

O corpo humano em crise representativa: quadros do imaginário social em Jogos Online

Hélio Luiz A. Pinheiro¹, Wytalo B. de Lima²

¹Curso de Letras Português/Alemão – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Fortaleza, CE - Brazil

²Curso de Design Digital – Universidade Federal do Ceará (UFC)
Quixadá, CE - Brazil

h_alves.ufc@outlook.com, wytalodesign@gmail.com

Abstract. *The present article performs a reading of the representative crisis of non-normative bodies in the gamer society of online games. Through the thoughts of Judith Butler and Alfredo Bosi, we weave a dialogue about how a society based on the reproduction of a sexist and excluding system reverberates in the most diverse creative processes and in science and technology.*

Keywords— *Digital Games, Representation, LGBTQIA+*

Resumo. *O presente artigo realiza uma leitura da crise representativa de corpos não-normativos na sociedade gamer de jogos online. Por meio dos pensamentos de Judith Butler e Alfredo Bosi, tecemos um diálogo sobre como uma sociedade baseada na reprodução de um sistema machista e excludente reverbera nos mais diversos processos criativos e na ciência e tecnologia.*

Palavras-chave— *Jogos digitais, Representatividade, LGBTQIA+*

1. Introdução

O desenvolvimento de tecnologias no decorrer do século XXI apresenta um avanço significativo para a construção de uma sociedade que ameniza as precariedades do mundo e suas dificuldades de vivência e inclusão, porém, não se pode dizer com afincamento que o avanço tecnológico acompanhe paulatinamente as discussões sobre a percepção do corpo humano e suas necessidades por meio das mais diversas culturas. Assim sendo, estabelecemos uma crise de representatividade e inclusão de corpos que estão fora da dita normatividade social, onde percebemos a manutenção das imagens de corpos cis gênero e ligados a heteronormatividade compulsória. Questões complexas que envolvem gênero, raça e classe são deixadas em segundo plano e à mercê do interesse comercial e da obtenção de lucros focados em públicos-alvo dentro da comunidade LGBTQI+, por exemplo.

Para uma breve discussão sobre como as tecnologias estão a serviço do setor comercial, mais do que a serviço da melhoria da vida das pessoas, independente de suas relações sociais e culturais, focaremos aqui em debater o desenvolvimento das tecnologias do mundo do Design de jogos online, em como os corpos representados se sujeitam a uma lógica individualista do mundo e fortalecem a manutenção de um imaginário social pautado da centralização do “eu”, em busca de uma aceitação em

relação a sociedade cis gênero, machista e heteronormativa, por meio da leitura de Butler (2017), Bosi (1992) e Barker (2016).

No universo Gamer, o Design de Jogos acompanha o massivo investimento financeiro que envolve a melhoria de programas para a criação de personagens e mundos online. Porém, assim como os demais investimentos tecnológicos, o universo Gamer assimila a reprodução de um mundo ontológico, individualista, com a figura do “eu” sendo centralizada. Logo, a primeira pergunta que nos vem à mente é: Quem é esse “eu” constantemente apresentado e representado pelas mídias digitais?

Partindo deste questionamento é que nos deparamos, por exemplo, com os pensamentos de Judith Butler (2017) em “Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?”, e Barker (2016) em “Queer: a graphic history”, entendendo aqui, que as tecnologias para criação no mundo do design de jogos acompanha a discussão da representação de imagens para além do contexto virtual, assimilando o que o mundo das Artes, como um todo, refletem em relação à problemática tratada. Vejamos então o que Butler nos apresenta sobre a generalização da representação e precarização da vida.

“Não basta dizer que, como a vida é precária, ela deve ser preservada. O que está em jogo são as condições que tornam a vida sustentável, e, portanto, as dissensões morais centram-se invariavelmente em como ou se essas condições de vida podem ser melhores e as condições precárias, amenizadas.” (p. 57. BUTLER, 2017)

Ou seja, não é suficiente argumentarmos que determinadas vidas/corpos estejam à margem da sociedade e que sejam alvo de discursos que tentam minorar o valor dessas vidas/corpos, e não realizarmos prontamente ações que mudem essa percepção do “eu” normativo como um único padrão aceitável de vivência. Quando não utilizamos do avanço tecnológico no mundo do Design para a representação plural de corpos em Jogos, armamos cada vez mais a sociedade normativa de reproduções que fortificam a padronização desses corpos e sua história ao prosseguir nas próximas décadas. Para Judith Butler (2017), o corpo é um fenômeno social que afeta a si e os outros, percebendo que o corpo necessita contar com o que está fora dele para sobreviver.

O pensamento de Butler nos coloca de frente para o questionamento de como mídias digitais, no nosso caso, jogos online, também podem ser ferramentas tanto de reprodução de preconceitos que podem agredir e violar vidas/corpos, bem como instrumentos poderosos para a desconstrução da normatividade historicamente arraigada. A reflexão de Butler parte de imagens do cenário de guerra para entendermos como o enquadramento da câmera para a fotografia cria uma representação dos corpos ali presentes, questionando quem são os presentes na fotografia? Quem ficou de fora? Por quais motivos aquela imagem é projetada para sua apreciação ao passar de gerações. O mesmo questionamento pode ser usado aqui para debater quais representações de corpo estão sendo escolhidas para cumprir destaque em jogos com públicos gigantes, o que também nos lembra o pensamento de Barker (2016) sobre a representatividade *queer*.

O design de personagens selecionam o que será deixado para a historicidade do mundo dos jogos, contribuindo ou não para a manutenção de preconceitos sociais que reagem com uma minimização da importância da vida/corpo de pessoas marginalizadas pela normatividade, pondo assim a vida dessas pessoas em uma situação onde elas não

são passíveis de luto (BUTLER, 2017), porque sua existência não tem importância para uma sociedade baseada em um discurso individualista, e que este individualismo é construído a partir de uma corrente competitiva e mercadológica, onde o destaque do “eu” é mais importante do que o destaque do “nós”, e a cooperatividade é entendida como um fator negativo que atrasa o desenvolvimento do “eu”. É partindo do debate proposto por Butler que entendemos que a criação de designs de personagens de jogos também se engloba na discussão sobre a ontologia do individualismo, pautada na criação de jogos que não abraçam o exercício da empatia.

2. O universo Gamer e a ontologia do “ser”

O design de jogos online baseia-se constantemente na lógica de lucro mercadológica, produzindo personagens como produtos para venda e consumo de público-alvo. O universo *Gamer*, assim sendo, beberá diretamente das escolhas feitas pelos produtores de jogos, que podem tanto fazerem parte de um projeto que deixa de lado as questões de empatia e diversidade representativa, quanto projetos que tentam engajar a comunidade LGBTQI+, por exemplo, porém andam a passos muito lentos por receio da aceitação que tais projetos possam ter pela comunidade normativa.

É nesses momentos então que surge o discurso do “eu” para defender as duas possibilidades mencionadas. No primeiro momento, o discurso da generalização dos corpos defenderá que produções genéricas podem agradar a todos os públicos, bem como que a subjetividade dos jogadores daria vazão a sua identificação ou não com um determinado personagem. Por outro lado, em segundo momento, teríamos as criações que percebem as vidas/corpos marginalizados e se preocupam com a representatividade dos mesmos em seus jogos. Mas, o receio de como o design desses personagens possam ser aceitos por uma ampla parte da comunidade de um jogo, podem frear o poder criativo de artistas do design em seu trabalho, segundo o que inclui os pensamentos de Bragança et al (2016), estabelecendo limitações dentro de um padrão de criação que busca enaltecer marcas já consagradas na manifestação de corpos normativos. Um exemplo recorrente desse feito são personagens femininas desenhadas com corpos que não correspondem à realidade, majoritariamente. Mesmo quando a história da personagem fale a respeito de uma mulher lésbica, a personagem e sua relação são construídas para o fetiche masculino, por meio do alto teor de sexualização que recai sobre seus corpos. Enquanto corpos entendidos como masculinos não apresentam com facilidade o mesmo local de reprodução.

3. A desconstrução do mundo do “eu”

Para entendermos como o “eu” individualista é construído socialmente, faz-se necessário uma rápida discussão sobre o termo cultura. Por meio da leitura de “Dialética da Colonização” de Alfredo Bosi (1992), podemos debater que a palavra “cultura” parte do entendimento de o que uma sociedade considera positiva para sua existência, e por causa disso, preserva um costume para as gerações futuras, para que elas também usufruam desse conhecimento.

Se partirmos do entendimento de que “cultura” é aquilo que nós preservamos como positivo para as gerações futuras, temos que questionar até onde o que é entendido por positivo seja realmente benéfico para um grupo. Em primeiro lugar, o

conceito de algo positivo já passa pelo filtro do que foi selecionado como positivo por gerações anteriores, assim sendo, a geração atual sofre a influência de tais decisões e pode confrontá-las ou não, apenas interiorizando os costumes repassados. Em segundo, se estamos falando de algo positivo para uma coletividade, isso não pode passar somente pela análise de pessoas que detenham o poder, respeito e prestígio dentro de um grupo, entendendo que tal ação excluirá opiniões divergentes e que falam sobre o que está à margem da sociedade.

A partir dessa reflexão entendemos que o que é culturalmente aceito passa pela visão de controle de corpos realizada por quem tem poder sobre esses corpos, ditando o que seria “benéfico” ou não para seus entes. Ou seja, nós temos a manutenção de ideias muito mais individualistas do que plurais. Quando um ser de uma sociedade é inserido a sua respectiva cultura, ele irá internalizar como verdade, na maior parte do tempo, aquilo que ele recebe das outras pessoas ao longo do seu crescimento. Após certa idade, esse indivíduo irá reproduzir o que lhe foi repassado como uma ideia positiva de vivência, externalizando a sua versão da verdade, e contrário a movimentos que refuta a tradição.

É nesse movimento entre o “eu” e o “nós” que podemos perceber a complexidade da discussão sobre a representatividade de vidas/corpos colocados à margem do diálogo sobre o que deve ser criado para ser apreciado por gerações futuras como produções positivas do momento presente. Quando nós falamos a respeito da criação de personagens de jogos, não é nada diferente. O “eu” individualista se reflete na prática de empresas criadoras de jogos ao optarem por uma representação de personagens que possam ter uma maior aceitação para a sociedade normativa e uma subjetivação para a sociedade marginalizada. Logo, o pensamento coletivo que produz a manutenção de costumes que sejam benéficos para a sociedade como um todo se torna uma ideia distante. E mais uma vez, facilmente teremos a manutenção por mais gerações de ideias que não abrangem aquilo que é necessário para a convivência empática, altruísta, que põe o sucesso do grupo acima do sucesso individual, agindo culturalmente e politicamente para a felicidade de todos os indivíduos de um lugar.

Referências

- BARKER, Meg-John *et al.* Queer: a graphic history. Londres: Icon, 2016.
- BOSI, Alfredo. Dialética da colonização. São Paulo: Companhia das Letras, 1992.
- BRAGANÇA, Luiza C et al. Twine Game Narrative and discussion about LGBTQ representation. In: SBGAMES, 2016, São Paulo – SP. Proceedings [...]. São Paulo – SP: [s.n.], 2016. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157380.pdf>.
- BUTLER, Judith. Quadros de Guerra: quando a vida é passível de luto?. 3ª edição - Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.