

O videogame como transformador de cultura: a questão LGBT

Mellina Mayumi Yogui Yonashiro

Universidade Estadual Paulista, Faculdade de Artes, Arquitetura e Comunicação, Departamento de Design, Bauru-São Paulo, Brasil

Resumo

Olhando por uma perspectiva que favorece o game como transformador e espelho da cultura, foi escolhida uma abordagem em direção a uma certa militância quanto à questão da causa LGBT e como esta é vista no mundo real e nos jogos eletrônicos, sugerindo que mais obras fossem direcionadas para o tema, com ênfase na importância dos desenvolvedores independentes.

Palavras-chave: sexualidade, games, indie, orientação sexual, LGBT, direitos humanos.

Abstract

From a perspective that look at games as being a culture's modifier and its mirror, an approach was chosen toward a certain militancy of the LGBT cause and how this is seen in the real world and video games, suggesting that more work be directed to the subject, emphasizing the importance of indie developers.

Keywords: sexuality, games, indie, sexual orientation, LGBT, human rights.

Contato do autor: pong7219@gmail.com

1. Introdução

O game já faz parte da cultura geral, assim como os filmes, séries, música e outras formas de entretenimento e de expressão. Isso se deve à expansão do mercado a partir de mudanças, não somente por parte da população, mas também pela maneira pela qual jogos e consoles se apresentam. Existem diversos estilos de jogos, entre shooters, aventura, jogos musicais e casuais e, ainda, talvez mais importante que essa variedade, as plataformas em que se podem jogar aumentaram, pois agora pode-se jogar no celular, smartphone, redes sociais e em computadores de baixo processamento. Com isso, segundo o grupo NPD de pesquisa, 63% da população dos Estados Unidos e cerca de 91% de crianças entre 2 a 17 anos desse país jogam videogames [NPD 2011]. Portanto, a quantidade e diversidade de pessoas que são atingidas por jogos é desmedida.

Quando essa pessoa joga, ela praticamente recebe informação de modo passivo, assim como quando se vê

televisão ou ouve uma notícia de rádio – a informação passa tão rápido que não há tempo para poder julgá-la. O poder dos jogos de influenciar, imergir e ensinar é muito forte — o mundo virtual criado nos jogos muitas vezes emocionam, mostram outros pontos de vista que mudam a percepção da pessoa diante do mundo real.

A partir disso, surgiram jogos que auxiliam na educação básica (criados por empresas especialistas, como a MSTech), jogos informativos, jogos que pedem uma pausa para reflexão, jogos que carregam pesos culturais, como o indie brasileiro Xilo, cujo objetivo é fazer o personagem agricultor achar as várias xilogravuras de figuras folclóricas no seu caminho [WERNECK 2011]. Esses jogos não estão nas telas apenas para entreter, mas para mudar realidades.

Por que não usá-lo, então, como um transformador de cultura, para uma sociedade mais digna e justa? Esclarecer sobre a pobreza extrema, denunciar os machismos (que muitas vezes são reforçados implicitamente nos jogos eletrônicos), incentivar a reciclagem e acostumar o olhar perante a diversidade sexual. O que se sugere aqui, nesse artigo, ao contrário do que possa parecer, não é incentivar a produção de jogos unilaterais e superficiais, com temáticas explícitas, mas utilizar-se do melhor do que os game designers já usaram na indústria, e propor mudanças sociais, do mesmo modo como termos preconceituosos arraigados deixam se passar pela fala de muitas pessoas no dia-a-dia, sem que elas sequer percebam.

Escolheu-se o tema LGBT para a abordagem por ser um tema controverso e polêmico, diferente do tema da pobreza e problemas ambientais. Apesar da real necessidade de realização de ações efetivas para a causa LGBT, não são consenso de que são problemas reais entre a população, mas são tão urgentes quanto outros problemas sociais, como será discutido mais adiante.

2. Trabalhos relacionados

Em 2011, foi lançado, pelo Singapore MIT GAMBIT Game Lab, um jogo em flash, A Closed World, depois de pesquisa queer – termo que engloba todas as minorias sexuais – feita pelo grupo. (O jogo está disponível para jogar em http://gambit.mit.edu/loadgame/summer2011/aclosedworld_play.php) O líder do projeto, Todd Harper, afirmou que se comoveu com a história

de Tyler Clemente, quem se suicidou depois de ser filmado pela webcam de seu quarto, sem o seu consentimento, por amigos, enquanto beijava outro menino [CURTIS 2012].

No jogo, um JRPG com o foco nos valores que se preocupa em passar, o jogador escolhe inicialmente o sexo do personagem; os sexos dos demais personagens que aparecem serão escolhidos aleatoriamente pela máquina. Enquanto não é um jogo com a melhor jogabilidade e mecânica, recebeu inesperada visibilidade pela crítica, levantando a questão de se fazer jogos se focando nos problemas de gênero em geral, apesar de o jogo ser intimista, portanto ter se focado em questões interiores, como a aceitação inicial. Harper mesmo fala que o objetivo do jogo é passar a mensagem de que é “melhor ser verdadeiro consigo mesmo do que as outras alternativas” [ALEXANDER 2012].

3. Orientação Sexual

Entende-se por orientação sexual, segundo a Human Rights Education Associates (HREA), como sendo a atração emocional, sexual ou afetiva contínua por outra pessoa, podendo ser distinguida dos outros aspectos da sexualidade, incluindo o sexo biológico e a identidade de gênero (o sentido psicológico do ser masculino ou feminino). Atualmente, pela população, a única combinação plenamente respeitada é o que se confere pelo macho da heteronormalidade, este sendo o homem heterossexual masculino. O restante ou é discriminado ou é tratado como inferior, parcela em que as mulheres estão incluídas.

A violência contra essa parcela desfavorecida, em especial contra a dos LGBT, mata milhares de pessoas todos os anos, sendo que em setenta e seis países as relações sexuais consensuais entre adultos são crimes, sujeitos a pena de morte, além das agressões, assassinatos, estupros, discriminações em trabalho e em escolas não registrados [DUGAN 2010].

A questão chamou a atenção da ONU e foi discutida pela primeira vez em março deste ano, 2012, “discriminações e atos de violência motivados pela orientação sexual e pela identidade de gênero”, no Conselho dos Direitos Humanos. Apesar de ela não ter tido muito sucesso nas conversas, o alerta foi um passo importante para abrir espaço para a discussão sobre os crimes de ódio [DUPAC 2012].

Fazendo a analogia do movimento com a abrangência temática dos jogos, seria possível criar um game cujo fim fosse auxiliar no processo de reconhecimento das outras variedades sexuais desfavorecidas? A aproximação com esse tema não causaria distúrbios, perversões ou levaria os jovens jogadores a se tornarem gays, como muitos pensam acerca da questão LGBT? Segundo Charlotte Patterson, professora de psiquiatria da Universidade da Virgínia e pesquisadora

sobre o tema há mais de 20 anos, filhos de mães lésbicas ou pais gays se desenvolvem da mesma maneira que crianças de pais heterossexuais. Arlene Lev, professora da Universidade de Albany, ainda explica que as famílias homoparentais vivem num ambiente mais aberto à diversidade. “Se você cresce com dois pais do mesmo sexo e vê amor e carinho entre eles, você não vê nada de estranho nisso”, ela cita, entretanto, isso não faz com que “se tornem” homossexuais. Uma pesquisa feita pela National Longitudinal Lesbian Family Study, com 83 famílias com duas mães e grupo semelhante de casais heterossexuais, constatou que entre as meninas de famílias gays, 15,4% já experimentaram sexo com outras garotas, contra 5% das outras. Já entre meninos, 5,6% dos adolescentes criados por mães lésbicas tiveram experiências sexuais com parceiros do mesmo sexo, menos do que os que cresceram em famílias de heterossexuais, que chegaram a 6,6%, provando, assim, que a sexualidade dos pais não ter relação com a dos filhos [CASTRO 2012].

O motivo de usar esse argumento como justificativa é que, na sociedade estruturada atual, não há maiores formadores de opinião do que os pais, portanto, fazendo a equivalência, o jogo que insinue e explicita relações homoafetivas não tem relação direta com certas atitudes e características do indivíduo.

4. Indústria do jogo

Estabelecida há muitos anos, com público alvo definido, publishers que dominam o mercado, lançando jogos de franquias sólidas e com poucas mudanças temáticas e de jogabilidade, a indústria de jogos tem muitos obstáculos a enfrentar para conseguir traduzir aspectos da diversidade sexual e cultural.

Primeiramente, há um grande receio de inserir a temática LGBT por medo de ofender, segundo Chris Shroyer, game designer na n-Space, que trabalhou em títulos como Geist, para Game Cube. Mencionar o tema não é um risco que vale a pena correr, já que as publishers tentam lançar seus jogos no terreno mais seguro possível. Isso deve explicar o fato de que quando os personagens homossexuais aparecem ou são extremamente estereotipados, por isso não vão causar comoção com a massa dos jogadores mesmo sendo horríveis, ou são claramente a espécie de personagem que foi criada para divertir e não ser levada a sério [EDGE 2010].

Editor do Gaygamer.net David Edison explica que o desenvolvedor não sabe como abordar o assunto e ainda está focado em um público bem específico, fiel e conservador. Nos jogos, os homens são retratados nos extremos da masculinidade, normalmente lutando, e quando mulheres aparecem estão quase sempre sensualmente vestidas ou seminuas ou retratadas como frágeis. Estes são jogos feitos para os garotos heterossexuais que se orgulham de sua homofobia e

machismo, audiência que os publishers não arriscam perder, nem que por uma causa socialmente inclusiva.

Aponta, também, que, enquanto há incentivos para a produção de filmes temáticos LGBT, pois há festivais, eventos voltados para esse público, na área de jogos esses são ausentes. Não há incentivos massivos nem uma evidência de que, se o desenvolvedor incluir esse tema em seus jogos, ele receberá um retorno financeiro significativo [EDGE 2010].

Mesmo se o desenvolvedor resolver criar um jogo para o público LGBT, como faria para inseri-lo no universo virtual? A tentativa de *A Closed World* foi de certo modo ousada, por sua abordagem queer e íntima, entretanto, foi amplamente criticada pelo seu mecanismo simplista. “Se não está namorando ou fazendo sexo, o que significa haver um jogo sobre sexualidade?”, pergunta Abe Stein, diretor de som do jogo, mostrando como foi difícil chegar a uma mecânica, ainda que não satisfatória. Realmente, não é com uma abordagem explícita que o tema LGBT vai ganhar espaço na comunidade gamer. O caso do personagem Kanji, de *Persona 4*, desenvolvido e publicado pela Atlus, é de se notar como uma amostragem da sociedade diversificada, hipócrita e reprimida [XU 2009].

No jogo, Kanji é primeiramente mostrado como antissocial machista, filho leal e ajudante da loja da família. Entretanto, é introduzida a Kanji's Shadow (sombra de Kanji), dentro da *Midnight Channel*, uma dimensão alternativa, em que os alter egos dos personagens afloram. Alter ego, a grosso modo, é o outro “eu”, considerado pela psicanálise como o inconsciente, características que os personagens tentam esconder ou negar deles mesmos. Uma vez que esses alter egos são derrotados, eles começam a fazer parte da personalidade real dos personagens. O alter ego de Kanji se manifesta em um traje escasso e trejeitos exageradamente homoeróticos e, em uma de suas falas, revela que tem preferência sexual pelo sexo masculino. Para Yu Namba, líder do Projeto *Persona 4* nos Estados Unidos, Kanji's Shadow é um grito desesperado de “aceite-me pelo que eu sou!”, mesmo que sendo um jogo desenvolvido por japoneses e sua maneira de lidar com a homossexualidade é bem diferente da maneira ocidental [XU 2009]. Essa diferença cultural se mostra, mesmo que superficialmente, na recomendação etária: nos EUA, *Persona 4* recebeu o selo M, adequado para maiores de 17 anos, da *Entertainment Software Rating Board* (ESRB), enquanto no Japão, a *Computer Entertainment Rating Organization* (CERO), classificou o mesmo jogo com B, adequado para pessoas com mais de 12 anos. O que traz outro problema ao se tratar sobre assuntos sexuais – a classificação etária restringe o potencial público que poderia dar lucro para a empresa.

Entretanto, apesar de todas as dificuldades, grandes empresas de jogos estão publicando títulos que fazem

referência ou permitem a opção por relações homoafetivas. Na expansão, *Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony*, a Rockstar deixou claro que estava disposta a correr riscos, como apontou Caroline Miller, diretora da agência de relações públicas responsável pela campanha de propaganda de *GTA III* e *Tekken*, por exemplo. Além dessa divulgação, a Microsoft determinou que, em *Fable III*, casais do mesmo sexo poderiam adotar crianças, o que fez a empresa se aproximar do GLAAD (em inglês, *Gay and Lesbian Alliance Against Defamation*), em resposta ao comportamento agressivo assistido no *Xbox Live* [EDGE 2010].

O mais significativo exemplo é o do jogo *Mass Effect 3*. O personagem principal é customizável e o jogador pode escolher seu parceiro ou parceira sexual, desde sua primeira versão, em 2007. Matthew Short analisa as cenas de sexo presentes no decorrer dos jogos – no primeiro, aparecem apenas shots de cena rápidos com nudez, os quais sugere a relação sexual, o que deixou os jogadores inquietos e de certa maneira surpresos, mas não causou tanta discussão quanto a possibilidade que existe de escolher ter relações com outra raça alien, mesmo que essa raça seja humanoide e pareça muito com um humano. No segundo jogo, as cenas são mais comedidas, mas trazem mais opções de aliens para se relacionar, sendo estes apresentando menos características físicas humanas do que a opção do primeiro jogo de alien. Já no terceiro, além de mais opções, o jogador pode escolher ter relações homossexuais [SHORT 2012].

Short sugere que a evolução, nesse sentido, de *Mass Effect*, reflete a mudança cultural da sociedade, na direção de se tornar mais liberal quanto a assuntos sexuais e que o desenvolvimento do último jogo para mostrar cenas explícitas homoafetivas só foi possível, porque a sociedade estava preparada para isso.

Podemos ver que uma franquia, aclamada pela crítica, em seu terceiro jogo, teve a ousadia de inserir relações e cenas LGBT. Como a marca *Mass Effect* já estava estabelecida no mercado e dentro da jogabilidade existia o fator da sexualidade, a inserção de possíveis relações homoafetivas ficou dentro do contexto. Apesar de as cenas de sexo entre pessoas do mesmo sexo, comparadas com a mesma situação com um casal heterossexual, serem mais tímidas, elas foram tratadas de modo sério.

5. Possível solução?

O passo que *Mass Effect 3* deu ao introduzir a opção de ter relações homoafetivas foi bem discreto, embora muito importante, pois, ao mesmo tempo que o jogador não tem que passar necessariamente pelo processo de ter uma relação desse tipo no jogo, causou incômodo na parcela mais conservadora e foi comentado pela crítica.

Entretanto, não são em jogos de grande porte em que há esperança nessa fase quase inicial de abertura sobre o tema, mas em jogos independentes que, apesar de não terem tanta visibilidade quanto os jogos mainstream, tem a liberdade temática e de jogabilidade. - não tem de responder a grandes publicadoras, nem à expectativa do público. Podem ser ousados, sem ter de dar uma justificativa e sem medo de sujar a imagem de um parceiro, perpassando por todas as dificuldades que um jogo de grande porte passaria.

Como os jogos que afloraram no princípio dos games, quando não se sabia o que agradaria o público em geral e cada geração passada era um risco com futuro incerto. Tanto erraram, que a indústria dos jogos quase quebrou, bem no começo de sua formação [ARNIE, 1985], mas chegaram no ponto de ser a indústria de entretenimento que mais lucra no mundo contemporâneo. Os jogos indies trazem diversidade, qualidade e criatividade e abertura com o desenvolvimento que o erro permite. É com eles que podem ser traçados novos jeitos de contar história e emocionar, ao mesmo tempo retratando uma sociedade mais igualitária.

3. Considerações finais

Apesar de escassas e estereotipadas referências do tema LGBT em boa parte dos jogos, pode se notar uma abertura e visibilidade, tanto por parte dos desenvolvedores e publishers quanto do público. Uma tomada séria do assunto, para mostrar que os LGBT não existem para entreter, nem para ofender, mas são seres humanos como todos nós somos, ou seja, eles sentem, gritam, sofrem e amam.

No mundo, em que não é possível mais fugir dessa questão sem parecer hipócrita e alienado, onde os Direitos Humanos são violados todos os dias, os desenvolvedores não devem tirar os olhos de questões sociais. Os jogos são criados com a finalidade de entreter, sim, assim como o filme e a música, que por sua vez, possuem viés crítica.

Com isso, espero que os jogos se tornem mais abertos para abordarem a questão LGBT, assim como outros temas urgentes, pois uma sociedade não alienada e consciente pode muito mais contribuir para um mundo melhor.

Referências

- ALEXANDER, Leigh, 2012. *An Interview: How GAMBIT's A Closed World Tackles Sexuality, Identity*. Disponível em: http://www.gamasutra.com/view/news/36951/Interview_How_GAMBITs_A_Closed_World_Tackles_Sexuality_Identity.php [Acessado em 31 Julho 2012].
- CASTRO, Carol, 2012. *4 mitos sobre filhos de pais gays*. Disponível em: <http://super.abril.com.br/cotidiano/4-mitos-filhos-pais-gays-676889.shtml> [Acessado em 31 Julho 2012].
- CURTIS, Tom, 2012. *Exploring Gender, Sexuality In Games With A Closed World*. Disponível em: http://www.gamecareerguide.com/features/1091/exploring_gender_sexuality_in_.php [Acessado em 31 Julho 2012].
- DUGAN, Emily, 2010. *More than 70 countries make being gay a crime*. Disponível em: <http://www.independent.co.uk/news/world/politics/more-than-70-countries-make-being-gay-a-crime-2040850.html> [Acessado em 31 Julho 2012].
- DUPARC, Agathe AND LIM, Lana, 2012. *Violência contra gays é debatida pela primeira vez na ONU*. Disponível em: <http://noticias.bol.uol.com.br/internacional/2012/03/09/violencia-contra-gays-e-debatida-pela-primeira-vez-na-onu.jhtm> [Acessado em 31 Julho 2012].
- EDGE, Magazine, 2010. *Playing It Straight*. Disponível em: <http://www.edge-online.com/features/playing-it-straight> [Acessado em 31 Julho 2012].
- FRAZIER, Anita, 2012. *Key Video Games Trends*. Disponível em: <http://www.youtube.com/watch?v=YICmCNRwJv4> [Acessado em 31 Julho 2012].
- HREA. Orientação Sexual e Direitos Humanos. Disponível em: http://www.hrea.org/index.php?doc_id=701 [Acessado em 31 de Julho 2012].
- KATZ, Arnie, 1985. *1984: The Year That Shook Electronic Gaming*. Disponível em: http://www.archive.org/stream/electronic-games-magazine-1985-01/Electronic_Games_Issue_35_Vol_03_11_1985_Jan#page/n29/mode/2up [Acessado 31 Julho 2012].
- NPD, Groups, 2011. *The Video Game Industry Is Adding 2-17 Year-Old Gamers At A Rate Higher Than That Age Groups Population Growth*. Disponível em: http://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/pressreleases/pr_111011 [Acessado em 31 de Julho 2012].
- SHORT, Matthew, 2012. *Sexuality in Games is changing? Sexual theme evolution in the mass effect series*. Disponível em: <http://samplereality.com/gmu/hnrs353-002/2012/03/28/sexuality-in-games-is-changing-sexual-theme-elvolution-in-the-mass-effect-series/> [Acessado em 31 de Julho 2012].
- WERNECK, Viviane, 2011. *Xilo – Game brasileiro que é cabra da peste*. Disponível em: <http://www.girlsofwar.com.br/xilo-game-brasileiro-que-e-cabra-da-pestes/> [Acessado em 31 de Julho 2012].
- XU, Samantha, 2009. *Opinion: Sexuality And Homophobia In Persona 4*. Disponível em: http://www.gamasutra.com/php-bin/news_index.php?story=22015 [Acessado em 31 Julho 2012].