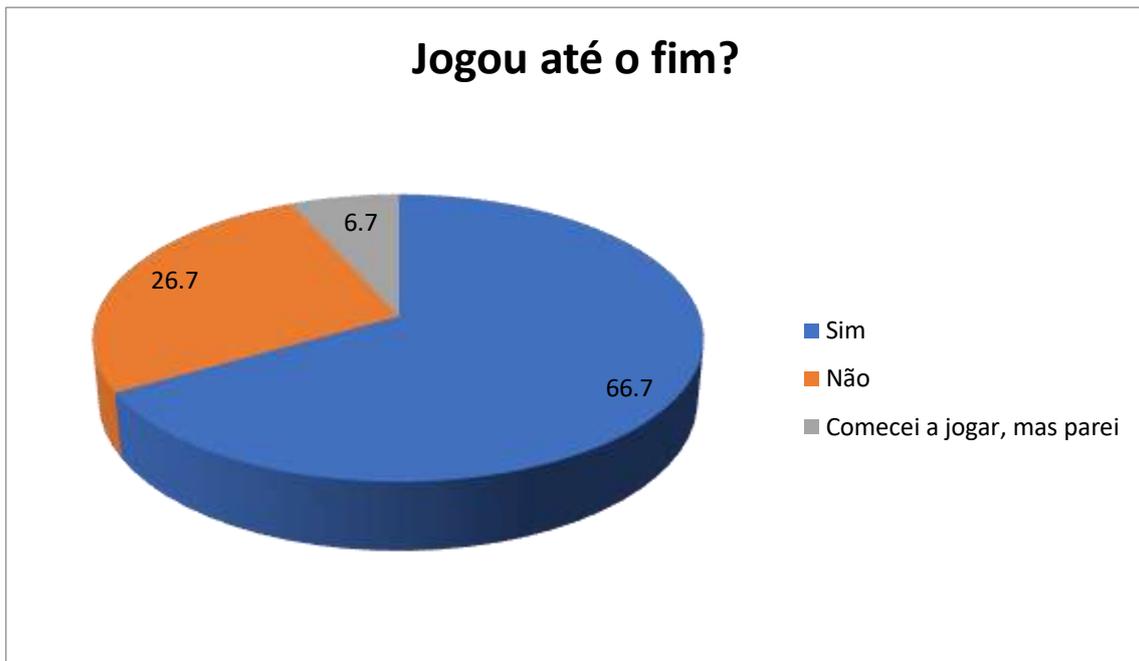
Quadro II - Resultados da *survey* – orientação sexual



Fonte: Elaborada pela autora

Ao ser perguntado sobre a identidade de gênero, os respondentes em maioria apontaram “heterossexual” com 53,3%, em seguida “homossexual” com 20%, depois com a mesma quantidade de votos “bissexual” e “pansexual” com 13,3%. Por mais que 53,3% dos respondentes sejam heteros, as demais sexualidades juntas quase ocupam metade do gráfico e mostra que, mesmo que haja ensino há pessoas heterossexuais, pode haver a procura por sim similaridade da temática LGBTQ e representação de pautas, além de consumir produtos vindos de criadores LGBTQ.

Quadro III - Resultados da *survey* – identidade de gênero



Fonte: Elaborada pela autora

Ao ser perguntado sobre o término ou não do jogo, 66,7% dos entrevistados responderam “sim”, 26,7% “não” e 6,7% começaram a jogar, contudo, pararam de jogar em algum momento.

A questão “Por que você não se interessou pelo game em questão?”, variante das respostas “não e “parei de jogar da questão anterior” rendeu 5 respostas abertas. O respondente A comentou “anúncios”, o B “Não tive interesse”, o C “Não tive muito tempo”, o D “Foi um acaso do destino, eu acho, estava procurando jogos de narrativa construída e encontrei ele, volto a jogar, um dia desses” e o E “falta de tempo para finalizar”.

Quadro IV - Resultados da survey – compreensão do game

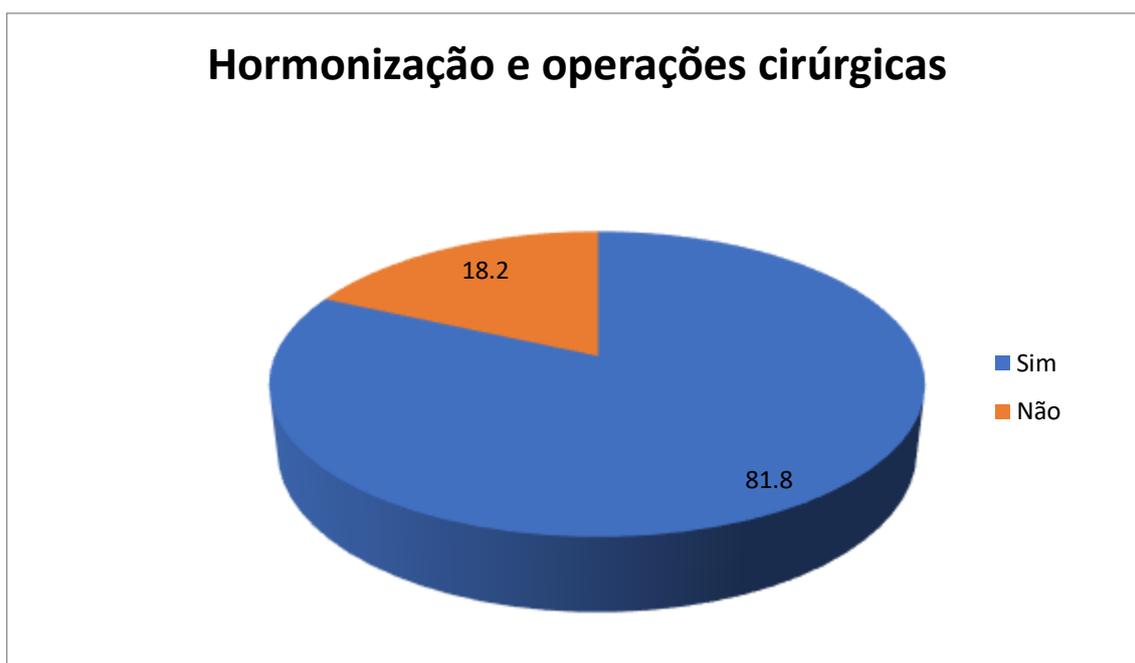


Fonte: Elaborada pela autora

Na questão que interroga a compreensão de todos os pontos da narrativa é possível verificar um número surpreendente, 90% dos respondentes entenderam os assuntos abordados no vídeo jogo.

Derivado da questão “Acredita que compreendeu todos os pontos da narrativa?” foi aberto um tópico para caso fosse respondido “não” na questão anterior, o que ocorreu, o respondente A relata “Tive dificuldades em alguns assuntos, talvez com mais tempo e um pouco de estudo eu consiga compreender melhor, mas o jogo é bem didático”.

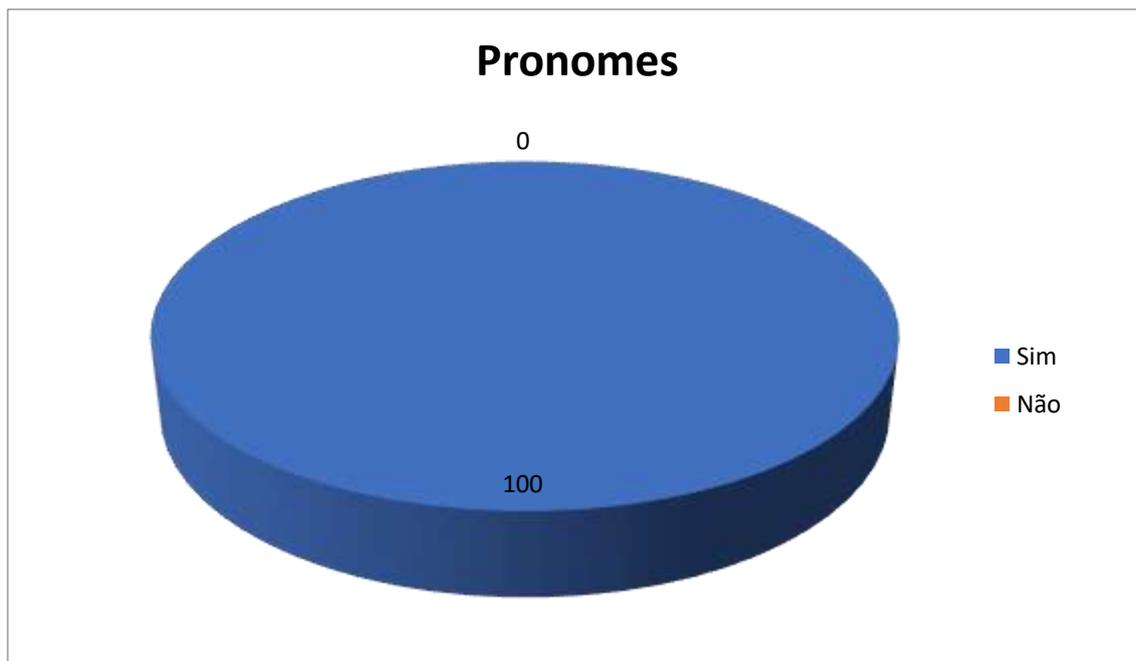
Quadro V - Resultados da *survey* – compreensão da temática trans



Fonte: Elaborada pela autora

Em operações cirúrgicas é perguntado “Você compreendeu as informações passadas pelo game sobre hormonização e operações cirúrgicas para cirurgias de redesignação sexual?”, 81,8% dos respondentes apontaram “sim” enquanto o restante, 18,2% escolheu “não”. O game mostra a importância dos procedimentos para pessoas travestis e transexuais, mas é fato que elas não são obrigadas a realizarem, apenas se desejarem.

Quadro VI - Resultados da *survey* – compreensão da temática trans



Fonte: Elaborada pela autora

A respeito dos pronomes na questão “Você compreendeu as informações passadas pelo game sobre o uso de pronomes para pessoas transexuais?”, foi um caso surpreendente, por unanimidade os respondentes compreenderam todas as informações sobre pronomes para pessoas trans. Ainda sobre os pronomes, muitos deles estão ligados ao nome do indivíduo, quando uma pessoa trans se identifica como trans.

Às vezes, ela precisa procurar por meios judiciais para obter seu nome social para que este se adeque a sua identidade de forma mais apropriada. Além disso, no ano de 2016, em abril, na semana das Conferências Nacionais Conjuntas de Direitos Humanos, foi publicado o Decreto Presidencial nº 8.727/2016, que aceita a identidade de gênero e o nome social de pessoas transgêneros e travestis no campo administrativo federal público canarinho. Além disso, na cartilha afirma-se que

[...] deverão adotar em seus atos e procedimentos o nome social da pessoa travesti ou transexual, de acordo com seu requerimento. Deverá também constar o campo “Nome Social” nos registros de sistema de informação, de cadastros, de programas, de serviços, de fichas, de formulários, de prontuários e congêneres. O Nome Social deverá vir em destaque nestes instrumentos, acompanhado do nome civil, o qual deverá ser utilizado apenas para fins administrativos internos. (...) (Ministério do Desenvolvimento Social e Agrário, 2016)

Quadro VII - Resultados da *survey* - empatia

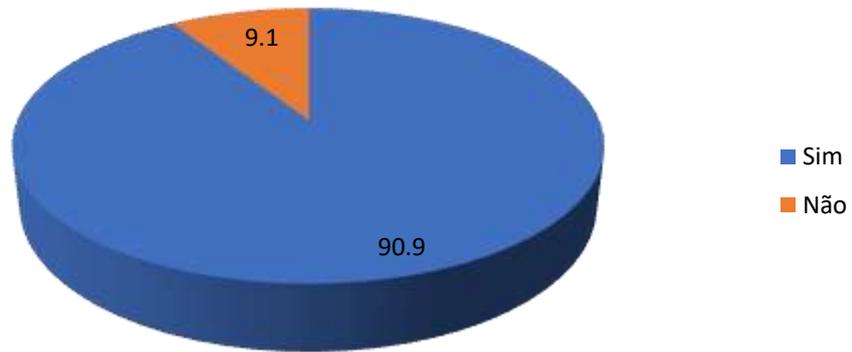


Fonte: Elaborada pela autora

No segmento de empatia, e na primeira pergunta, 72,7% dos respondentes afirmam que conseguiram se colocar no lugar da protagonista, enquanto que os demais 27,3% não conseguiram, ou seja, não conseguiram estabelecer uma relação de empatia um tanto quanto aprofundada com a personagem exposta no game. Em matéria a uol, a psicanalista Maria Teresa Lopes fala que empatia é o processo de se colocar no lugar de outrem, "Está diretamente ligada à compaixão e ao processo de identificação.". Algumas pessoas têm dificuldades de se identificarem com uma determinada persona de filme, série ou jogo e por esse motivo não vem a sentir empatia ou até mesmo representação. Como mais de 50% dos respondentes são heteros e 70% são cisgêneros, e a personagem Samira sendo bissexual e mulher transgênera é compreensível a não identificação com a personagem devido a esses fatores.

Quadro VIII - Resultados da *survey* – identificação de violência

Você conseguiu perceber as violências de gênero sofridas pelas personagens durante a narrativa?

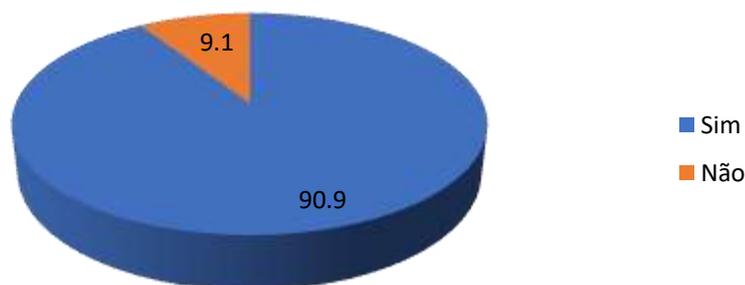


Fonte: Elaborada pela autora

Na segunda questão da repartição de empatia, 90,9% dos entrevistados responderam “sim” ao identificarem violências de gênero no game sofridas pela protagonista, enquanto 9,1% “não”. Das violências mostradas no videogame podem ser citadas: não respeito à identidade de gênero, xingamentos e não aceitação. Ao identificar os processos de violências que um indivíduo pertencente a um grupo sofre em um game é possível perceber essas dificuldades na vida real. E ao visualizar a ocorrência de uma atitude agressiva pode conscientizar o gamer em questão e, talvez, o indivíduo venha a intervir e impedir em cenas abusivas corriqueiras do dia a dia.

Quadro IX - Resultados da *survey* – potencial educador

Na sua opinião, o game em questão promove a empatia e colabora com a compreensão sobre as dificuldades encontradas por uma pessoa trans em sua trajetória?



Fonte: Elaborada pela autora

Ao serem perguntados se o jogo promove empatia ou colabora com entendimento de questões da vida de pessoas trans 90,9% responderam que “sim”, enquanto 9,1% “não”.

Aliada a questão anterior, foi pedido para que os respondentes justificassem suas respostas. O respondente A disse “Acredito que um game não tenha esse poder”; já o respondente B “Por ser em um sistema de mensagens ficou mais fácil de sentir e compreender o que ocorria, a leitura te deixa imerso, pode ser um pouco maçante, mas te faz encarar uma situação nova com mais proximidade. Você fica com pena e torce para que ela consiga sair daquilo”; o respondente C “Ter acesso ao telefone celular da personagem, é uma das coisas íntimas que eu poderia ter em mãos para entender a dimensão de sobre quem é a história, como vive, o que pensa, como sofre”; o respondente D “Teve pessoas que tiveram empatia com pessoas trans, como no aplicativo que ajuda as pessoas que são lgbtqia+”; o respondente E “Em diversos momentos do jogo, há mensagens que demonstram um pouco das emoções da protagonista Samira em relação a amizade, preconceito, relação familiar e amoroso. Além disso, ela teve que enfrentar diversos desafios, como terminar um relacionamento, agressão verbal ("monstro"), sair de casa, medo de ir no clube e sofrer preconceito, medo de se assumir para a família e ser

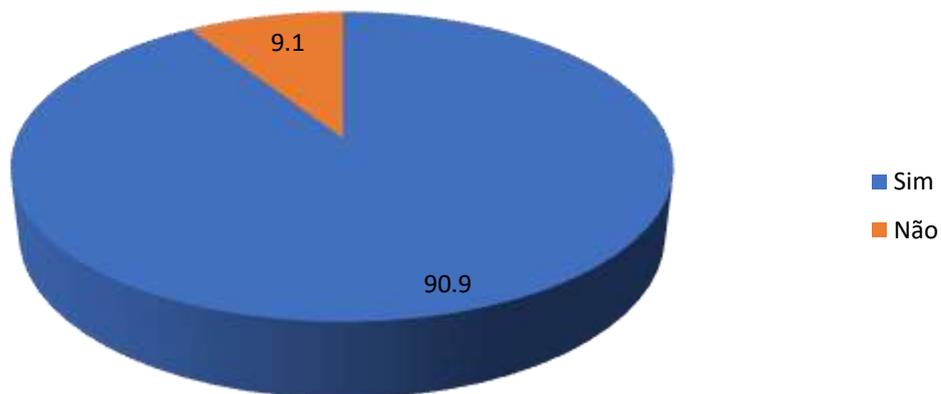
expulso.”; o respondente F “Sim, ajuda a entender a situação da personagem”; o respondente G “O jogo além de educar para vida, ele faz com .que a pessoa que joga sinta na pele o sofrimento causado pela violência”; o respondente H “Em alguns momentos é um pouco forte, mas é muito incrível como conseguem fazer a gente entender o que acontece no jogo, com a personagem, trabalham muito bem a questão de humanidade em si e luta por aceitação.”

Ao trazer a realidade vista sob ótica de uma pessoa trans real, fugindo de estereótipos e elaborando uma narrativa que promove uma história paralela a realidade de várias pessoas trans travestis ajuda mostrar uma personagem passível de se identificar mesmo não sendo trans ou bissexual por causa dos atributos humanos dados a ela, como medos, inseguranças e outros fatores que trazem humanidade a persona Samira como mostrar simulações de cenas do cotidiano como preconceitos do dia a dia, ida a locais e conversas no *Fórum* que aprofunda a questão da situação familiar.

A narrativa também contribui para que o jogador se aproxime da personagem, mostra como é Samira e os demais personagens da história, além de se assemelhar a um smartphone, um aparelho que a maioria das pessoas está familiarizado e trás mais intimidade.

Quadro X - Resultados da *survey* – diversão

Em relação a *A Normal Lost Phone*, você se divertiu?

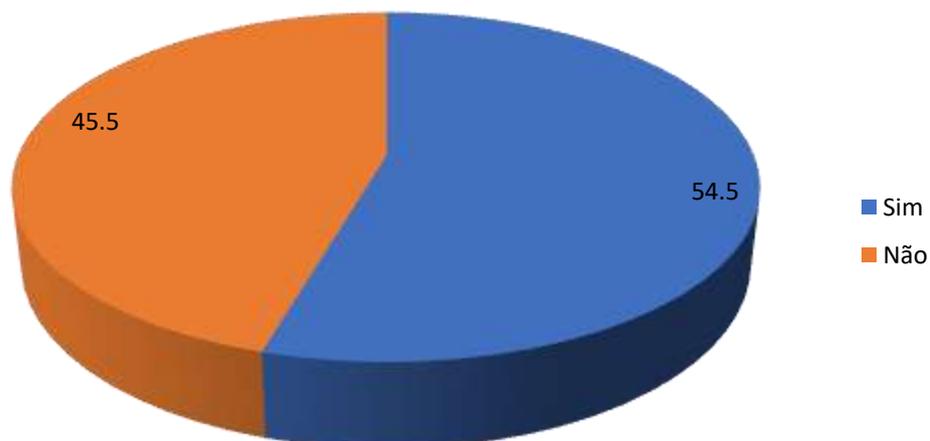


Fonte: Elaborada pela autora

Na última parte do survey é aplicado no questionário perguntas inspiradas na obra de Flora Alves (2015), pesquisadora que as abordou em seu livro “Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras: um guia completo do conceito à prática”. 90,9% responderam “sim”, se divertiram, já 9,1% não se divertiu.

Quadro XI - Resultados da *survey* – usabilidade

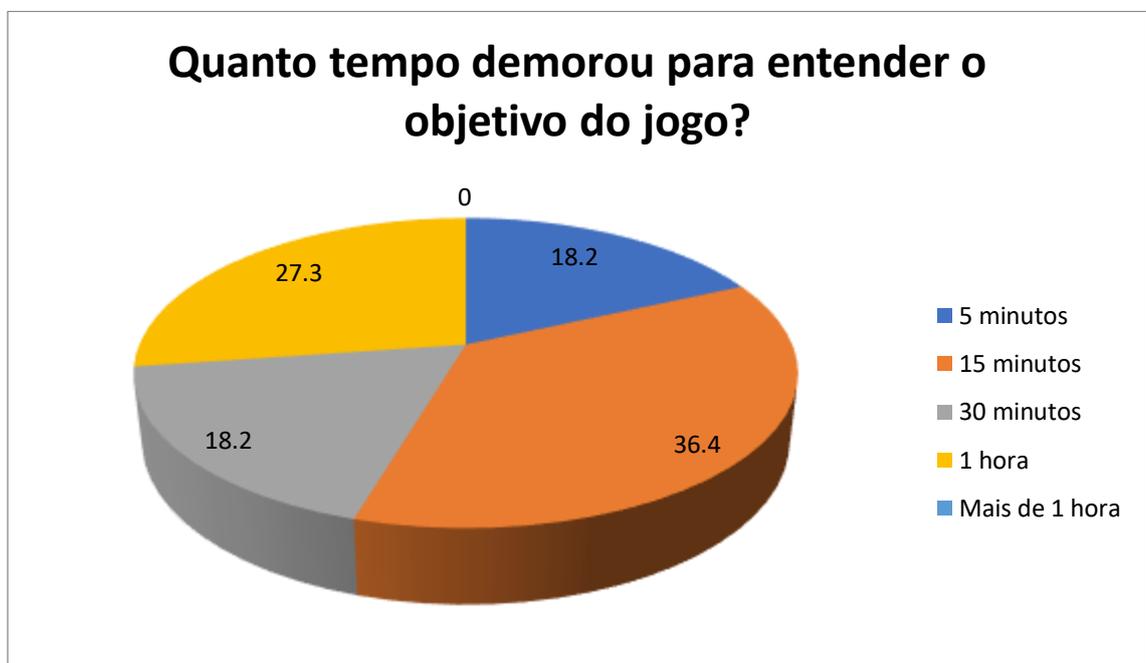
Foi fácil aprender a jogar?



Fonte: Elaborada pela autora

Na questão de praticidade do game os respondentes se mantiveram divididos, 54,5% responderam “sim” e acham fácil a jogabilidade, enquanto 45,5% acharam difícil jogar. Por se tratar de um game simulação de celular, o conteúdo dele é voltado a dispositivos semelhantes a de um smartphone e explora puzzles com senhas em que o jogador precisa procurar pelos recursos de apps do dispositivo, e possui muito recurso de texto para prestar atenção em possíveis senhas, talvez isso tenha gerado dificuldade por parte dos 45,5% dos respondentes.

Quadro XII - Resultados da *survey* – tempo de usabilidade



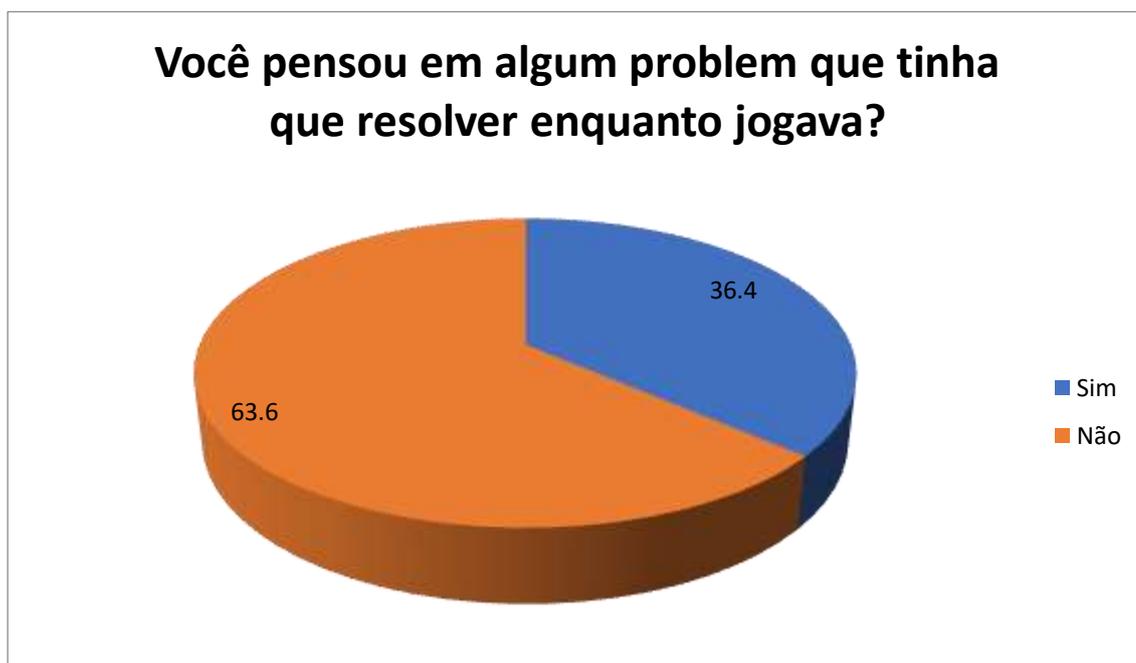
Fonte: Elaborada pela autora

Na questão que pergunta quanto tempo os entrevistados demoraram para desvendar o objetivo do game, 36,4% responderam “15 minutos”, 27,3% responderam “1 hora”, e 18,2 empatarem em “5 minutos” e “30 minutos”.

Ao serem questionados sobre “Como sabia se estava indo bem ou não?”, o respondente A afirma “Não sei”; o respondente B “Quando tinha que migrar para outro aplicativo do celular”, o respondente C “Quanto mais informações eu juntava, mais específicos o objetivos do jogo ficava, descobri coisas muito rapidamente, por isso achei que fui bem”; o respondente D “Eu fui jogando e

entendendo com o passar do jogo e fui descobrindo várias coisas então acho q fui bem”; o respondente E “Por meio do progresso com as mensagens e o desbloqueio dos aplicativos, como internet, aplicativo de relacionamento”; o respondente F “Não sabia”; o respondente G “Foi tranquilo”, o respondente H “Vendo o desenrolar do jogo”, o respondente J “Porque fui orientada como jogar, durante o jogo”; e o respondente K “Quando conseguia destravar os quebra-cabeças”.

Quadro XIII - Resultados da *survey* – imersão



Fonte: Elaborada pela autora

Na última pergunta do questionário de opinião pública, 63,6% respondeu “não” sobre pensar em algum problema durante a gameplay, já os que pensaram somam 36,4%. Por ser um recurso lúdico ele permite que você foque na atividade, se concentre ou se distraia, e por permitir uma experiência na maioria das vezes diferente daquilo que vivemos no cotidianos tendemos a esquecer o que ocorre a nossa volta quando sentimos prazer no lazer que nos é proporcionado, seja em jogo, filme ou leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta monografia desenvolvida pela autora teve objetivo de avaliar a capacidade de jogos digitais, mais especificamente o vídeojogo *A Normal Lost Phone*, no que toca à conscientização do público sobre a transexualidade; além de mostrar a importância de jogos digitais para a comunicação durante o movimento de convergência tecnológica e de cibercultura, investigar o uso da temática de representatividade trans em mídias digitais interativas e demonstrar como jogos digitais podem ser usados como mídias educativas no que concerne a assuntos sociais e inclusivos, por representarem problemáticas reais em narrativa ficcional, interativa e imersiva, e ainda debater a dificuldade de inserção de pessoas transexuais no corpo social.

Ainda sobre o survey, 72,7% dos respondentes se colocaram na pele da protagonista, isso é possível devido o poder dos jogos de permitir imersão, o jogador se sente dentro do jogo, quase como uma sensação física e ainda sente um laço psicológico com a narrativa do game, e continua presente com jogador mesmo após seu término. Afinal o jogo possui um caráter lúdico e grande potencial educador diferente da mídia jornalística por permitir interação com a máquina, seja ela o celular ou computador, além de possuir uma maior duração com o jogador e imersão com quebra-cabeças e possibilidades criativas de garantir o conteúdo ao gamer.

A monografia me trouxe a possibilidade de aprofundar e praticar a elaboração e aplicação de Metodologias científicas expostas em sala de aula. Além de me permitir estudar temas diversificados como transexualidade, teoria dos jogos e como o era a visão de pessoas trans travestis no jornalismo, muito recheada de preconceito, e com o os jogos a possibilidade de ensino e conscientização ao jogador sobre temáticas sociais e necessárias como a transexualidade. Pesquisas como essa, envolvendo possibilidades de outras formas de abordagem de ensino e como passar informação através de outras mídias, como os jogos digitais, se mostram necessárias pelo fato dos games estarem crescendo no cenário mundial e conseguirem aprofundar temas que às vezes notícias e reportagens em jornais não conseguiriam abordar por completo e explorando os sentidos e o lúdico do e para o jogador. Além de que, trazer a informações sobre a transexualidade se é necessária, principalmente

em decorrência do espaço em representações em games e como ainda há persistências em tratar de maneira incorreta na mídia jornalística e no entretenimento que impacta negativamente direta e indiretamente na vida de pessoas transexuais.

Tendo como norte o problema de pesquisa, se games podem contribuir com a quebra de preconceitos sobre pessoas transexuais, é evidente que sim. Ao trazer informações sobre as dificuldades de ingresso na sociedade e preconceito sofridos, ao contrário do abuso de Fake Trans³ de modo a fazer chacota e prejudicar a imagem de pessoas trans há essa quebra de estereótipos, além de levar o jogador junto de uma narrativa em que a protagonista é transexual, essa representação exibe com mais confiança as vivências de uma pessoa e passa informações mais confiáveis e dentro da realidade. Como mostrado nos gráficos, houve compreensão de 100% de entendimento sobre pronomes e suas importâncias para pessoas trans, o que ainda não é totalmente respeitado em ambientes de blogs ou em jornais televisivos, o Brasil tem uma longa história de destruição da imagem de mulheres trans e travestis, com ampla negação no passado do uso e respeito aos pronomes.

³ Quando um indivíduo cisgênero interpreta um indivíduo transgênero

REFERÊNCIAS

2º Censo de Games aponta crescimento do mercado de jogos brasileiros. Gazeta do Cerrado, 2018. Disponível em: <<https://gazetadocerrado.com.br/2o-censo-de-games-aponta-crescimento-do-mercado-de-jogos-brasileiro/>> Acesso em 13 de mar. 2020.

ALBORNOZ, Suzana Guerra. Jogo e trabalho: do homo ludens, de Johann Huizinga, ao ócio criativo, de Domenico De Mais. Cadernos de Psicologia Social do Trabalho, 2009, vol. 12, n 1. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1516-37172009000100007>. Acesso em: 14 de mar. 2020.

Apetite para comprar. Exame, 2019. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/blog/primeiro-lugar/apetite-para-comprar/>>. Acesso em: 14 de mar. 2020.

BAILEY, J. Michael; BLANCHARD, Ray. Suicide or transition: The only options for gender dysphoric kids? 4thWaveNow, 2017, 08 de set. Disponível em: <<https://4thwavenow.com/2017/09/08/suicide-or-transition-the-only-options-for-gender-dysphoric-kids/>> Acesso em 13 de mar. 2020.

DIAS, Sureña. Uso de nome social diminui taxa de suicídio entre transgêneros, diz pesquisa. Disponível em: <<https://observatoriog.bol.uol.com.br/noticias/2019/07/uso-de-nome-social-diminui-taxa-de-suicidio-entre-transgeneros-diz-pesquisa>>. Acesso em 14 de mar. 2020.

DUARTE, Marcia Yukiko Matsuuchi. Estudo de caso. *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*. São Paulo: Atlas, p. 215-235, 2015.

HERINGER, Alexandre et al. Protagonismo transgênero em jogos comerciais. *Proceedings of SBGames 2019*. Rio de Janeiro, Outubro de 2019. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2019/files/papers/ArtesDesignFull/198387.pdf>> <<http://especiais.correiobraziliense.com.br/brasil-lidera-ranking-mundial-de-assassinatos-de-transexuais>>

>. Acesso em: 15 mar. 2020.

HARADA, Janaína. Que indústria fatura mais: do cinema, da música ou dos games? Super Interessante, 2020. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/mundo-estranho/que-industria-fatura-mais-do-cinema-da-musica-ou-dos-games/>>. Acesso em 13 de mar. 2020.

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Editora Perspectiva, 1971.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Ed. 34, 2000.

Mercado de games no Brasil deve crescer 5,3% até 2022, diz estudo. Exame , 2019. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/negocios/mercado-de-games-no-brasil-deve-crescer-53-ate-2022-diz-estudo/>> Acesso em : 14 de mar. 2020.

NOVELLI, Ana Lucia Romero. Pesquisa de opinião. **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**, v. 2, p. 164-179, 2005.

REPRESENTATIVIDADE IMPORTA | CONEXÃO NO MÊS DA VISIBILIDADE TRANS. Drag-se, 2019. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=ttJW6XpnkXA>>. Acesso em: 14 de mar. 2020.

OMS retira transexualidade da categoria de distúrbios mentais. Opera Mundi, 2018. Disponível em: <<https://operamundi.uol.com.br/politica-e-economia/49594/oms-retira-transexualidade-da-categoria-de-disturbios-mentais>>. Acesso em: 15 de mar. 2020.

Receita da indústria de games deve subir 9,6% em 2019, diz estudo. Exame, 2019. Disponível em: <<https://exame.com/negocios/receita-da-industria-de-games-deve-subir-96-em-2019-diz-estudo/>>. Acesso em: 13 de mar. 2020.

RIBEIRO, Samuel de Sá; VALADARES, Victor Hugo Da Pieve Rodrigues. Jogos digitais “fora do armário”: reflexões sobre a representatividade queer nos games. *Proceedings of SBGames 2018*. Fox do Iguaçu, Outubro de 2018. Disponível em: <<https://www.sbgames.org/sbgames2018/files/papers/CulturaFull/188325.pdf>>. Acesso em: 15 de mar. 2020.

STUMPF, Ida Regina C. et al. Pesquisa bibliográfica. *Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação*, v. 2, p. 51-61, 2005.

APÊNDICES



CARTA DE DISPENSA DE APRESENTAÇÃO AO CEP OU CEUA

À

COORDENADORIA DO PROGRAMA DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UNISAGRADO

Informo que não é necessária a submissão do projeto de pesquisa intitulado **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA EDUCAÇÃO DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA SOCIEDADE**, ao Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CEP) ou à Comissão de Ética no Uso de Animais (CEUA) devido à característica exploratória da pesquisa, que se baseia em metodologia de revisão bibliográfica e estudo de caso sobre o objeto. Não haverá a participação de terceiros nesta pesquisa.

Atenciosamente,

LILIANE DE LUCENA ITO

Orientadora

Bauru, 31 de março de 2020.

INCLUSÃO TRANS E JOGOS DIGITAIS

Olá, meu nome é Gabriela Castro e estou desenvolvendo uma pesquisa de Iniciação Científica no Centro Universitário Sagrado Coração (UNISAGRADO), onde curso o segundo ano de Jornalismo.

A pesquisa é orientada pela professora Dra. Liliane de Lucena Ito e passou pelo Comitê de Ética e Pesquisa (4.818.163). Os dados são sigilosos. O questionário tem duração aproximada de 10 minutos.

O objetivo da pesquisa é verificar se os jogos digitais podem atuar como mídias educativas ao tratar de questões sociais e inclusivas, com foco na abordagem da transexualidade.

Para responder a esta pesquisa, é preciso conhecer e jogar o game A Normal Lost Phone. Você pode fazê-lo acessando os links aqui <https://apps.apple.com/br/app/a-normal-lost-phone/id1181828672> para IOS e aqui

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.accidentalqueens.anormallostphone> para android.

Os dados da pesquisa têm finalidade acadêmica e não serão compartilhados com terceiros com outros objetivos que não sejam os inerentes à investigação.

Qual sua identidade de gênero? (escolha múltipla)

- Cisgênero
- Transgênero
- Travesti
- Não-binário
- Gênero Fluido
- Outro

Qual sua orientação sexual? (escolha múltipla)

- Assexual
- Heterossexual
- Homossexual
- Bissexual
- Panssexual
- Outro

Você jogou A Normal Lost Phone até o fim? (escolha múltipla)

- Sim
- Não
- Comecei a jogar, mas parei

{apenas para quem respondeu “não” ou “parei de jogar”}

Por que você não se interessou pelo game em questão? (resposta aberta)

{para quem respondeu “sim”}

Acredita que compreendeu todos os pontos da narrativa?

- Sim
- Não

Caso tenha respondido não, relate o que não ficou claro para você: (resposta longa)

Você compreendeu as informações passadas pelo game sobre hormonização e operações cirúrgicas para cirurgias de redesignação sexual?

- Sim
- Não

Caso tenha respondido não, explique o que não ficou claro a você: (aberta)

Você compreendeu as informações passadas pelo game sobre o uso de pronomes para pessoas transexuais?

- Sim
- Não
- Caso tenha respondido não, explique o que não ficou claro a você:
(aberta)

Ao jogar, você se colocou na pele da protagonista em algum momento?

- Sim
- Não

Você conseguiu perceber as violências de gênero sofridas pelas personagens durante a narrativa?

- Sim
- Não

Na sua opinião, o game em questão promove a empatia e colabora com a compreensão sobre as dificuldades encontradas por uma pessoa trans em sua trajetória?

- Sim
- Não

Justifique sua resposta: (resposta longa)

Gamification na prática

Agora, as perguntas a serem usadas foram baseadas no livro "Gamification: Como criar experiências de aprendizagem engajadoras", de Flora Alves:

Em relação a A Normal Lost Phone, você se divertiu?

- Sim

- Não

Foi fácil aprender a jogar?

- Sim
- Não

Quanto tempo demorou para entender o objetivo do jogo?

- 5 minutos
- 15 minutos
- 30 minutos
- 1 hora
- Mais de 1 hora

"Como sabia se estava indo bem ou não?" (Resposta longa)

"O que indicava para você que tinha concluído uma etapa com sucesso?"
(Resposta longa)

"Você pensou em algum problema que tinha que resolver enquanto jogava? "
(escolha múltipla)

- Sim
- Não

"Como você se saiu?" (Resposta longa)

"Agora pense no seu último treinamento. Quantos slides ou quanto material didático você teve que desenvolver para explicar às pessoas o que deveria ser feito?" (Resposta longa)

Link do formulário

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSfXIZzSZMDR9C5HSjT0qTvN6BWdfOwIVZX0IOpilZ47YpimPg/viewform?usp=sf_link



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Olá! Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa **“A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA SOCIEDADE”**. Pretendemos analisar a capacidade dos jogos digitais, especificamente em relação ao game *A Normal Lost Phone*, para conscientizar o público em geral acerca da transexualidade.

O motivo que nos leva a estudar é a hipótese de que os jogos digitais podem contribuir eficazmente para a conscientização de seus usuários, no caso, sobre a transexualidade.

Para esta pesquisa, adotaremos os seguintes procedimentos: revisão bibliográfica, análise descritiva e pesquisa de opinião. Os riscos envolvidos na pesquisa de opinião são baixos, e consistem basicamente no possível constrangimento ao responder a questões acerca de sua identidade de gênero e orientação sexual. Entretanto, salienta-se que tais informações não serão divulgadas e têm caráter confidencial. Por outro lado, a pesquisa contribuirá ao avanço dos estudos acadêmicos sobre o tema, ressaltando formas alternativas de conscientização e informação sobre a transexualidade, como a que se vê na proposta do jogo digital.

Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, você tem assegurado o direito à indenização. Você terá o esclarecimento sobre o estudo em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão.

Você não será identificado(a) em nenhuma publicação que possa resultar.

Este termo de consentimento será enviado ao seu e-mail, e uma via ficará arquivada com o pesquisador responsável em repositório digital. Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos, e após esse tempo serão destruídos. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Ao clicar no botão a seguir, declaro que fui informado(a) dos objetivos da pesquisa **“A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS DIGITAIS PARA A EDUCAÇÃO DOS JOGADORES E INCLUSÃO DE TRANSEXUAIS NA SOCIEDADE”**, de maneira clara e detalhada e esclareci minhas dúvidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações e modificar minha decisão de participar se assim o desejar.

Bauru, julho de 2021.

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:

Pesquisador Responsável: Liliane de Lucena Ito (liliane.ito@unisagrado.edu.br)

CEP - Comitê de Ética em Pesquisa em Seres Humano do UNISAGRADO

Endereço –Rua Irmã Arminda 10-70 **Fone:** (14) 2107-7340

horário de funcionamento: 2^a a 6^a. feira das 8:00 às 17:00

E-mail: cep@unisagrado.edu.br