



O subalterno, as Interações e o Consumo nos Jogos Eletrônicos: Narrativas em Tentativa de Reversão¹

Goiamérico Felício Carneiro dos SANTOS²
Universidade Federal de Goiás

Liessa Comparin DALLA NORA³
Universidade Federal de Goiás

Mauricio Pessoa PECCIN⁴
Universidade Federal de Goiás

Resumo

Jogos eletrônicos são relevantes na cultura pós-moderna, cultural e economicamente. Neles podem ser analisadas representações de subalternos no meio virtual - aqui compreendido no sentido de Baudrillard referente à situação de tradução do real no plano simbólico - buscando compreender as relações de sentido estabelecidas entre essas manifestações culturais e questões sociais. Jogos eletrônicos pautam-se por relações de consumo, interação e agência do jogador e suas representações são mostradas como algo mais do que conteúdo ficcional, elas podem ser vivenciadas e gerar novas tensões. Nosso objetivo é analisar algumas dessas relações e propor, brevemente, possibilidades de aperfeiçoamento a essa indústria.

Palavras-chave: jogos eletrônicos; narrativas; subalterno; pós-modernidade

Introdução

Jogos eletrônicos são bens culturais (GEERTZ, 1973) de grande penetração social e alto valor como tecnologia voltada ao entretenimento. Eles são constituídos a partir de outras referências - como cinema, histórias em quadrinhos, mitos, televisão e conteúdos narrativos diversos -, tornando-se complemento destas e, recentemente,

¹ Trabalho apresentado no Grupo de Trabalho 10 – Consumo, Literatura e Estéticas Midiáticas - do 6º Encontro de GTs – Comunicon, realizado nos dias 14 e 15 de outubro de 2016.

² Professor Pós-Doutor titular do Programa de Pós-Graduação em Mídia e Cultura da Universidade Federal de Goiás. e-mail: goiamerico@gmail.com

³ Mestranda do programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação e Informação (PPGCOM), da FIC- UFG e bolsista CAPES. E-mail: liessadallanora@gmail.com

⁴ Mestrando do programa de Pós-Graduação da Faculdade de Comunicação e Informação (PPGCOM), da FIC- UFG e bolsista CAPES. E-mail: maupeccin@gmail.com



promotores de estéticas e mitologias próprias. Sua manifestação reorganiza conteúdos dessas mídias e permite ao jogador imergir em ambientes virtuais através de avatares⁵ que habitam estes espaços de representação (LEFEBVRE, 1991). Esse controle se dá através de objetos externos ao jogo que permitem ação e reação ao que acontece na tela através de comandos como apertar botões e mover alavancas. Constituídos dessa forma, permitem aos jogadores navegar e agir em ambientes virtuais, interagindo com as narrativas num envolvimento mais direto do que as mídias tradicionais.

Esses espaços, que podem representar mundos ficcionais de infinitas estéticas, são majoritariamente criados por pessoas em situação de privilégio, como brancos e asiáticos altamente escolarizados de países ricos, que experimentam uma vivência no mundo físico prazerosa, diferente de parte significativa da população que consome os jogos eletrônicos. Isso não difere de outras indústrias de entretenimento, mas tem, aqui, duas diferenças importantes: enquanto o cinema, precisa retratar personagens de estéticas diversas para verossimilhança, jogos não precisam de atores e fidelidade representacional, por serem programas criados e que não raro mostram ambientes fantásticos; diferente da literatura, cujas obras são criadas por um ou no máximo dois indivíduos, as equipes que produzem jogos AAA⁶ são super especializada, o que faz com que mesmo o corpo de programadores de menor escalão seja formado de maneira pouco inclusiva ou representativa. Isso difere pouco da indústria de animações, por exemplo, mas as questões acentuam-se pela natureza interativa do objeto.

Essas características socioeconômicas da indústria refletem-se nos produtos, uma vez que criadores e programadores de jogos são, por sua condição geralmente de privilégio, menos sujeitos a experimentar questões de subalternidade, discriminação racial, machismo e misoginia, capacitismo, etarismo e outras de cunho sistêmico. O

⁵ Corpos representacionais que ancoram o jogador na física do jogo. Obrigatoriamente controláveis, podem ser personalizáveis ou dados *a priori*. Avatares variam em habilidades e aparências, dependendo da estética e natureza do universo referencial do jogo que habitam. Resumindo: são os personagens.

⁶ Categorização interna da indústria para os lançamentos nos quais se investe muito tempo e recursos tanto de criação quanto de propaganda e que geram grandes divisas. Em um paralelo com o cinema, são os *blockbusters* dentre os jogos eletrônicos. Tal qual esses filmes, suas narrativas costumam ser mais alinhadas ao consumo rápido e frenético e menos à reversão de questões sociais e à ponderação.



perfil desses profissionais costuma ser formado por homens brancos, cis, jovens e privilegiados, portanto menos vulneráveis e sensíveis a questões que constituem necessidades de parte da população mundial, inclusive uma parcela significativa de clientes que consumirá de maneira imersiva visões de mundo nas quais questões que lhes são relevantes e sensíveis são ignoradas ou até ridicularizadas.

Como resultado dessa especialização e formação elitista dos profissionais em todos os estágios da indústria de jogos eletrônicos, os ambientes neles representados costumam ter como protagonistas avatares brancos, dentro dos padrões de beleza e totalmente aptos fisicamente, aos moldes dos conteúdos da grande mídia, restando às representações dos subalternos os papéis secundários, cômicos e de antagonismo. Embora se diga que o universo dos jogos eletrônicos esteja à parte dos centros de construção de conteúdos midiáticos, ele pode ser considerado como parte de uma rede de significados tão excludente e limitada quanto a grande mídia.

Considerando que jogos eletrônicos são bastante consumidos por populações em condições de subalternidade por constituírem opções de diversão e lazer acessíveis em contextos sociais instáveis, julgamos relevante investigar como a dissociação entre a realidade cotidiana de quem os consome e as narrativas neles retratadas influencia contextos sociais complexos.

Espaços sanitizados onde violência constitui sucesso

A primeira observação sobre jogos eletrônicos se dá a respeito da natureza do espaço em que eles se manifestam. Construções bidimensionais que podem ou não simular espaços tridimensionais baseadas na estética do mundo real e seus signos, cores e formas, nesses espaços articulam-se formas de vivência diferentes do real por precisarem oferecer desafios quase exclusivamente pela via audiovisual, uma vez que os outros sentidos são pouco exploráveis⁷. Essa manifestação espacial composta por construções simbólicas acaba se traduzindo em ambientes esteticamente ricos porém

⁷ O tato é explorado em alguns jogos para videogame através da vibração do controle, ajudando na construção da ideia de peso e intensidade em alguns momentos. Já se cogitou construir um simulador de aromas, mas a ideia foi descartada por ser cara, pouco prática e menos ainda desejável.



planos, não raro vastos porém sem profundidade, onde muito pode ser visto e pouco pode ser feito além do programado no sistema. A despeito do requinte dos cenários e das ações que neles se passam, pouco se pode, de fato, fazer além de movimentar o avatar e acumular coisas numa dinâmica de interação com o espaço virtual totalmente condicionada por ações lineares e de cunho estratégico.

Ambientes virtuais, por essa natureza audiovisual e por serem construído a partir de visões de mundo e possibilidades socioeconômicas de pessoas em condições de privilégio, apresentam-se aos jogadores como diversão. São realidades repletas de beleza e oportunidades em que nenhum perigo é intransponível ou persistente e sim estímulo lúdico. Problemas e dificuldades que refletem a realidade são estilizados como cenário, conteúdos narrativos que motivam pequenas tramas, contextos para enquadrar personagens e grupos como aliados ou inimigos. O avatar protagonista, controlado e habitado pelo jogador, tem as condições e ferramentas para navegar pelo espaço como um ator importante, o ponto central de um universo que efetivamente gira ao redor de seus atos e movimentos. Tal forma de representar vivências parece empoderar, mas as narrativas não são libertadoras quando analisadas com atenção.

Ao mesmo tempo em que são dotados da beleza das coisas mais reais do que o próprio real (BAUDRILLARD, 1990), esses ambientes são repletos de desafios e perigos que se apresentam como adversários, elementos naturais e desafios narrativos. O perigo pode ser vencido pela habilidade do jogador e pelas capacidades do avatar, estabelecendo ambivalências entre lazer e ameaça sem que vivências factuais tenham como emergir na falta de formas de resolução e síntese que vão além das programadas no sistema e que, via de regra, envolvem mecanismos de conflito e raramente de negociação ou acordo, dado o universo referencial da maioria dos jogos eletrônicos.

Essa redução das possibilidades de síntese é dada pelas limitações do ambiente virtual, que imita o real sem reproduzir possibilidades narrativas múltiplas. Quase todo conflito é resolvido por narrativas de violência, explicitando o oco simbólico que faz esse ambiente ecoar condições socioculturais difíceis. São mundos compostos por elementos narrativos padronizados que ignoram temas sensíveis a muitos jogadores.



Isso acaba dando origem a produtos de entretenimento que são, por sua vez, consumidos por populações subalternas sem atender necessidades de empoderamento pessoal e libertação simbólica. Pela diferença de sensibilidade social entre quem cria e uma parcela importante de quem consome, jogos eletrônicos constituem-se dentro de imaginários sociais que não raro aderem a visões preconceituosas e discriminatórias para construir narrativas em que negros (ou alienígenas e animais antropomorfizados coloridos em paletas de cores mais escuras), velhos e deficientes são vilões, mulheres são objetos para gratificação sexual/visual e/ou frágeis prêmios a serem conquistados e salvos, pobres são criminosos ou vítimas e caucasianos e loiros são heróis dotados de capacidades maiores que as de outros personagens ou grupos. Quando subalternos consomem jogos eletrônicos ricos nesses tipos de mensagem, o escapismo ganha ares diferentes por levar o jogador a um universo que incentiva o ódio contra si mesmo e sua cultura, em um movimento cruel de consumo simbólico.

Existem jogos eletrônicos com conteúdos inclusivos, que abordam questões sociais de maneira sensível, Esses apontamentos não são uma tentativa de generalizar o conteúdo dos jogos e dizer que todos são problemáticos, eles o são em proporção semelhante à de outras mídias. O que apontamos é que os jogos AAA costumam ser, como muitos filmes de semelhante relevância, repletos de conteúdos e construções narrativas opressivas. Ainda comparando ao cinema, isso se mostra especialmente problemático na questão do jogo eletrônico por causa da imersão do jogador no avatar e sua necessidade de ação direta, ainda que mediada, no sentido de realizar as ações discriminatórias e não apenas consumi-las. O jogador está no controle, mas não pode escolher tudo: em algum momento, ele precisará exercer violência, provavelmente contra inimigos criados à semelhança de subalternos, talvez à sua semelhança.

Essas ações manifestam-se, como muito do que se manifesta nas narrativas dos jogos eletrônicos, como polarização extrema e resolução conflituosa ou violenta. A agressão é um caminho narrativo eficaz nesses ambientes, por sua simplicidade de representação visual e compreensão acerca do que está em questão. Privilegiados regozijam-se em simulações de combate, vistos como eventos esteticamente atraentes



por serem midiaticizados, viscerais e distantes. Para pessoas em subalternidade, porém, violência é problema, tragédia. Quando passa disso, violência torna-se catarse lúdica, única possibilidade percebida de mudança e prazer distorcido (LIPOVETSKY, 2006). Formas semelhantes de vivência com os mesmos conteúdos ressoam diferentemente entre vários espectros de consumidores, gerando e aumentando possibilidades de conflito e desagregação social.

Desagregação do real, não agregação no virtual

Jogos eletrônicos são consideradas boas opções para entretenimento em um contexto social de desagregação social descrito por sociólogos como Bauman (2001; 2007), Lipovetsky (2006) e Harvey (1989). Os processos de medo deflagrados na vivência da cidade (BAUMAN, 2001), de transformação das pessoas em bens de consumo (Idem, 2007), de abandono das possibilidades de prazer real em busca de conforto (LIPOVETSKY, 2006) e de esvaziamento da experiência urbana movida pelos fluxos financeiros (HARVEY, 1989) apontam para um contexto social em que a mera ação no real torna-se um esforço de alto risco e a imersão no virtual mediado pela tecnologia oferece-se como uma solução em seu consumo fácil e imediato.

Tal cenário é atravessado por representações sociais e espaciais que se tornam sólidas com o reforço das mídias. Notícias de crimes e tragédias, de lugares perigosos e de pessoas que perdem a razão, indicações médicas e institucionais para evitar comportamentos e lugares, todas são narrativas de medo. A articulação no espaço físico torna-se indesejável num contexto em que o virtual parece oferecer quase tudo o que ele oferece embalado pela segurança do corpo, pela facilidade de acesso a e personalização de conteúdos, pela ideia de se conseguir projetar via edição o melhor de si e apresentá-lo ao mundo como produto desejável. Os jogos eletrônicos entram nessa roda como pontos ótimos para consumir entretenimento seguro e atraente, capazes de promover sociabilidade sem os problemas da interação face a face, e como ferramentas de construção de mundo que mostram realidades, mesmo que virtuais, mais belas e interessantes que as do espaço físico desagregado e deteriorado.



Como espaços de interação ideais ou idealizados, jogos eletrônicos dispersam mensagem e narrativas com rapidez. Eles são consumidos por crianças e adolescentes, jovens adultos e mesmo adultos mais velhos, atualmente. Populações privilegiadas, inseridas na cultura global e suas possibilidades, e marginalizadas, que os consomem através de contrabando e pirateamento, são influenciadas por narrativas baseadas em possibilidades de vivência reduzidas e soluções narrativas clichê e empobrecidas pela natureza da mídia. O subalterno, em especial, encontra nesses ambientes moldáveis e possibilidades de representação ou de empoderamento pouco satisfatórias.

A começar pela falta de formas de resolução além da violência e culminando na discriminação internalizada e maquiada, explicitada de maneira amostral adiante, a experiência na maioria dos jogos AAA é pautada por ações que parecem empoderar o jogador, mas com um poder que se mantém vivo só no ambiente virtual e na pele do avatar sem retornar ao real pela falta de riqueza e representatividade nos conteúdos. O virtual é resolvido narrativamente por uma mecânica de ação estilizada constante e mecanicamente pela via de inserir comandos nas horas certas, treinando reações e processos de decisão sob pressão, mas em narrativas pobres.

Em ambientes fortemente ancorados em estética, as distinções entre bem e mal, aliados e inimigos ou útil e perigoso são feitas de forma a serem óbvias e claras. Não existe nuance, negociação ou reversão fora do sistema que sustenta a narrativa e vice-versa. Um perigo será sempre um perigo, que pode ser contornado ou vencido de formas programadas, mas não existe a possibilidade de ele não ser um perigo ou ignorado por completo. Resignificação simbólica e síntese não existem.

Ao mesmo tempo, por pautarem-se em decisões rápidas, jogos eletrônicos focam-se em imagem e som para identificação rápida e fácil de possibilidades e ameaças. Essa necessidade de classificar ambientes e personagens secundários, que podem ser aliados ou inimigos e frequentemente o segundo tipo, é resolvida pelo uso extensivo e intensivo de estereótipos, dentre eles os raciais, sociais, de gênero e outros que atendem às visões de mundo de quem habitualmente cria e jogos eletrônicos, em geral homens brancos, cis e privilegiados.



Essas representações, semelhantes às providas por outras mídias, colocam negros e pobres como ameaça, mulheres como objeto e assim sucessivamente. Como jogos eletrônicos são criados tendo em mente o consumo por pessoas em condições socioeconômicas semelhantes às dos criadores, existe um ponto cego de crítica quanto a conteúdos, pois são visões que se somam. Mas esses jogos também são consumidos por quem se enxerga representado como ameaça, objeto e vilão, processo que causa choques e aumenta o processo de medo e desagregação social. Sempre se pode alegar que os em posição de subalternidade poderiam, simplesmente, ignorar os jogos com narrativas que lhes incomodam, mas a dinâmica social é mais complexa do que isso. Os jogos eletrônicos são divertidos e desejáveis por sua experiência independente das narrativas e consumi-los faz parte das estratégias de entretenimento dos mais pobres.

O efeito desses choques poderia ser medido por uma pesquisa de campo com metodologia apropriada. Nesse trabalho, nosso objetivo consiste, principalmente, em articular teoricamente o motivo de os jogos eletrônicos se mostrarem, dentro de sua natureza virtual. Tal natureza parece especialmente problemática quando interposta a uma questão comum às outras mídias. Objetivamos, assim, provocar um adensamento em torno a essa problematização a partir de uma demonstração de casos específicos. Nessa estratégia, auguramos provocar novas angulações que inspirem alternativas para enfrentar a questão social premente em torno às experiências propiciadas pelas narrativas e o consumo dos jogos eletrônicos.

Subalternos vilificados, privilegiados heroicos

Jogos eletrônicos parecem pouco eficazes no combate a discursos difundidos acerca dos subalternos. Eles não são racialmente inclusivos, sexualmente positivos, não implementam discursos feministas ou de aceitação do corpo. Como bens culturais originados em contextos consumistas de privilégio e mercantilização do indivíduo, neles raramente são abordadas questões sociais importantes aos subalternos e quando isso acontece o resultado tende a ser questionável, pela própria natureza da indústria. Da mesma forma que no cinema *mainstream*, nas novelas, na literatura *best seller*,



nos seriados de TV e outras mídias, negros são em geral mostrados como subalternos, vilões e incultos, mulheres são sexualizadas e abusadas, gordos são ridicularizados ou escondidos, minorias étnicas são exotificadas e vilificadas e outras violências são perpetradas em nome das narrativas que reforçam padrões estéticos e sociais.

O problema essencial está na questão de que o jogador não apenas consome conteúdo de cunho racista ou misógino com distância, podendo se blindar contra ele e criticar com facilidade. Jogos colocam jogadores no meio da ação, fazendo-os assumir identidades que violentam e causam dor e segregação, exercendo atos machistas e/ou racistas mesmo que não queiram para o jogo seguir. Isso se mostra um problema tanto em relação a pessoas propensas a tais atos, atuando como reforço de conduta positivo, quanto para subalternos e vítimas desses preconceitos, por colocá-las numa posição em que precisam atacar signos de sua própria condição e identidade, talvez sendo premiadas para tal e, portanto, agindo com consciência no sentido de fazê-lo. Essa consciência na ação vem pela natureza lúdica divertida do jogo eletrônico, pois fazer o que ele demanda resulta em uma experiência prazerosa e esteticamente agradável, o que gera fissuras na compreensão da própria realidade social.

Exemplificamos com a descrição de cinco séries famosas de jogos, com fãs ao redor do mundo e grande número de unidades vendidas ao longo dos anos: os jogos de plataforma dos universos Mario e Donkey Kong, da japonesa Nintendo; a franquia de ficção científica espacial Mass Effect, focado em ação e aventura, da canadense Bioware; a marca Grand Theft Auto, baseada num universo urbano de crimes com cenários e personagens realistas, da americana Rockstar; e a fase clássica de Tomb Raider, baseada em ação e plataforma tridimensional, da britânica Core Design. Essas franquias apresentam universos temáticos e referenciais distintos, com mecânicas de jogo diversas, mas problemas semelhantes quanto a conteúdos. Todas as produtoras destacadas, certamente não todas as existentes, são oriundas de países ricos e desenvolvidos, no sentido de privilégio discutido anteriormente. Racismo, etarismo, capacitismo, misoginia e colonialismo são questões apontadas com frequência, sendo problemas claros para populações subalternas.



- Franquia Mario: tem iterações⁸ em praticamente todas as gerações de jogos eletrônicos em diversos gêneros e roupagens. As primeiras, e clássicas, produções são bidimensionais e codificam boa parte das mecânicas de jogo de plataforma. Existem versões tridimensionais, de corrida, esporte e outras variantes. Apontamos as escolhas estéticas e narrativas na caracterização de inimigos e protagonistas: os heróis são, todos, caucasianos de pele clara; a donzela em perigo é loira e de aparência tradicionalmente feminina; os vilões, dos principais aos mais comuns, apresentam rotineiramente traços negroides e tribais, quando não são variações dos protagonistas coloridos em paletas de cores mais escuras. As formas arredondadas são reservadas aos heróis, assim como as cores em espectros claros da paleta e traços de aparência mais atrelados à beleza tradicional. Quanto aos antagonistas, é o oposto: formas mais grosseiras, muitas inspiradas em deformações físicas ou originadas em preconceitos raciais; a paleta de cores é mais escura mesmo para os de pele branca, os objetos são mais escuros e em tons amarronzados; muitos outros signos visuais e contextuais são óbvios ao longo de todos os jogos.
- Franquia Donkey Kong: da mesma produtora da anterior e de natureza parecida (a origem das duas se deu no mesmo jogo, em que o protagonista da Mario tinha como antagonista o depois protagonista da Donkey Kong). Com menos iterações do que Mario, mas também de muito sucesso, incorre nos mesmos problemas e adiciona alguns à lista, como etarismo e capacitismo, uma vez que velhos são geralmente ridicularizados (numa série fortemente marcada pela comicidade) e personagens com deficiências físicas e mentais estão do lado dos vilões. Os macacos protagonistas têm pelos castanho claro e cabelos loiros; os vilões são répteis de cores escuras; macacos de pelagem escura, disformes e/ou insanos também são vilões, denotando um claro sentimento de degradação e miséria. Animais aliados dos protagonistas são coloridos e harmoniosos, geralmente representados de forma divertida e inspiradora, enquanto os dos vilões são escuros e ‘exóticos’, ligados a fobias e contextos sociais frágeis.

⁸ Iteração, e não interação, no sentido de série, versões, realização de produtos diversos e um mesmo tema ou universo temático.



- Franquia Mass Effect: criada em 2007, mistura gêneros como ação, tiro em 3ª pessoa e RPG e é baseada num universo futurista com alienígenas e alta tecnologia. Famosa por sua narrativa e possibilidades de personalizar o avatar, tanto em aparência quanto modos de jogo, além de oferecer possibilidades de romance com personagens coadjuvantes que podem ou não ser perseguidas ao longo das iterações do jogo. A franquia incorre nos mesmos problemas de derivação racial e outros graves: existem muitas raças de alienígenas com as quais os jogadores interagem e elas têm padrões de cores diferentes (uma raça formada só por mulheres com pele azulada, uma raça formada por seres de aparência insetóide/reptiliana com pele em variações de cinza, outra formada por seres com aparência de peixes com tonalidades de verde etc), mas os aliados têm essas cores em tonalidades claras (azul claro, cinza esbranquiçado, verde limão) e os inimigos em tonalidades escuras (roxo ou azul esverdeado, chumbo, verde musgo), transferindo conteúdos racistas para uma versão fantástica. Humanos negros são, em geral, menos capazes (um raro aliado negro tem a trajetória menos instigante de toda a série; profissionais de manutenção e serviços manuais são negros; o superior direto do protagonista é negro e, embora competente, é reconhecido por sua força e coragem, não por habilidades intelectuais, e reporta-se a um superior branco), vilões ou sexualizados (as opções de romance com personagens negros são as mais físicas e emocionalmente menos densas). Todos os membros da raça formada por mulheres são hipersexualizadas e omnissexuais. Alienígenas representantes de povos menos civilizados têm traços étnicos carregados. Até as possibilidades de construção do avatar falham, pois as opções para protagonistas negros são inferiores às para protagonistas de outro fenótipo, sem contar a dissociação entre imagem e voz, caso isso seja tentado, dada a dublagem de características marcadamente caucasianas.
- Franquia Grand Theft Auto: os jogos dessa franquia são baseados em imaginários urbanos e de filmes de ação, sendo os problemas percebidos de forma direta. Não é o problema da paleta de cores, negros são de fato representados como vilões ou oponentes violentos. Mulheres com algum destaque são estereotipadas e as sem são quase sempre prostitutas que podem ser espancadas e mortas sem grandes



consequências, servindo apenas para gratificação visual e sexual simbólica. Piadas homofóbicas são comuns e personagens homossexuais importantes são apresentados de maneira caricata e agressiva. Protagonistas negros ou latinos são majoritariamente construídos com foco em violência e capacidades físicas, com mecânicas de jogo apropriadas. A franquia, a despeito de seu sucesso e grande apuro técnico, apresenta problemas desde sua primeira iteração, bidimensional e de gráficos simples, por conta da temática e da necessidade de se incorrer em ações violentas e criminosas para avançar no jogo. Com o desenvolvimento tecnológico e a melhoria nas formas de representação audiovisual, esse problema se adensa por mostrar imagens e contextos bastante realistas dotados de narrativas e conteúdos socialmente delicados.

- Franquia Tomb Raider (fase clássica): protagonizada pela personagem Lara Croft, vivida no cinema pela atriz Angelina Jolie, é baseada em ação *pulp* ao estilo da série cinematográfica Indiana Jones, misturando os gêneros de ação, tiro em 3ª pessoa e plataforma. A protagonista, não personalizável, é uma britânica branca e rica que viaja o mundo atrás de artefatos místicos para benefício próprio ou para ‘salvar o mundo’ de seu mau uso, impedindo que eles caiam em mãos erradas. O problema da franquia, além da famosa hipersexualização de Lara Croft, é a perene mensagem de apropriação e destruição cultural como algo bom e até necessário. A protagonista invade vilarejos em locais ermos mundo afora (como vilas remotas do Peru, da China ou de ilhas do Pacífico), não raro dizima as populações tribais locais com suas armas de fogo e toma posse de objetos culturais de alta importância. Esses jogos, de grande sucesso e penetração global, são consumidos por pessoas que têm origem em, quando não fazem parte diretamente de, sociedades como as representadas como vilãs ou empecilhos na trajetória de Lara Croft, configurando uma mensagem nociva.

Considerações finais e uma sinalização de reversão

Nossa análise de conteúdos narrativos/imagéticos poderia englobar uma gama maior de jogos, mas consideramos o recorte em cinco franquias de sucesso com temas distintos suficiente para um panorama geral das produções dessa indústria, que, via de



regra, não variam suas narrativas e problemas. Protagonistas subalternos existem, mas em jogos menores, menos relevantes economicamente e, pior, não raro criados com os mesmos problemas apontados acima. Isso é sistêmico na indústria.

Os jogos eletrônicos reafirmam formas da cultura hegemônica em produções pautadas por interações violentas em mundos vazios de vivência. Considerando-se o seu alcance como forma de diversão na sociedade contemporânea, com relevância cultural e econômica elevada, consideramos salutar discutir como essa relação entre o virtual e os conteúdos que o ancoram reflete-se na sociedade e nas relações sociais. O subalterno continua em sua posição de silêncio mesmo em meios virtuais onde a agência é tida como o elemento mais importante da experiência, fenômeno a princípio contraditório que, acreditamos, pode ser revertido caso ativamente questionado.

Para Spivak (2010), o subalterno pode e precisa falar, mas lhe é negada essa possibilidade. Ele precisa ter voz para contar sua própria narrativa a partir do seu local de fala, mas essa voz só é ouvida e manifesta em entrelugares, em áreas de margem. Na narrativa Moderna do desenvolvimento, que a autora considera vigente na pós-modernidade travestida de conteúdos dispersos, o subalterno - em suas variantes de gênero, raça, classe e outros - é um elo mudo que assim precisa permanecer para que o sistema funcione. Para que haja mudança, é preciso uma ação ética responsável por parte de subalternos e opressores (um o Outro do outro) para a criação de espaços de agência e representação capazes de abarcar a existência do subalterno em relação a seus vários polos, em um movimento de inserção e diálogo perene e sem violações que inclua a todos no mesmo universo, com a mesma qualificação de existência.

Para Baudrillard (1994), o virtual é o espaço imaterial onde o real é recriado, com as coisas que dele fazem parte virando primeiro simulacro em forma de texto e imagem e depois simulação computacional sem ligação com a origem material. Se a realidade do subalterno não aparece de maneira sensível no virtual representado pelos jogos eletrônicos, é porque falta sua voz na origem, como em aspectos diversos da sociedade. Esses espaços virtuais que emanam do real ao redor de atividades lúdicas podem constituir-se como os espaços de agência criados com responsabilidade ética



pelos quais clama Spivak, gerando um ciclo em que o subalterno conquista sua voz no real e, dessa forma, é traduzido no virtual com mais precisão. Aliás, essa parece ser a grande potência do virtual em sua relação com o real: nele existe a possibilidade de abarcar o imponderável, mesmo que de forma a princípio superficial. Aparecendo no virtual, dada a importância desse meio e do entretenimento na cultura contemporânea, o subalterno pode, inclusive, ganhar recursos simbólicos para melhorar suas condições na volta com o real, transformando atos de consumo em reversão efetiva.

Produtores de jogos eletrônicos podem construir narrativas ricas e inclusivas dando espaço e voz aos subalternos. A indústria como um todo se beneficiaria com a inclusão de subalternos nos processos de produção dos jogos, abrindo espaço para narrativas representativas e inclusivas. Subalternos podem, se estabelecidos os locais para sua manifestação legítima, criar suas próprias narrativas virtuais através de jogos eletrônicos AAA e, com isso, mudar contextos sociais desfavoráveis. Se a narrativa do desenvolvimento é vigente, algo com que concordamos em parte ao considerarmos que as metanarrativas da Modernidade apenas foram substituídas pela macronarrativa do consumismo, esse desenvolvimento pode e precisa acolher os subalternos, hoje e sempre larga maioria da população, em vistas de sustentar sua própria viabilidade.

Os fluxos econômicos e urbanos no real estão em crise, com processos de gentrificação e acúmulo de riqueza assolando muitas cidades e o mundo como um todo, respectivamente. O real torna-se cada vez mais duro, difícil e caro, acessível de fato apenas aos privilegiados, para quem o virtual é um espaço de diversão de espera entre viagens, festas e passeios em áreas seguras do mundo e cidade, raramente o foco de prazer na rotina. Para os subalternos, por outro lado, o virtual, representado tanto nos jogos eletrônicos quanto nas ubíquas redes sociais, pode constituir-se como uma opção segura de conforto e prazer, mas acaba não o sendo por completo por causa das narrativas e práticas que o compõem.

Para ser de fato um meio revolucionário, capaz de promover mudanças e instar a sociedade ao melhor, o virtual, claramente visível nos jogos eletrônicos, precisa ser tornado mais inclusivo. As condições técnicas de produção precisam se tornar mais



acessíveis, seja pelo barateamento de cursos e equipamentos, por políticas afirmativas de inclusão de subalternos nas etapas criativas e produtivas dessa indústria ou pela regulação de temas e narrativas para acolherem demandas sociais. Se Hollywood está tomando medidas nesse sentido com a questão da não nomeação de atores negros ao Oscar por dois anos consecutivos, um meio que se diz oprimido culturalmente - dado o histórico de discriminação da cultura *geek* relacionada aos jogos eletrônicos em geral - tem que ao menos abrir-se a essa possibilidade.

Ainda que o virtual não seja o melhor dos mundos, segundo Baudrillard ele é o assassinato do real, talvez seja nesse espaço imperfeito por sua própria natureza que o conflito entre opressão e subalternidade possa encontrar resolução. Não se observa esse caminho sendo seguido, mas o estabelecimento do politicamente correto como pauta na sociedade é um indicativo de mudanças. Ao contrário de discursos da cultura consumista, inovação não precisa ser oposta a inclusão, elas são mais poderosas em sinergia. É essa a possibilidade de reversão, um das faces da própria sedução para Baudrillard, que se conclama aqui.

REFERÊNCIAS

- BAUDRILLARD, Jean. *Seduction*. Montreal: New World Perspectives, 1990.
_____. *Simulacra and simulation*. Michigan, University of Michigan Press, 1994.
- BAUMAN, Zygmunt. *Consuming life*. Oxford: Polity Press, 2007.
_____. **Modernidade Líquida**. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: J. Zahar Editora, 2001.
- GEERTZ, Clifford. *The interpretation of cultures*. New York: Basic Books, 1973.
- HARVEY, David. *The condition of post modernity*. Cambridge, Blackwell Publishers, 1989.
- LEFEBVRE, Henri. *The production of space*. Trad. para inglês por Donald Nicholson-Smith. Oxford, Blackwell Publishing, 1991.
- LIPOVETSKY, Gilles. **Felicidade paradoxal: ensaios sobre a sociedade de hiperconsumo**. Trad. Maria Lucia Machado. São Paulo, Companhia das Letras, 2006.
- SPIVAK, Gayatri C.. **Pode o Subalterno Falar?**. Belo Horizonte: Editora UFMG, 2010.