

Jogos digitais, identidade e identificação não-masculina/não-heterossexual

Gaming at the Edge – Sexuality and Gender at the Margins of the Gamer Culture.

Adrienne Shaw

Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.

O chamado *GamerGate* foi um dos mais importantes fenômenos envolvendo as questões de gênero, sexualidade e cultura de jogo digital (ou *videogames*) da última década. Iniciando-se em 2014, “*GamerGate*” foi o nome dado ao movimento de jogadores pretensamente incomodados com o que eles definiram como “corrupção na crítica profissional dos videogames”. Tal movimento que se inicia após um relato público de um ex-parceiro da desenvolvedora independente Zoë Quinn, relatando que essa haveria mantido relações sexuais com críticos para obter boas resenhas de seu jogo (independente e gratuito) *Depression Quest* (Zoë QUINN; Patrick LINDSEY; Issac SCHANKLER, 2013). Esse movimento acaba por acarretar em diversos atos hostis – ameaças de morte e estupro, divulgação de dados pessoais, campanhas públicas para a demissão de trabalhadoras da indústria – organizados contra mulheres (e LGBTs) dentro do circuito de jogos digitais e, principalmente, contra as críticas feministas às construções de soberania masculina e objetificação feminina presente nesses produtos e ambientes (centrados

principalmente sobre a figura da crítica feminista de mídia Anita Sarkeesian). Tal fenômeno acabou por visibilizar o clima de constante misoginia dentro dessas culturas, atraindo interesse da mídia tradicional e de movimentos de direitos humanos ao tema – nos EUA, foi tema do tradicional *Colbert Report* –, e Zoë Quinn e Anita Sarkeesian relataram os abusos sofridos em uma assembleia especial da ONU sobre gênero e acessibilidade à internet. Sendo a cultura de jogos digitais brasileira subordinada à cultura norte-americana, tais eventos acabaram causando impacto também no país, onde o fenômeno foi noticiado por veículos de mídia como *Época* (Isabella CARRERA; Rafael CISCATI, 2014) e *Folha de São Paulo* (Yuri GONZAGA, 2014). Infelizmente, os ataques misóginos a mulheres ligadas à cultura de videogame e crítica feminista também aconteceram no país – mulheres que participaram em um curta-documentário sobre machismo nas ditas “comunidades nerds” (jogos digitais, quadrinhos, seriados, literatura de ficção científica e fantasia e RPGs) tiveram suas contas em redes sociais atacadas e invadidas, tendo seus dados pessoais divulgados sem consentimento – motivo pelo qual o vídeo foi retirado de circulação.

Embora relatar esses abusos e violências seja de extrema importância – assim como é a punição aos agressores – também é vital pensarmos nas respostas culturais a essa faceta misógina e homo-lesbo-bi-transfóbica dos jogos digitais. Quando se pensa nas críticas em relação aos jogos e a sua relação com o tema da sexualidade e do gênero, o conceito de *representação* é prontamente referenciado. Dentro dos jogos digitais, é comum que a mulher esteja presente como personagem secundária, sendo o papel de “donzela em perigo” – um ser, ao mesmo tempo, a ser protegido, e um prêmio



Esta obra tem licença *Creative Commons*.

amoroso/sexual aos esforços do protagonista – a figura mais presente nos jogos. Além disso, avatares¹ femininos vestem, na grande maioria das vezes, menos roupas, tendo os corpos modelados para consumo masculino, ao invés de serem pensados para atrair o interesse feminino. Essas realidades são ainda mais restritas quando levamos em consideração as populações LGBT – essas personagens são raras, e os poucos exemplos acabam sendo utilizadas apenas em papéis de “excêntricos” ou ainda para alívio cômico.

A necessidade de representação é utilizada como principal argumento daquelas(es) interessadas(os) em uma maior inclusão das mulheres na cultura de jogos digitais. A compreensão de que uma maior variedade de personagens femininas e LGBT dentro das culturas de jogo digital traria necessariamente maior *identificação* – ou seja, uma possibilidade ampliada de acesso e agência a essas(es) jogadoras(es). Esse é um discurso constante, presente tanto na fala de críticas(os) quanto de acadêmicas(os) e produtoras(os) da indústria. Contudo, o que, afinal de contas, significaria *representação*? Como essa se relaciona com os processos de identificação? Esses processos estão necessariamente atrelados? Até onde os jogos digitais são plataformas diferenciais nos processos de identificação/representação? Essa hipótese seria potente para pensarmos uma maior presença de mulheres e pessoas LGBT dentro das culturas de jogos digitais?

É pensando sobre essas questões que Adrienne Shaw escreve *Gaming at the Edge – Sexuality and Gender at the Margins of the Gamer Culture* (2014). Shaw é professora assistente da Universidade de Temple, nos Estados Unidos. Esse livro é parte de sua trajetória de estudos analisando as relações entre identidade, identificação, representação e jogadores/as LGBT. Shaw iniciou seu estudo entrevistando trabalhadores da indústria dos jogos sobre a falta de representação LGBT nos jogos (Adrienne SHAW, 2009), questionando até onde o que definimos como “cultura de jogos digitais” não acaba se restringindo a referências mercadológicas excludentes de uma boa parte de seu público (Adrienne SHAW, 2010), e demonstrando como a conceituação de cultura centrada no marketing acaba por invisibilizar as diferentes possibilidades de identificação do público LGBT nesses jogos (Adrienne SHAW, 2012). Dessa maneira, nota-se que, diferente da maioria dos estudos sobre culturas de jogo digital, Shaw se concentra não apenas nos jogos ou em seu público-alvo, mas

em toda a cadeia de produção de conteúdo dos jogos digitais e em como agem quando em contato com diferentes públicos. Sendo assim, a proposta de *Gaming at The Edge* é de realizar uma pesquisa de recepção, analisando como os jogos *mainstream* são consumidos por jogadores e jogadoras diferentes daqueles para os(as) quais foram projetados. Para isso, a autora compõe um estudo etnográfico com 29 sujeitos de pesquisa, realizando entrevistas, observando-os jogar e jogando com eles. Sendo uma pesquisa sobre esses públicos “alternativos” (o que ela nomeou de “margens da cultura de jogos”) seu critério para a escolha dos sujeitos de pesquisa era de que não poderiam ser homens, brancos, cissexuais e heterossexuais. Dessa maneira, a autora organiza o livro em quatro capítulos, cada um deles focado em uma faceta desses processos de constituição de identidades e processos de identificação, trazendo as suas vivências com os sujeitos de pesquisa, assim como suas falas e parte de suas performances nos jogos.

No primeiro capítulo, a autora problematiza a própria definição de “identidade” e a sua função enquanto resistência à misoginia, homo, lesbo, bi e transfobia e racismo dentro da cultura. Calcada em autores e autoras clássicos dos estudos culturais (como Stuart Hall) e seus herdeiros e suas herdeiras (como Gayatri Spivak), Shaw questiona a constituição heterogênea do conceito de “identidade” como sendo uma “comunidade imaterial”. Dentro da cultura dos jogos, essa definição seria necessária devido ao planejamento dos chamados “públicos-alvo”, ou seja, a materialização dessas identidades dentro desses produtos aconteceria apenas se esses forem considerados mercadologicamente viáveis. Isso demonstraria que o foco das críticas progressistas em constituir “boas representações” e crítica aos estereótipos, embora importantes do ponto de vista social e político, não seriam necessariamente endereçadas aos processos de identificação ou fariam com que pessoas que se reconhecem nessas identidades sintam-se, efetivamente, conectadas aos jogos.

No segundo capítulo, o livro trata de diferenciar processos de identificação distintos. Assim, delinea-se uma diferença entre o processo na qual as(os) jogadoras(es) compreendem que os(as) desenvolvedores(as) estão querendo interpelar uma identidade na qual elas(es) se veem incluídas(os) (identificar-se como) e uma conexão emocional/afetiva que o(a) jogador(a) compõe com a narrativa (identificar-se com). A necessidade de compor essa diferença se dá

em poder enxergar esses dois processos como distintos que, embora possam estar conectados, não o estão necessariamente. Shaw observa que, embora as(os) jogadoras(es) de etnias e orientações sexuais e de gênero reconheçam que elas(es) estão representadas(os) em certos veículos de mídia, elas(es) não necessariamente se sentem conectadas com as experiências ali colocadas. Na realidade, suas(seus) pesquisadas(os) relatam que a utilização de estereótipos raciais e de gênero/sexualidade corriqueiramente usadas restringem as narrativas a certos pontos básicos, e reconhecem uma maior possibilidade de se identificar com homens, heterossexuais e brancos por esses apresentarem uma gama maior de experiências distintas – as(os) jogadoras(es) da pesquisa de Shaw costumam identificar-se mais facilmente com personagens, mas não como eles – processo que José Estevan Muñoz (2001) chama de “desidentificação” (*disidentification*). Essas relações se tornam mais próximas nos jogos digitais pelos jogos serem narrativas baseadas em regras – ou seja, o(a) personagem e o(a) jogador(a) tem o mesmo objetivo. Essa dinâmica constrói não só essa experiência de desidentificação como também corrobora com a ideia do videogame como “escapismo” – ideia que é utilizada frequentemente para refutar iniciativas inclusivas nos jogos digitais, mas que é formulada de outra maneira pela autora no decorrer da obra.

No terceiro capítulo, confronta a noção de que, dentro dos jogos digitais, a identificação é mais “frontal”, pois seria central e necessária para o jogo – diferente de outras mídias, como a televisão e o cinema, que ofereceriam relações mais passivas. Essas noções são muito utilizadas por outros trabalhos dentro dos *Game Studies*, para os quais a interatividade faria do jogo digital uma mídia necessariamente mais imersiva, e que todo jogo apenas seria possível se existisse uma identificação da(o) jogador(a) com as personagens. Shaw questiona essa afirmação, demonstrando que, quando se analisa as maneiras na qual suas(seus) entrevistadas(os) inserem os jogos em sua rotina, diferentes jogos proporcionam diferentes níveis de identificação e imersão, sendo o nível de “passividade” – menor proximidade afetiva e crítica em relação à representação – ou de “atividade” – maior resposta emocional e autor-reflexibilidade em relação à narrativa – maneiras distintas de se lidar com as inserções de diferentes mídias no cotidiano dos sujeitos. Jogos mais “mecânicos” – onde a ação é mais frequente e a narrativa é abstrata – seriam absorvidos mais “passivamente”, enquanto jogos mais centrados em narrativas – e, principalmente,

jogos on-line, onde o avatar representa o(a) jogador(a) dentro da comunidade são jogados mais “ativamente”. Assim, ao contrário do que normalmente se afirma nos *Game Studies*, os jogos digitais poderiam ser absorvidos passivamente – e o cinema e a televisão absorvidos ativamente –, não estando essas instâncias intrinsecamente ligadas ao tipo de mídia. Dessa maneira, o uso do discurso de que a representação necessariamente se manifesta como identificação, e que essa seja a ferramenta que possibilita o acesso aos jogos digitais, não se concretizaria na experiência dos sujeitos pesquisados.

No quarto capítulo, Shaw investiga o papel da representação nos jogos digitais, para além de sua ligação com a identificação. Para a autora, a diversidade ainda apresenta importância para se pensar os jogos digitais como instância cultural, visto que demonstram a legitimidade social de certas identidades. A representação expandiria a noção de quem é “realmente” *gamer*, deslocando de uma noção identitária – quem joga certos tipos de jogos, quem gasta uma relativa quantidade de tempo jogando – para uma noção de performance “quem joga jogos digitais. Os sujeitos de pesquisa de Shaw também reconhecem que existe uma relevância política na representação – visto que os produtos culturais são uma importante via ideológica, e que aquilo que é representado é, necessariamente, um tópico passível de contestação social. Assim, a importância dos jogos digitais como meio de promover a inteligibilidade cultural de certas identidades é reconhecida pelos sujeitos de pesquisa, enquanto é desconhecida (ou mesmo desconhecida) pelos sujeitos considerados como público-alvo da maioria dos jogos. Dessa maneira, a necessidade de exigir mais “realismo” dos jogos não passaria por ignorá-los como uma instância de fantasia como argumentam os(as) críticos(as) à diversidade nos jogos, mas uma tentativa de responsabilização da indústria cultural que os produz.

Como conclusão, Shaw considera que as ações de inclusão efetuadas pela indústria são equivocadas do ponto de vista da inclusão social. Isso porque, apesar da inserção de possibilidades de relacionamentos amorosos sexuais gays e lésbicos em alguns jogos *mainstream*, essas opções sempre se mostram como “alternativas” – ou seja, embora sejam uma possibilidade, não necessariamente os(as) jogadores(as) deverão fazer essas escolhas. Assim, relega-se novamente a homossexualidade a um lugar que, embora seja uma possibilidade, reforça a heteronormatividade vigente. Considerando isso, Shaw

apresenta uma diferenciação entre os conceitos de pluralidade e diversidade. A diversidade seria a presença de personagens (e símbolos) não-heterossexuais/não-cissexuais na narrativa, enquanto a pluralidade apresentaria a possibilidade de que o personagem do(a) jogador(a) tenha relacionamentos não-heterossexuais. Embora a pluralidade ofereça possibilidades de representação, essa não necessariamente exige dos(as) jogadores(as) que esses(as) vivenciassem ativamente essa opção. Essa estratégia acaba por outorgar aos jogadores(as) a responsabilidade na visibilidade de possibilidades subjetivas não-masculinas e não-hetero/cissexuais. Tal ideia vem ao encontro a um pensamento claramente ligado a um ideal liberal, que responsabilizaria a(o) usuária(o) em detrimento ao(a) produtor(a) cultural. Contudo, tais táticas contrastam com a ideia de constituição de diferença, pois estaria na restrição da agência e escolha do(a) jogador(a) a possibilidade de investir em uma vivência de alteridade, oferecendo estratégias mais potentes para romper com a heteronormatividade e a homogeneidade masculina, branca e heterossexual das experiências de jogo. Assim, não considerando identidade, representação e identificação como uma relação horizontal, a autora argumenta que a inserção de uma representatividade não, necessariamente, oferece identificação a uma/essa população. Contudo, ao contrário do que tem sido pensado pelas produtoras midiáticas, a falta de identificação não necessariamente diminui sua importância ou valência política. Essa representatividade seria deslocada de uma instância puramente mercadológica (de acesso do “público-alvo LGBT”) para uma instância ética (de responsabilização cultural e de defesa da diferença). A constatação de que as(os) jogadoras(es) pesquisadas(os), mesmo quando não se identificavam com as personagens não brancas/masculinas/cisgêneras/heterossexuais ainda apreciavam a simples presença de “diversidade” – definido por elas(es) como algo que não é central para a apreciação da mídia, mas que, ainda assim, é “bom quando acontece” – demonstra a necessidade de se compreender a diversidade enquanto ética, não como construto identitário. A importância da diversidade como materialização de formas de viver que não são comumente visíveis e como enfrentamento (ou complexificação) dos estereótipos ainda se mostram centrais não só como plataforma política, mas também como fator de apreciação/ prazer nos jogos digitais.

Dessa maneira, o livro de Adrienne Shaw se mostra como uma importante ferramenta para o questionamento de uma série de pressupostos com os quais costumamos operar. Considerar que a representação de mulheres e LGBT é diretamente responsável pelo acesso dessas populações a produtos culturais não faz sentido sem examinarmos de que maneira já estão se apropriando dessas indústrias. Exemplos interessantes provêm das chamadas cenas *queer* de produção de jogos digitais – jogos pensados por pessoas LGBT para questionar heteronormatividade, racismo e colonialismo. Produções constituídas por essas cenas – como o livro/manifesto de Anna Anthropy, *Rise of the Video Game Zinesters* (2012), ou o livro sobre as cenas de metatextos literários *Videogame for Humans* (Merritt KOPAS, 2015) – acabam não só por questionar o papel da “representação”, mas também até onde jogos digitais produzidos e mantidos por grandes corporações realmente poderiam se propor a produzir experiências de diversidade. Dessa maneira, é possível ver até onde a intersecção entre processos de produção, conteúdo, acesso (simbólico e material) e privilégio estariam imbricados dentro das culturas midiáticas, sendo processos complexos e políticos, para a qual a simples “representação” não pode ser a resposta final.

Nota

¹ *Avatar* é como se chamam as construções gráficas que representam os(as) jogadores(as) dentro dos jogos digitais.

Referências

- ANTHROPY, Anna. *Rise of the Video Game Zinesters: How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Dropouts, Queer, Housewives, and People Like You Are Taking Back An Art Form*. Nova York: Seven Stories Press, 2012.
- CARRERA, Isabella; CISCATI, Rafael. *GamerGate e a guerra contra mulheres nos videogames*. *Época Online*, 2014. Disponível em <http://epoca.globo.com/vida/noticia/2014/11/bgamerateb-e-guerra-contra-mulheres-nos-videogames.html>. Acesso em: 19/10/2016.
- GONZAGA, Yuri. *Gamers e feministas se enfrentam ao redor do caso 'gamerate'*; entenda. *Folha de São Paulo Online*, 2014. Disponível em <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2014/11/1546197-gamers-e-feministas-se-enfrentam-ao-redor-do-caso-gamerate-entenda.shtml>. Acesso em: 19/10/2016.
- KOPAS, Merritt. *Video Games for Humans: Twine Authors in Conversation*. São Francisco: Instar Books, 2015.

- MUÑOZ, José Esteban. *Disidentifications: Queers of Color and the Performance of Politics*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2001.
- QUINN, Zoë; LINDSEY, Patrick; SCHANKLER, Issac. *Depression Quest*. 2013. Disponível em <http://www.depressionquest.com/dafinal.html>. Acesso em: 19/10/2016.
- SHAW, Adrienne. "Do you identify as a gamer? Gender, race, sexuality, and gamer identity". *New Media & Society*, n. 14, v. 1, p. 28-44, 2012.
- SHAW, Adrienne. *Gaming at The Edge: Sexuality and Gender at the Margins of Videogame Culture*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2014.
- SHAW, Adrienne. "Putting the Gay in Games Cultural Production and GLBT Content in Video Games". *Games and Culture*, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009.
- SHAW, Adrienne. "What is Video Game Culture? Cultural studies and game studies". *Games and Culture*, v. 5, n. 4, p. 403-424, 2010.

[Recebida em 17/09/2016
e aceita para publicação em 10/10/2016]

Lucas Aguiar Goulart ■
Universidade Federal do Rio Grande do Sul,
Porto Alegre, Brasil

Henrique Caetano Nardi ■
Universidade Federal do Rio Grande do Sul,
Porto Alegre, Brasil

Lucas Aguiar Goulart
(la_goulart@hotmail.com). É psicólogo, doutorando e mestre em Psicologia Social e Institucional pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Pesquisa, atualmente, culturas e jogo digital, gênero e sexualidade. Sua pesquisa atual está focada nas possibilidades de constituição de jogos queer e nas corporificações possibilitadas por esses jogos nas comunidades *queer* e *mainstream* de jogos digitais.

Henrique Caetano Nardi
(hcnardi@gmail.com). É doutor em Sociologia pela Universidade Federal do Rio Grande do Sul (2002) e, atualmente, é Professor Associado nessa mesma instituição e diretor do Instituto de Psicologia. É coordenador do Núcleo de Pesquisa em Sexualidade e Relações de Gênero (NUPSEX) e do Centro de Referência em Direitos Humanos: Relações de Gênero, Diversidade Sexual e Raça (CRDH) do Instituto de Psicologia da UFRGS.