



Seriam os Avatares, Ciborgues (?): Considerando as Representações Identitárias de Gênero nos Games¹

Daniel ABATH²

Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, PB

RESUMO

Os jogos de videogame da contemporaneidade se constituem como mais um dentre os inúmeros sistemas simbólicos produtores de representações acerca do mundo da realidade objetiva. No âmbito das identidades, questões como nacionalidade, etnias e gênero são levantadas pelos enredos dos jogos, demandando reflexões críticas que possam apresentar e discutir o tema à luz da teoria. O presente artigo se debruça especificamente sobre as representações de gênero presentes nos games, indagando até que ponto a figura do avatar está desvinculada das relações identitárias da sexualidade dos sujeitos simulados nas telas. Para tal, fazemos incursões na teoria ciberfeminista do ciborgue, no intuito de verificarmos a aplicação ensaística do conceito aos personagens dos games.

PALAVRAS-CHAVE: gênero; sexualidade; ciborgue; games; representações.

O universo dos desenvolvedores de jogos eletrônicos é composto, em sua quase totalidade, por homens. Essa constatação inicial implica a necessidade de reflexões sobre as representações simbólicas presentes nos mundos virtuais dos games, as quais acomodam conceitos acerca de identidades de gênero. Evidentemente, o sexo tem sido um tema bastante recorrente nos jogos eletrônicos, mas a forma de disposição do tema em questão incita considerar de forma crítica a teoria pós-gênero da figura mítica do ciborgue (HARAWAY, 2009).

O feminino, esse “outro” do universo masculino de designers de games, parece vir sendo criado a partir de prenoções sexistas, fazendo reproduzir o binarismo tão combatido pelas teorias *queer*. Afinal, o “ser” mulher nos games deveria se apresentar como “ser” ciborgue, um híbrido de elementos orgânicos e cibernéticos, figura sintética de relações fluidas, moventes, informacionais e livre de uma identidade fixa que o aponte como um ser... mulher.

¹ Trabalho apresentado no DT 4 – Comunicação Audiovisual do XVII Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste realizado de 2 a 4 de julho de 2015.

² Doutorando em Sociologia pelo Programa de Pós-Graduação em Sociologia da Universidade Federal da Paraíba (PPGS-UFPB).



No presente artigo pretendemos discorrer a respeito das representações da sexualidade nos games, tentando incitar o debate a respeito das identidades de gênero a partir dos avatares presentes nos jogos. O texto nos servirá, inclusive, como levantamento dos principais eventos em torno do tema no decorrer da história dos jogos eletrônicos, situando o debate a um nível geral, sem esquecer de alguns casos específicos.

Performatizando identificações teóricas

O problema da construção social das identidades (gênero, “raça”, classe social, etnias, etc.) tem sido um debate recorrente nas últimas décadas, interessante tanto às Ciências Sociais quanto à área da Comunicação. Dentro dessa discussão, os inúmeros sistemas simbólicos com os quais nos relacionamos na vida cotidiana dispõem de representações que funcionam como classificadores do mundo e de suas relações, a exemplo das mídias digitais que conformam mediações de “vida eletrônica” ou “cibervida”, nos dizeres de Zygmunt Bauman (2008).

A construção de identidades, portanto, só é possível através de relações simbólicas, sociais e históricas. Os discursos e as práticas sociais estabelecem uma negociação constante de sentidos e significações, sobressaindo-se aqueles mais consentâneos com o que já está estabelecido. Dentre as várias vertentes teóricas do debate, Kathryn Woodward (2000) aponta a macro-divisão entre perspectivas essencialistas e não-essencialistas, que pretende enxergar a discussão pelo olhar binário.

Às teorias essencialistas corresponde uma concepção de identidades como coisas cristalizadas, fixas, inalteráveis em razão do tempo. As verdades do passado como algo historicamente afixado, ou biologicamente dado, são pressupostos essencialistas nítidos, como aponta Woodward (2000, p. 15) em relação ao orgânico: “O corpo é um dos locais envolvidos no estabelecimento das fronteiras que definem quem nós somos, servindo de fundamento para a identidade – por exemplo, para a identidade sexual”. Já a veia não-essencialista defende as diferenças, os elementos compartilhados e a mutação temporal das identidades.

Nos Estudos Culturais, Stuart Hall (1992) explica que um novo tipo de mudança estrutural transformou as sociedades modernas do século XX, fragmentando certezas que forneciam sólidas referências aos indivíduos. Há, portanto, uma espécie de “deslocamento” ou “descentração do sujeito”, ou seja, deslocamento de si mesmo, do



lugar social e cultural do qual fazemos parte. A identificação dos sujeitos na chamada modernidade tardia é de ordem provisória, na qual não existe um centro, mas centros, ou ramificações rizomáticas (DELEUZE; GUATTARI, 1995).

Diante dos inúmeros sistemas simbólicos da contemporaneidade, ofertados como ferramentas para melhor entender e se posicionar frente ao mundo social, o elemento imaginário sexo, como bem demonstra Michel Foucault (1988) figura como chave de compreensão a questões vinculadas à percepção do real. O sexo enquanto construção “discursiva” e a sexualidade como instrumento de criação de tal discurso, em torno de práticas que variaram consideravelmente no decorrer dos séculos, conduz à lúcida e crítica provocação de Tania Navarro Swain (2001, p. 87), quando esta nos indaga: “Onde se encontra a evidência da identidade sexual, do sexo biológico demarcador do feminino e do masculino como divisão maior do social?”.

As teorias *queer* não se conformam, pois, com o tratamento binário que é dado aos sexos e outras categorias identitárias. Não compactua com os esquemas cartesianos que atribuem quadros de tipificação e diagnósticos de realidades, eficientes no combate às incertezas próprias da nossa época. Uma teoria *queer*, em particular, resolveu abdicar da ideia de gênero por meio de uma figura mítica, já que, como defende Chrys Ingraham (1996, apud SWAIN, 2001) o conceito de gênero já pressupõe a heterossexualidade, dadas as construções e representações sociais em torno de uma sexualidade natural, sendo, portanto, mais apropriado falar de heterogênero. Estamos falando da teoria do ciborgue.

A alteridade promovida pela interatividade presente nos games só é possível através de uma “entidade-instrumento” há muito nomeada e conhecida pelos jogadores: o avatar. É através de um personagem fictício, de um outro, que assumimos posições diversas e vivenciamos múltiplas experiências nos mundos virtuais dos games. Tais mundos se processam em ciberespaços³, espacialidades feitas de informações virtuais que necessitam da performance humana para serem atualizadas na tela, ou seja, requerem uma performatividade ciborgue, como dispõe Tomaz Tadeu (2009, p. 12): “De um lado, a mecanização e a eletrificação do humano; de outro, a humanização e a

³ A criação do termo “ciberespaço” é comumente atribuída a William Gibson em seu *Neuromancer* (1991), no qual a partícula “ciber”, proveniente do conceito de cibernética de Norbert Wiener, agrega-se a espaço sugerindo um lugar tecnológico existente nas máquinas. No entanto, Herlander Elias (2008), que prefere o termo “lugar-máquina” a ciberespaço, considera que o surgimento de tal noção conceitual precede o romance de Gibson, (ainda que ele a tenha aprofundado), estando já presente na longa-metragem *Tron*. Diante dessa constatação, consideram-se os games como ciberespaços, e assim os admitimos aqui, ou seja, como mundos virtuais nos quais interagem programas, representações e subjetividades; territórios estético-metafóricos de projeção representacional do mundo social.



subjetividade da máquina. É da combinação desses processos que nasce essa criatura pós-humana a que chamamos ‘ciborgue’”.

Uma das pensadoras pioneiras do chamado ciberfeminismo, vertente da perspectiva *queer* de estudos de gênero, é Donna Haraway. Com seu ensaio “Manifesto em favor dos ciborgues”, originalmente publicado em 1985, Haraway, sem se render a uma tecnofilia acrítica, defende o devir-ciborgue, a eclosão da montagem e reconstrução de homens e mulheres metaforicamente concebidos pelo mito do sexo-ciborgue. Se pensarmos em termos de uma indústria biogenética, nas intervenções invasivas dos corpos, próteses e enxertos, é fácil perceber como a vida passou a figurar como uma vírgula no imenso parágrafo da ficção (BERNARDO, 2002, p. 82).

O ciborgue é uma construção ficcional, assim como toda e qualquer identidade de gênero. Porém, trata-se de um ser em constante mutação, parcial e incompleto, nunca unitário e, por isso, tão distinto e distante de uma classificação totalizante de gênero. Nas palavras de Haraway (2009, p. 38), “o ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade, com a simbiose pré-édipica, com o trabalho não alienado”.

Diante dessa definição, perguntamo-nos: os mundos da imaginação high-tech dos games acomodam simulações de um mundo pós-gênero? Avatares em suas representações ficcionais estão livres das narrativas de origem ou ainda são devedores das ficções que conduzem os seres produtores do *input* imprescindível ao *output*?

O problema do gênero nos games

O Atari, um dos primeiros aparelhos de videogame comercializados na história, possuiu milhares de títulos, como *Pitfall* e *Pac-man*, os quais marcaram época. Dentre os games lançados para o console, *Custer's revenge* (1982)⁴, da companhia Mystique, foi o primeiro e único título do Atari a representar a sexualidade nas telas. O cenário fixo do game é um deserto, com céu azul e nuvens, montanhas ao fundo e traços grotescos representando a chuva no ambiente. Do lado esquerdo da tela temos o general Custer, um homem de meia idade, trajando apenas botas marrons, um chapéu azul e um singelo cachecol lilás. Despido e com o falo ereto, Custer tem à sua frente, no canto direito da tela, uma índia, identificável pelo penacho roxo na cabeça, despida de

⁴ CUSTER'S revenge, Mystique, 1982.



quaisquer roupas e apresentando exageradas protuberâncias de pixels na região dos seios e da bunda. No canto inferior esquerdo da tela estão os números, a contar a pontuação efetuada pelo jogador no jogo, que consiste basicamente em movimentar Custer em direção à Índia e praticar o coito. Algumas adversidades no cenário, tais como raios do temporal, fazem com que Custer retorne ao lado esquerdo, quando deverá novamente se encaminhar para a Índia e praticar o ato sexual. A Índia não demonstra raiva, sofrimento, prazer ou dor: inerte, deixa-se levar pelas regras e pelo design de um game que a constrange a ser apenas um pedaço de “carne”.

Em *Custer's revenge* a sexualidade é demarcada pela instituição do esquema binário homem/mulher, através de representações ancoradas na ideia de sexo biológico (Swain, 2001), acionadas pelo que o designer e crítico de games Ian Bogost (2007) chama de retórica procedimental. Tal tipo de retórica consiste em uma técnica de construção de argumentos por meio de sistemas computacionais. Distante do conceito de procedimento como entendido pelo senso comum, ou seja, como algo fixo, estabelecido, estrutural, inquestionável, o procedimental, da forma como utiliza Bogost e da maneira como assim o consideramos, é da ordem do fluxo, fluido das inúmeras formas de interatividade propostas por cada game em específico. Se os sistemas simbólicos são artífices das ações humanas, os sistemas informacionais, longe de estarem dissociados das mediações simbólicas, põem em movimento processos nos games que exigem interpretação de processos do mundo da realidade objetiva.

O game *Phantasmagoria* (1995)⁵ de meados da década de 90, trabalhou com um formato de jogo comum a alguns consoles da época, o qual consistia em cenas filmadas com atores reais. Tais games nada mais eram do que filmes interativos, funcionando com o recurso de clicar e jogar, ou seja, com cursores que possibilitavam o estímulo a movimentos do ator na tela e acesso a itens de um menu virtual. Dessa forma, as *cut scenes*⁶ são muito presentes em *Phantasmagoria*, de forma que em muitos momentos o jogador é um mero espectador das cenas que se desenrolam à sua frente, o que para Luís Nogueira, em seu “Narrativas fílmicas e videogames” (2008), não se constitui como um problema, já que há uma linha muito tênue entre as competências exigidas pelas linguagens fílmicas e as dos games, tais como ações de espectador no jogo e de interator em qualquer filme.

⁵ ROBERTA Williams' *Phantasmagoria*, Sierra On-Line In., 1995.

⁶ Trechos de apresentações fílmicas não-interativas no jogo.



Dentre vários eventos que ocorrem no castelo de *Phantasmagoria*, uma cena de sexo entre a protagonista, Adrienne Delaney, uma jovem loira, e seu marido Don, um rapaz branco, trouxe polêmica à sua época, chegando o game a ser banido da Austrália. Trata-se do capítulo 4 do jogo, que se inicia às 7h da manhã. Adrienne está no banheiro, de camisola, de frente ao lavabo onde, olhando-se pelo espelho, penteia os cabelos ainda desgrenhados pelo sono. Uma música de suspense dá o tom do que virá a acontecer, quando a câmera passa a focalizar a jovem não mais dos lados, mas de frente, visão que permite enxergarmos o marido Don se aproximando pelas costas de Adrienne, com olhares indiscretos para a sua bunda. Ele chega, toca em seus cabelos e começa a penteá-los com os dedos, ação logo rechaçada pela esposa com um leve empurrar de seus braços e a ordem: “ei, deixe-me sozinha!”. Don insiste, alisa o braço esquerdo da esposa, toma a escova de pentear da sua mão direita e passa a escovar os cabelos dela. O que era resistência da parte da mulher se torna ascensão, e logo o marido coloca a escova sobre o lavabo, fastos os cabelos de Adrienne e passa a beijá-la no pescoço. A música já não é de suspense, mas um tema brando e sensual no piano. As carícias já não são tão impessoais: os dedos de Don percorrem o braço de Adrienne, fastam mais os cabelos, repuxam a alça esquerda da camisola, retirando-a dos ombros, quase revelando seus seios, apalpados por ambas as mãos do marido. Por um momento Adrienne fecha os olhos, mas não parece confortável com tudo aquilo, por vezes esboçando movimentos de braços que denotam a exaustão daquele momento. Mas Don persiste, e ao segurar o braço esquerdo da mulher, toma seu pescoço com a mão direita e reclina sua cabeça para o lado esquerdo, beijando-a. De repente Adrienne deixa acontecer, beijando-o e abraçando-o, quando súbito o marido a ergue do chão pelos braços, leva-a para o canto da parede e levanta sutilmente sua camisola. Nenhuma parte dos corpos é mostrada, pois ambos permanecem vestidos durante toda a cena. E a melodia tranquila ao piano dá lugar a um tema vocalizado por vozes de baixos, ressaltando a violência que se desenrola na tela: Don parece possuído por uma ferocidade inexplicável àquela ocasião; segura com força as mãos da mulher, como se prendesse suas mãos com grilhões invisíveis, e se movimenta insinuando o ato sexual, que ocorre simbolicamente, “por cima das vestes”. A partir de dado momento, além de não ter domínio sobre si, dada a força descomunal empregada pelo marido, Adrienne está claramente sendo forçada contra a sua vontade ao sexo. Sem escolhas, resta a ela esperar passar a brutalidade, o uso da força e o deixar-se deslizar da parede ao chão, entremeada por prantos e a triste constatação de que havia sido estuprada. Em *Phantasmagoria*, temos o

modelo binário como base de construção das representações de gênero nos games, reproduzindo a dominação masculina. A cena do game confirma a explanação de Tania Navarro (2001, p. 90), quando esta afirma que o lugar do feminino na história sempre foi da ordem de uma inação: “No Ocidente, há muitos séculos, a sexualidade foi apanágio do masculino enquanto ato e do feminino enquanto *locus*: a mulher era o sexo – substantivo – sobre o qual se estendia a sexualidade masculina – o verbo, a ação.

Já *Fear effect 2: Retro Helix* (2001)⁷, game do Playstation 1, apresentou ao universo dos videogames a aventura da mercenária Hana Tsu-Vachel e sua companheira de equipe, a cientista Rain, um dos jogos pioneiros em trabalhar com gráficos aproximados aos dos desenhos animados. Loira e morena compunham a dupla ideal para a composição de um casal de lésbicas que pouco fariam sexo no jogo, mas muito insinuariam sobre o tema. Uma das cenas que chama atenção no jogo se passa em um elevador.

O jogador, convidado mais uma vez a assistir à ação, não podendo interferir em nada, vê na sequência fílmica o casal confinado a um pequeno elevador. A visão que o jogador tem da cena primeiramente é assumida pelo visor da câmera interna do espaço. Rain e Hana estão se olhando e se acariciando. Hana fasta a alça do que parece ser uma lingerie ou um maiô vermelho de Rain, quando de repente a tela corta a visão da câmera interna e mostra a imagem de um segurança, assistindo a cena de uma sala de controle. Ao ver o que está prestes a acontecer, o segurança chama o colega de serviço: “ei, venha ver isso!”. A imagem volta para o interior do elevador, agora com as moças em close. Súbito, Rain se dá conta: “droga, a câmera”. Hana se vira, olha para o dispositivo e diz, gesticulando com o indicador em negação, ao mesmo tempo em que dá uma piscadela de olhos: “desculpe garotos. Isto é privado!”. A imagem acompanha o descer da mão de Hana em direção ao decote de seu vestido verde, o dobrar do tomara-que-caia e uma rápida transição para a imagem do tecido verde que toma a tela e encobre a câmera de segurança. Tela preta, novamente a imagem dos seguranças e um deles diz: “droga, nós as perdemos.”, ao passo que o outro revida com um tapa nos braços do colega e exclama: “que nada! Talvez o vestido caia.”. Novamente dentro do elevador, vemos Rain em close afirmando: “tática interessante, Hana!”. Hana, um tanto desconcertada, responde, também em close, olhando diretamente para a tela, como se falasse com o espectador: “que tática? Você pode continuar?”. Com a quebra da interação, Hana

⁷ FEAR effect 2: retro helix, Eidos Interactive, 2001.

parece descontente enquanto Rain apenas completa: “seja uma boa garota e vá pegar aqueles pacotes para que possamos subir e sair daqui.”

Temos uma representação de homossexualidade em *Fear effect 2* que deixa a desejar em termos de uma construção de imagens relacionadas à legitimidade, ou mesmo possibilidade de realização da sexualidade homoafetiva no trecho citado do jogo. Já que “(...) um mundo de ciborgues pode significar realidades sociais e corporais vividas, nas quais as pessoas não temam sua estreita afinidade com animais e máquinas, que não temam identidades permanentemente parciais e posições contraditórias” (HARAWAY, 2009, p. 46), não se pode falar de manifestações de identidades de gênero ciborgue em *Fear effect 2*. Pode-se pensar apenas em repressão e conteúdos sexualmente apropriados pelo universo masculino.

Kara ou considerações sobre a utopia do ciborgue

A cabeça é encaixada no tórax. Braços robóticos vão colando as partes de um corpo, uma a uma, começando pelos membros superiores. Um operador técnico mantém contato com o protótipo. Pergunta se o pode ouvir, pede para mover a cabeça e os olhos, e solicita uma apresentação inicial, ao que o protótipo responde prontamente: “Olá. Eu sou uma terceira geração de andróides. Eu posso tomar conta da sua casa, fazer a comida, cuidar das crianças, organizar seus afazeres. Eu falo 300 línguas e estou à disposição para ser uma companhia sexual. Não precisa me alimentar ou me recarregar. Estou *equipad@* com uma bateria quântica que dura 173 anos. Você quer me dar um nome?”. O operador lhe nomeia como Kara.

A descrição acima faz parte de um vídeo demonstração da empresa *Quantic Dreams*, produtora de jogos das recentes gerações de videogame. Tal vídeo não se trata de um jogo, mas foi apresentado em uma feira de videogames como teste de captação de movimentos e expressões faciais que serão utilizadas em jogos futuros. *Kara* (2012)⁸ é um exemplo contraditório e ilustrativo da metáfora do sexo ciborgue. O que deveria figurar como um excelente modelo de representação do ciberfeminismo, advindo do sistema simbólico game, não cumpre com seu intento. Vejamos.

Temos uma linha de montagem no vídeo que envolve um misto de elementos tanto das teorias de gênero, quanto da teoria pós-gênero ciberfeminista. A possibilidade

⁸ KARA, Quantic Dream, 2012.



da construção e remodelagem do sujeito e dos corpos é representada na tela, mas ao mesmo tempo se trata de um processo engendrado por um homem, dada a voz masculina de um operador invisível da maquinaria robótica que trabalha com as “peças”. O protótipo possui uma voz mais aguda e leve, além de traços faciais sensíveis.

O corpo começa a ser sexuado a partir do momento em que o protótipo afirma que pode tomar conta da casa, cuidar das crianças, cozinhar e ainda ser uma companhia sexual. As marcações identitárias se completam quando, de repente, texturas surgem no corpo, delineando seu cabelo, pele e imediatamente a vergonha dos seios e do púbis, quando suas mãos passam a cobrir as partes esquadrihadas como proibidas ou vergonhosas.

Há em *Kara* uma nítida demarcação de sexo/gênero e uma relação em que a feminista Catherine MacKinnon (apud HARAWAY, 2009, p. 55) aponta a constituição e a apropriação sexual das mulheres pelos homens. Na verdade, como afirma Haraway (2009, p. 47), “não existe nem mesmo uma tal situação – ‘ser’ mulher”, de forma que o vídeo não consegue se desprender da carne, nem das relações de poder que perpassam os corpos objetos de representação. Pode funcionar, no limite, como crítica aos modelos de gênero impostos, mas falham ao representar, de maneira inversamente proporcional, gráficos e conceitos atrelados a um enredo.

Consideramos os avatares, ciborgues? Até o momento, o universo dos games ainda é, quando não radicalmente machista, ambíguo e incoerente. Lembramos aqui das funções de customização de personagens, presentes geralmente em games de fantasia, RPGs e em alguns outros gêneros, funções que nos permitem montar o avatar com partes humanas, máqunicas e animais. Porém, o imaginário dos demais sistemas simbólicos que funcionam do lado de fora da tela, tanto de quem produz quanto de quem frui os jogos, ainda não está disponível para customização nos games. Podemos, sim, assumir um avatar minotauro, mas esse personagem irá reproduzir no enredo comportamentos, discursos e trajetórias que não têm qualquer relação com o modelo conceitual do ciborgue da teoria ciberfeminista, um ser pós-gênero. Isso não quer dizer que as utopias não devam ser revisitadas sempre, mas, por enquanto, game over: eram realmente os deuses, astronautas.

Referências bibliográficas

BAUMAN, Zygmunt. **Vida para consumo**: a transformação das pessoas em mercadorias. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2008.



BERNARDO, Gustavo. **A dúvida de Flusser**: filosofia e literatura. São Paulo: Globo, 2002.

BOGOST, Ian. **Persuasive games**: the expressive power of videogames. Cambridge: MIT Press, 2007.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs**: capitalismo e esquizofrenia. São Paulo: Ed. 34, 1995.

ELIAS, Herlander. **Néon digital**: um discurso sobre os ciberespaços. Covilhã: Labcom, 2008.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I**: a vontade de saber. Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

GIBSON, William. **Neuromancer**. São Paulo: Aleph, 1991.

HALL, Stuart. **A identidade cultural da pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DP & A Editora, 1992.

HARAWAY, Donna J. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p. 33-118.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas filmicas e videojogos**. Covilhã: Labcom, 2008.

SWAIN, Tania Navarro. Para além do binário: os queers e o heterogênero. **Revista Gênero**, v. 2, n. 1, p. 87-98, 2001.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues: o corpo elétrico e a dissolução do humano. In: _____. **Antropologia do ciborgue**: as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p. 7-15.

WOODWARD, Kathryn. Identidade e diferença: uma introdução teórica e conceitual. In: DA SILVA, Tomaz Tadeu (Org.). **Identidade e diferença**: a perspectiva dos estudos culturais. Petrópolis: Vozes, 2000, p. 7-72.