

Consumo e Exclusão: A Reprodução da Invisibilidade Trans na Indústria Brasileira de Games

*Mass Consumption and Exclusion: The Reproduction of Trans
Invisibility in the Brazilian Gaming Industry*

Lohan Akin Sampaio Silva

¹Curso Superior de Tecnologia em Jogos Digitais
Universidade do Estado da Bahia (UNEB)
Salvador – BA – Brasil

lohansampaio414@gmail.com

Abstract. Introduction: *The Brazilian gaming industry has established itself as a major mass-consumption market, bringing together approximately 103 million players. Despite this growth, the participation of transgender people in game production remains scarcely visible. This paper discusses the paradox between the widespread consumption of digital games and the limited visibility of transgender professionals within the Brazilian game industry.*

Objective: *To analyze how the productive invisibility of transgender people can be understood through the lens of heteronormativity, investigating how these dynamics influence their participation in game authorship and development.*

Methodology or Steps: *This study is based on a critical analysis of the 2024 Brazilian Digital Games Industry Census (Abragames), the Women in Tech 2024 survey, and a documentary review of publicly documented transgender game developers in Brazil. Additionally, UNSIGHTED (Pixel Punk, 2021) is examined as a qualitative case study due to its relevance as one of the few widely documented examples of transgender authorship in the Brazilian game industry.* **Results:** *The findings suggest that the Brazilian game industry presents a paradox between widespread game consumption and the limited visibility of transgender professionals in production roles. The case of UNSIGHTED highlights how transgender authorship can contribute to broadening discussions on diversity within the industry and indicates that this invisibility may be better understood in relation to structural factors discussed in the literature rather than being explained solely by technical or market-related limitations.*

Keywords *Transgender People; Brazilian Game Industry; Transgender Representation; Digital Games; Authorship*

Resumo. Introdução: *A indústria brasileira de games consolidou-se como um importante fenômeno de consumo de massa, reunindo cerca de 103 milhões de jogadores. Apesar desse crescimento, a participação de pessoas trans nos espaços de produção permanece pouco visível. Este trabalho discute o paradoxo entre a ampla adesão ao consumo de jogos e a reduzida visibilidade de profissionais trans na indústria brasileira.* **Objetivo:** *Analisar como a invisibilidade produtiva de pessoas trans pode ser compreendida à luz da*

heteronormatividade, investigando de que maneira essa dinâmica influencia sua participação na autoria e no desenvolvimento de jogos digitais. Metodologia ou Etapas: Realizou-se uma análise crítica do Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais 2024 (Abragames), da pesquisa Women in Tech 2024 e de um levantamento documental sobre desenvolvedoras trans no Brasil. Como estudo de caso, analisou-se UNSIGHTED (Pixel Punk, 2021), considerando sua relevância como um dos poucos exemplos brasileiros de autoria trans amplamente documentados. **Resultados:** Os resultados sugerem que a indústria brasileira de games apresenta um paradoxo entre o amplo consumo e a reduzida visibilidade de pessoas trans nos espaços de produção. O estudo de caso de UNSIGHTED evidencia como a autoria trans pode contribuir para ampliar o debate sobre diversidade na indústria e indica que a invisibilidade observada pode ser compreendida em relação a fatores estruturais discutidos pela literatura, e não exclusivamente por limitações técnicas ou mercadológicas. **Palavras-Chave** Transgeneridade; Indústria Brasileira; Representatividade trans; Jogos Digitais; Autoria.

1. A Indústria Brasileira: Consumo de Massa e Exclusão Produtiva

A discussão sobre representatividade na indústria brasileira de games tem ganhado espaço na literatura acadêmica nacional. [Silva et al. 2022] investigam as barreiras de acesso enfrentadas por mulheres em posições técnicas, indicando que processos seletivos tendem a favorecer perfis homogêneos. Paralelamente, trabalhos e análises sobre autoria e representatividade em jogos digitais [Exame 2021] evidenciam o apagamento das contribuições de grupos marginalizados nas narrativas sobre o desenvolvimento de jogos. Nesse contexto, compreender quem produz os jogos torna-se tão relevante quanto compreender quem os consome.

A indústria brasileira de games apresenta um paradoxo fundamental. Como fenômeno de consumo, consolidou-se como um dos maiores mercados consumidores de jogos digitais do mundo, ocupando a terceira posição no mercado global de esportes [Pesquisa Game Brasil 2025]. Como espaço de produção, entretanto, ainda evidencia importantes desigualdades estruturais. O Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais [Abragames 2024] documenta esse crescimento: são 1.042 estúdios empregando 13.225 profissionais, um aumento de 683,4% em uma década. Apesar desse avanço, mulheres ocupam apenas 10,8% dos cargos técnicos.

A pesquisa Women in Tech [Women in Information Technology 2024] amplia essa discussão ao revelar que 87,5% das desenvolvedoras relatam enfrentar desafios relacionados ao gênero em seus ambientes de trabalho e que 59% afirmam ocultar sua identidade de gênero como estratégia para evitar situações de assédio. Embora esses dados revelem desigualdades de gênero na indústria de forma mais ampla, a situação das pessoas trans permanece ainda menos visível.

Até onde foi possível identificar por meio do levantamento documental realizado neste estudo, apenas Tiani Pixel e Fernanda Dias são publicamente documentadas como desenvolvedoras trans na indústria brasileira de games [GoGamers 2024]. Não foram encontrados registros públicos de homens trans ou pessoas não binárias atuando em funções de desenvolvimento. Essa ausência ultrapassa uma simples lacuna estatística e

pode ser compreendida como um indicativo da reduzida visibilidade institucional desses profissionais no setor.

Esse cenário pode ser interpretado à luz da teoria da performatividade de gênero proposta por Judith Butler [Butler 1990, Butler 1993]. Dialogando com a discussão sobre heterossexualidade compulsória formulada por Adrienne Rich [Rich 1980], Butler compreende a heteronormatividade como uma matriz reguladora que estabelece quais corpos são reconhecidos socialmente como inteligíveis. Corpos que rompem essa coerência normativa tornam-se abjetos, tendo sua inteligibilidade política constantemente questionada. No contexto da indústria de games, essa perspectiva permite compreender como determinados corpos podem encontrar maiores barreiras para serem reconhecidos como sujeitos produtores de conhecimento e cultura.

[Favero 2022], em *Psicologia Suja*, aproxima essa discussão do contexto brasileiro ao analisar como corpos trans são historicamente posicionados à margem dos espaços sociais. A autora propõe o conceito de imperativo de limpeza, entendido como a pressão para ocultar, adequar ou silenciar características consideradas desviantes das normas sociais como condição para alcançar reconhecimento e permanência em determinados espaços. Na indústria de games, essa dinâmica pode manifestar-se por meio de processos seletivos, ambientes de trabalho hostis e do apagamento de contribuições quando essas pessoas conseguem ingressar no setor.

O paradoxo da indústria brasileira reside em seu contraste entre um mercado de consumo amplamente consolidado e uma estrutura produtiva que ainda apresenta barreiras ao reconhecimento de pessoas trans como produtoras de cultura e tecnologia. Nesse contexto, experiências como *UNSIGHTED* representam importantes possibilidades de ruptura.

2. UNSIGHTED: Subversão da Invisibilidade

UNSIGHTED (Pixel Punk, 2021) constitui um estudo de caso relevante para compreender a autoria trans na indústria brasileira de games. Desenvolvido por Tiani Pixel e Fernanda Dias em um estúdio independente, *UNSIGHTED* alcançou reconhecimento crítico, indicações a premiações e projeção internacional.

Sob a perspectiva teórica de Judith Butler [Butler 1993], a obra pode ser compreendida como uma forma de reiteração subversiva, isto é, uma prática que opera dentro das estruturas existentes, mas desloca as normas que regulam quem pode ser reconhecido como sujeito produtor. Nesse sentido, *UNSIGHTED* diferencia-se de produções que apenas representam personagens trans, pois sua autoria também é trans. A relevância do jogo, portanto, não reside apenas em seu conteúdo narrativo, mas no processo criativo que evidencia a participação de pessoas trans como agentes da produção cultural.

O reconhecimento alcançado por *UNSIGHTED* sugere que a reduzida presença de pessoas trans na indústria brasileira não pode ser explicada apenas por fatores técnicos ou mercadológicos, reforçando a hipótese de que barreiras estruturais contribuem para limitar sua visibilidade.

3. A Indústria Brasileira como Protagonista: A Reprodução da Invisibilidade

Este trabalho desloca o foco da análise das pessoas trans como uma "minoridade a ser incluída" para a indústria brasileira de games enquanto estrutura social e produtiva. Assim, a questão central não é apenas compreender por que pessoas trans estão sub-representadas no setor, mas investigar de que maneira práticas, normas e relações institucionais podem contribuir para a reprodução dessa invisibilidade.

À luz dos referenciais discutidos anteriormente, esse processo pode ser observado em três dimensões complementares.

Contratação. Processos seletivos tendem a favorecer perfis que se aproximam das expectativas historicamente consolidadas no setor, associados a homens cisgêneros. Nesse contexto, pessoas trans podem encontrar barreiras adicionais de acesso ao mercado de trabalho, sobretudo quando normas implícitas de gênero influenciam critérios de seleção.

Permanência. Os dados da pesquisa Women in Tech [Women in Information Technology 2024] indicam que muitas profissionais ocultam aspectos de sua identidade como estratégia para evitar situações de discriminação ou assédio. Embora a pesquisa não trate especificamente de pessoas trans, esse cenário permite compreender como ambientes de trabalho pouco inclusivos podem produzir desafios ainda mais significativos para esses profissionais.

Reconhecimento. Mesmo quando pessoas trans participam da produção de jogos, suas contribuições nem sempre recebem a mesma visibilidade concedida às obras ou aos estúdios. O caso de UNSIGHTED, por exemplo, evidencia a importância de reconhecer também a autoria como elemento da representatividade, ampliando o debate para além das narrativas presentes nos jogos.

Essas dimensões sugerem que a invisibilidade produtiva não decorre exclusivamente da ausência de profissionais trans no setor, mas também de mecanismos institucionais que influenciam seu acesso, permanência e reconhecimento. Dessa forma, compreender a indústria brasileira como objeto central da análise permite deslocar o debate da inclusão individual para a reflexão sobre as estruturas que organizam a produção de jogos digitais.

4. Transformações Necessárias

Os resultados desta pesquisa sugerem oportunidades de transformação voltadas à produção de dados, às práticas institucionais e às condições de permanência de profissionais trans na indústria brasileira de games.

Um primeiro aspecto refere-se à produção de informações. A ausência de dados específicos sobre identidade de gênero em levantamentos nacionais dificulta a compreensão da participação de pessoas trans na indústria e limita a elaboração de políticas de inclusão fundamentadas em evidências. Nesse sentido, futuras edições do Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais poderiam considerar formas de ampliar a caracterização da diversidade presente no setor.

Outro ponto diz respeito aos processos de contratação e permanência. Considerando os desafios apontados pela literatura e pelas pesquisas analisadas,

iniciativas voltadas à ampliação da diversidade e à construção de ambientes de trabalho mais seguros podem contribuir para reduzir barreiras enfrentadas por profissionais trans ao longo de sua trajetória na indústria.

Por fim, o estudo de caso de UNSIGHTED demonstra que equipes lideradas por pessoas trans são capazes de desenvolver obras com reconhecimento nacional e internacional. Dessa forma, ampliar o acesso a financiamento, redes de apoio e oportunidades de desenvolvimento pode favorecer o surgimento de novas iniciativas, contribuindo para tornar mais diversa a produção brasileira de jogos digitais.

As transformações discutidas não representam apenas medidas voltadas à ampliação da representatividade. Elas também dizem respeito ao fortalecimento da própria indústria brasileira de games, ao ampliar as possibilidades de participação de diferentes sujeitos na produção de conhecimento, cultura e inovação tecnológica.

5. Conclusão: Possibilidades de Ruptura

A análise desenvolvida neste trabalho permitiu discutir um paradoxo presente na indústria brasileira de games: enquanto o setor se consolida como um fenômeno de consumo de massa, a participação de pessoas trans nos espaços de produção permanece pouco visível. A articulação entre os dados do Censo da Indústria Brasileira de Jogos Digitais, da pesquisa Women in Tech e o estudo de caso de UNSIGHTED sugere que essa invisibilidade pode ser compreendida para além de fatores individuais, relacionando-se também às dinâmicas institucionais que estruturam o acesso, a permanência e o reconhecimento desses profissionais.

Nesse contexto, UNSIGHTED representa um caso relevante por evidenciar que pessoas trans podem ocupar posições de autoria e alcançar reconhecimento nacional e internacional na indústria de games. Mais do que uma exceção isolada, o jogo contribui para ampliar o debate sobre quem produz jogos digitais no Brasil e sobre como diferentes experiências podem enriquecer a produção cultural e tecnológica do setor.

Este trabalho buscou deslocar o foco da discussão da inclusão de pessoas trans para a análise da própria indústria brasileira de games enquanto estrutura social e produtiva. A partir das contribuições de Judith Butler e Sofia Favero, argumenta-se que a invisibilidade produtiva pode ser compreendida como resultado de processos que influenciam o reconhecimento de determinados sujeitos como produtores legítimos de conhecimento e cultura.

Como um short paper, este estudo não pretende esgotar a discussão, mas contribuir para o avanço das pesquisas sobre diversidade na indústria brasileira de games. Espera-se que investigações futuras ampliem esse debate por meio de novos levantamentos empíricos, entrevistas com profissionais trans e análises de outros estudos e produções nacionais, aprofundando a compreensão sobre os desafios e as possibilidades de uma indústria mais diversa.

Agradecimentos

Conforme o Código de Conduta para Autores da SBC, declara-se que este trabalho utilizou ferramenta de inteligência artificial generativa (Claude AI, Anthropic) exclusivamente para revisão de clareza, estrutura textual e padronização de citações. Toda

a pesquisa, fundamentação teórica, análise, interpretação dos resultados e conclusões são de autoria exclusiva do autor, sendo todas as informações verificadas a partir das fontes originais.

Referências

- Abragames (2024). Censo da indústria brasileira de jogos digitais 2024.
- Butler, J. (1990). *Gender Trouble: Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge, New York.
- Butler, J. (1993). *Bodies That Matter: On the Discursive Limits of Sex*. Routledge, New York.
- Exame (2021). Mulheres na indústria de games: Números e desafios. <https://exame.com.br>.
- Favero, S. (2022). *Psicologia Suja: Políticas da Marginalização no Brasil Contemporâneo*. Autêntica, Belo Horizonte.
- GoGamers (2024). Mapeamento de profissionais da indústria de games brasileira.
- Pesquisa Game Brasil (2025). Pesquisa game brasil 2025.
- Rich, A. (1980). Compulsory heterosexuality and lesbian existence. *Signs*, 5(4):631–660.
- Silva, T., Dutra, C. L. F., e Macena, C. (2022). Mudando o jogo: uma análise sobre o impacto de uma game jam com protagonismo feminino. In *Anais Estendidos do XXI Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital*, pages 371–379, Porto Alegre. Sociedade Brasileira de Computação.
- Women in Information Technology (2024). Pesquisa: Mulheres desenvolvedoras de software no brasil 2024.