

VIRTUALIDADES SEDUTORAS OU SOBRE A ESTEREOTIPIA FÁLICA NOS JOGOS ELETRÔNICOS

Augusto Masche Paim* 

Roberto H Amorim de Medeiros** 

Livia Maciel Vigil*** 

RESUMO

O conceito de falo na teoria psicanalítica é entendido por diferentes abordagens. Iniciamos este artigo propondo uma revisão do mesmo nas teorias de Freud e Lacan, perfazendo cronologicamente o caminho dos autores neste processo. Em seguida, constatamos que o atributo fálico é concebido como representante de força, poder e/ou castração, o que caracteriza o mesmo como elemento majoritariamente masculino; deste modo, propomos uma leitura acerca de três narrativas de jogos eletrônicos para averiguar se, ainda nas produções da contemporaneidade, esse colamento entre falo e homem segue vigente. Assim, tomando recortes de cenas desses jogos como núcleo de análise, constatamos que os avatares - personagens ofertados por essas produções - parecem repetir este modelo fálico estereotipado ainda hoje, fazendo com que a hegemonia pai-centrada siga presente em nosso laço social, alienando sujeitos a experiências fálicas virtuais como forma de sedução das massas ao consumo capitalista.

Palavras-chave: falo, masculino, jogos eletrônicos, fixação, capitalismo.

SEDUCTIVE VIRTUALITIES OR PHALLIC STEREOTYPING IN ELECTRONIC GAMES

ABSTRACT

The concept of phallus in psychoanalytic theory is understood through different approaches. We begin this article by proposing a review of the theories of Freud and Lacan, chronologically tracing the authors' path in this process.

* Psicólogo, psicanalista, membro do CEPdePA, mestre em Psicanálise: clínica e cultura pela UFRGS. E- mail: augusto.m.paim@gmail.com

** Professor Associado UFRGS do PPG em Psicanálise e do Bacharelado em Saúde Coletiva. E-mail: robertoamorim80@hotmail.com

*** Mestre em Psicanálise: clínica e cultura (UFRGS). E-mail: liviavigil@hotmail.com

Next, we find that the phallic attribute is conceived as representing strength, power and/or castration, which characterizes it as a mostly masculine element. In this way, we propose a reading of three narratives of electronic games to find out whether, even in contemporary productions, this bond between phallus and man is still in force. Thus, taking clippings of scenes from these games as the core of analysis, we found that the avatars - characters offered by these productions - seem to repeat this stereotypical phallic model even today, causing father-centered hegemony to continue to be present in our social bond, alienating subjects to virtual phallic experiences as a way of seducing the masses into capitalist consumption.

Keywords: phallus, male, electronic games, fixation, capitalism.

VIRTUALIDADES SEDUTORAS O ESTEREOTIPOS FÁLICOS EN LOS JUEGOS ELECTRÓNICOS

RESUMEN

El concepto de falo en la teoría psicoanalítica se entiende a través de diferentes enfoques. Comenzamos este artículo proponiendo una revisión de las teorías de Freud y Lacan, trazando cronológicamente el camino de los autores en este proceso. A continuación, encontramos que el atributo fálico es concebido como representativo de fuerza, poder y/o castración, lo que lo caracteriza como un elemento mayoritariamente masculino; De esta manera, proponemos una lectura de tres narrativas de juegos electrónicos para descubrir si, incluso en las producciones contemporáneas, este vínculo entre falo y hombre sigue vigente. Así, tomando como núcleo de análisis recortes de escenas de estos juegos, encontramos que los avatares -personajes que ofrecen estas producciones- parecen repetir aún hoy este modelo fálico estereotipado, provocando que la hegemonía paternalista siga presente en nuestras sociedades sociales. vínculo, alienando a los sujetos a experiencias fállicas virtuales como una forma de seducir a las masas hacia el consumo capitalista.

Palabras clave: falo, masculino, juegos electrónicos, fijación, capitalismo.

UM COMEÇO PELO PASSADO

Como na estrutura de um *flashback*, recurso comum ao cinema que visa explicar um fato transcorrido no passado e que justifica o contexto e as ações do presente, começamos por uma retomada breve acerca da história dos jogos eletrônicos. Com apenas pouco mais de meio século de história, os jogos eletrônicos surgem a partir da constituição do primeiro console

– instrumento caracterizado como o principal representante do mundo de jogos eletrônicos – confeccionado pela empresa Magnovox, batizado de Odyssey e lançado em 1972, caracterizando a primeira geração de videogames e o começo de uma nova era no entretenimento. As gerações de consoles são definidas pela substituição de um videogame por outro mais tecnológico e capacitado, cada geração tem duração média de seis anos e proporciona mudanças radicais em gráficos e jogabilidade. Quando há a passagem, as empresas vão pouco a pouco deixando de produzir jogos novos para os consoles da geração ultrapassada para incentivar a compra do novo dispositivo; hoje, as gerações que seguiram o Odyssey somam nove, sendo a última lançada em 2020. Ao longo deste período, os jogos eletrônicos sofreram modificações imensuráveis, cada geração se sobrepondo à anterior de maneira espantosa. Estas transformações se devem ao crescimento exponencial e contínuo das tecnologias disponíveis no mercado e, principalmente, com a revolução do silício: elemento mais presente na terra depois do oxigênio e que configura a base dos chips que conduzem os impulsos elétricos; em outras palavras, o silício é “a alma eletrônica de todas as tecnologias digitais” (Mendes, 2006, p. 11). Deslocando de uma alma para outra, o mercado dos jogos eletrônicos não galgou essa proporção apenas em função da abundância de um elemento-chave, mas também, e principalmente, do consumo desenfreado dos jogadores. A indústria de jogos já movimenta mais capital do que a do cinema e da música somadas, o que faz surgir um fenômeno de sedução global possibilitado por esta interatividade digital que mobiliza cada vez mais indivíduos a prática regular de jogos eletrônicos (Wakka & Canaltech, 2021).

Os jogos eletrônicos não detêm uma cerimônia de premiação oficial, uma vez que se trata de uma indústria multifacetada e que se distribui em vários nichos. Porém, dentre as existentes, o The Game Awards (TGA) é decididamente a mais destacada; em 2021, por exemplo, sua oitava edição, o show foi assistido sincronicamente por 83 milhões de pessoas, mais que o dobro de audiência do Oscar, a consagrada premiação cinematográfica. Não por acaso a comparação com o Oscar se faz pertinente, o TGA também possui uma categoria central: o jogo do ano, prêmio que a produção costuma carregar como um selo de qualidade para despertar curiosidade e impulsionar as vendas entre jogadores.

Nesta produção, nos dedicamos a pensar as implicações nos enredos propostos por esses jogos vencedores da categoria jogo do ano, tomando esta como central não apenas pelo reconhecimento e lucro que tais jogos angariam, mas também como uma referência de popularidade, dito de outro modo, de quais são os jogos efetivamente mais consumidos pela população mundial; é importante ressaltar que o TGA, para além de um equipe de especialistas convidados que votam nos vencedores daquela edição, também prevê uma participação do público que contabiliza em 10% a soma total dos votos em todas as categorias. Contudo, ao entrarmos em contato com tais produções, percebemos uma repetição nas propostas narrativas que evidencia uma certa fixação no que tange os protagonistas destas tramas. Majoritariamente apresentados como homens, fortes, violentos e protetores, nos parece que um detalhamento mais aprofundado sobre tais histórias jogáveis pode apontar caminhos para compreendermos que, por mais pós-moderna que seja esta forma de entretenimento doméstico, os jogos eletrônicos parecem seguir alienados a representações estanques de virilidade e bruteza que, em última escala, remetem ao falo como símbolo de poder. Para isso, selecionamos três dos, até o momento, onze vencedores da categoria jogo do ano para cumprirem a função de ilustrar este fenômeno.

TUTORIAL TEÓRICO

O termo fálico costuma ser muito utilizado nas produções teóricas e clínicas da psicanálise. Ele surge já na *Interpretação dos sonhos*, publicado em 1900, onde Freud transcreve na íntegra o relato e a interpretação do colega Hanns Sachs a respeito de um sonho comunicado por Bismarck ao imperador Guilherme I, em 1881. A figura de um chicote é central na narrativa onírica em que, ao estender-se largamente, abre um novo caminho entre as pedras para que o sonhador siga com seu cavalo que se encontrava preso em um caminho estreito demais. O colega de Freud destaca que “chicote, bastão, lança e objetos semelhantes nos são familiares como símbolos fálicos; mas quando esse chicote possui a qualidade mais notável do falo, a capacidade de se estender, dificilmente resta mais alguma dúvida” (Freud, 1900/2019; p. 424).

Ao que parece, o atributo fálico perde protagonismo nos anos seguintes, pois nos *Três ensaios* (Freud, 1905/2019), Freud não destaca sua importância para a constituição psíquica, e somente mais tarde o transforma em uma de suas fases do desenvolvimento psicosssexual. Em 1905, ele teoriza apenas que, após a fase oral-canibalesca e a sádico-anal, só reencontraremos elementos fálicos na puberdade, quando a primazia dos genitais toma conta do corpo adolescente em maturação para o encontro sexual. Será apenas em 1923, com seu pequeno escrito denominado *Organização genital infantil* que Freud (1923/2019) assumirá a primazia do falo: “para ambos os sexos, apenas *um genital*, o masculino, entra em consideração. Não há, portanto, uma primazia genital, mas uma primazia do *falo*” (Idem, p. 171). Esse artigo ganha de seu autor o estatuto de ser um complemento aos *Três ensaios*, movimento que conota relevância em suas produções dos próximos anos.

O texto *A dissolução do complexo de Édipo* (Freud, 1924/2019) é inteiramente construído sob a diferenciação sexual que a fase fálica implica a ambos os sexos, constituindo uma trajetória personalizada no menino e na menina que culminará na derrocada dos desejos incestuosos e na instauração do *supereu* como instância norteadora do aparelho. Esse processo compõe o complexo de castração: “a menina aceita a castração como fato consumado, enquanto o menino teme a possibilidade da consumação” (Freud, 1924/2019; p. 212). Será justamente a partir desta redução biológica de Freud acerca da visibilidade do órgão genital masculino em detrimento do feminino que surgirá o termo *equação simbólica*, que aqui serve para explicar o deslocamento do desejo por um pênis para o desejo por um filho na menina, mas que também inaugura a transposição do enfoque teórico do órgão real pênis para o símbolo representativo falo.

Freud dará o destaque simbólico do falo de maneira mais evidente ao final de sua obra. Na Conferência 29, intitulada *Revisão da teoria do sonho* (Freud, 1933/2019), o psicanalista comenta pela primeira vez a respeito da “mãe fálica” (Idem, p. 149) ao interpretar um sonho contendo aranhas. Aproxima a figura da mãe que se teme ao mito de Medusa, a górgona que transformava em pedra aqueles que lhe fitavam diretamente os olhos. A característica fálica parece ficar atrelada à imagem do que é poderoso, assustador e do que tem potencial de castração. Ao visitar o conceito de

falo, o psicanalista francês Jacques Lacan fará algumas diferenciações ao formular que o falo “não é uma fantasia, caso se deva entender por isso um efeito imaginário. Tampouco é, como tal, um objeto (parcial, interno, bom, mau etc.), na medida em que esse termo tende a prezar a realidade implicada numa relação. E é menos ainda órgão, pênis ou clitóris, que ele simboliza” (Lacan, 1958/1998; p. 696). Esse fragmento está no texto *A significação do falo*, conferência proferida em Munique introduzindo a noção de que o falo é, antes de mais nada, um significante. Contudo, não qualquer significante, mas um significante privilegiado, aquele que “dá a razão ao desejo” (Idem, p. 700), pois uma vez que o humano é um ser de linguagem, o falo denuncia a divisão de que o desejo não corresponde a uma necessidade, não pertence a ordem da natureza ou do biológico, mas sim da entrada do sujeito na cadeia significante, um deslizamento infinito em busca de nomeação. Para ele o falo ocupa a função dessa nomeação, possibilitando ao sujeito as primeiras significações das quais as condensações e deslocamentos – expressos pelas operações da metáfora e da metonímia - teriam seus inícios na cadeia.

Será no seminário 5 sobre *As formações do inconsciente* (Lacan, 1957-58/1995) que a importância do falo ganhará corpo na teoria de Lacan. Ao revisitar a conflitiva edípica freudiana, Lacan proporá o falo como quarto elemento pertencente ao complexo edípico:

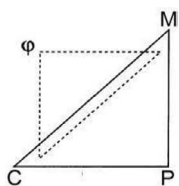


Figura 1 – Complexo edípico e o falo

Antes de tudo, o pai é “fora do sujeito, constituído como símbolo. [...] É como personagem real, revestido desse símbolo, que ele passa então a intervir efetivamente” (Lacan, 1957-58/1995; p. 193). O falo ocupa um lugar de espelhamento da posição paterna indicando para a criança, e para a mãe, que o pai é o detentor do falo, uma vez que será ele o objeto do desejo materno. Essa operação é o que representa o falo imaginário,

processo constituinte no sujeito e introdutório do falo como objeto simbólico, na medida em que o pai é tanto o proibidor do desejo do filho para com a mãe, como também interditor do desejo incestuoso da mãe para com o filho. Cabe ressaltar que nomeamos “pai” e “mãe” como imagens privilegiadas por Lacan, pois é explícito em sua obra que não se trata das figuras parentais reais atreladas ao gênero homem e mulher enquanto detentores de lugares fixos. Deste modo, fica exposto o caráter significativo do falo, que pode assinalar tanto uma presença como uma ausência, o que implica em configurações diferentes a nível simbólico na figura do menino ou da menina. Portanto, ele constitui menos uma materialização ou não do pênis na biologia de um corpo e mais o ingresso na linguagem. O falo é este primeiro elemento de uma cadeia significativa que representa um sujeito a outro significativo.

Ao revisitar o dinamismo freudiano definido pelos termos *ser* ou *ter* o objeto, ou seja, o *ser* pela via identificatória e o *ter* pela via da escolha objetual, Lacan nos dirá que o complexo de Édipo, em especial seu declínio pela ameaça de castração, corresponde ao falo imaginário como fixação infantil em ser ou não objeto do desejo materno. Em outras palavras, alienar-se ao desejo do outro ao ocupar o lugar de falo para a mãe. Posição contrastante com o falo simbólico, que estaria mais bem relacionada à dinâmica identificatória com o pai, uma vez que o olhar da mãe supostamente se dirige a ele. Essa separação entre os dois registros - imaginário e simbólico - nos ajuda a compreender melhor por que se trata de posicionar-se como um ou outro nesse dualismo: há uma impossibilidade estrutural de se vivenciar esses dois conflitos de reconhecimento simultaneamente, pois, para Lacan, quando se é o falo, torna-se impossível tê-lo, e vice-versa. No que tange ao falo imaginário e sua dimensão do ser, podemos entender esse momento da subjetivação do *infans* como suportado pela alienação ao Outro. Em verdade, não se “é” o falo para ninguém, mas a constituição do sujeito depende de um estágio onde predomina uma identificação direta e totalizante ao discurso do Outro materno, que tanto significa e dá borda à imagem corporal como ainda localiza o indivíduo como seu desejo - portanto, o próprio falo. Tal fato evidencia a impropriedade de hierarquização entre esses lugares: tanto o *ser* quanto o *ter* o falo carregam essencialmente uma perda. É nesse sentido que a

falta na teoria lacaniana é o que constitui o sujeito, por isso barrado, uma vez que a completude é apenas uma ilusão tributária do imaginário que sustenta a função do eu como sede da certeza e da consistência corporal e subjetiva. Portanto, é possível conceber o falo não como aquilo que se deseja em si, mas como máscara que recobre justamente aquilo que nos estrutura, a falta primordial ou, como escutamos corriqueiramente, a função fálica; que não é propriamente um conceito das teorias de Freud e Lacan, entretanto é uma expressão costumeiramente usada como recurso linguístico para descrever características do falo. Em Freud poderíamos lê-la como adjetivação do que é fascinante, mas ao mesmo tempo temido, configurando a ambivalência diante do falo, Em Lacan, temos na função fálica o papel desempenhado por S2, quando se apresenta como desejo materno, possibilitando a entrada do sujeito na cadeia significante.

A JORNADA DO FALO

Na lição X do Seminário *A relação de objeto* (Lacan, 1956-57/1995), *A identificação ao falo*, Lacan escreve a respeito da personagem de Goethe nomeada Mignon, a nômade, que aparece acompanhada de seu protetor, Harfner, figura hostil que serve como representante paterno para Mignon. Esta dupla produz a seguinte articulação do autor:

Harfner, de quem ela tem a maior necessidade, e Mignon sem a qual ele nada pode fazer. Encontramos aí acoplados a potência encarnada em estado maciço, brutal, e, por outro lado, aquilo sem o que esta é desprovida de eficácia, aquilo que falta à própria potência, e que, afinal de contas, é o segredo de sua potência verdadeira. Aquilo nada mais é que uma falta (p. 171, grifo do autor).

Na sequência, segue:

Como já disse a vocês, a estrutura da onipotência não está, contrariamente ao que se acredita, no sujeito, mas na mãe, isto é, no Outro primitivo. É o Outro quem é todo-poderoso. Mas, por trás desse todo-poderoso, existe a falta última a que está suspensa sua potência. Desde que o sujeito percebe, no objeto de que espera a onipotência, esta falta que o faz, a ele mesmo, impotente, a última instância da onipotência é referida para além, a saber, ali onde alguma coisa não existe ao máximo. Isso é o que, no objeto, não passa de simbolismo da falta, fragilidade, pequenez (p. 171).

Vemos, claramente, como Lacan articula a dialética do ser e do ter à estrutura narrativa desses personagens. Grosso modo, Harfner é o falo que Mignon almeja possuir - ser e ter absolutamente definidos desde a lógica imaginária infantil apresentada no engodo edípico. Ao mesmo tempo, a nível simbólico, fica evidente que o falo é escorregadio, facilmente se desloca: se Mignon não estivesse ali para que Harfner justifique sua função protetora, toda a potência fálica se desfaz, perde-se na inutilidade que a demonstração de força e brutalidade carregam quando destituídas de uma roupagem narrativa que lhe atribua significação. Em outras palavras, Mignon ao não apresentar qualquer atributo dito fálico, demanda toda essa qualificação de seu protetor que, assim, o performa. Entretanto, essas posições no campo simbólico se invertem, se não há Mignon, não há necessidade alguma de proteção, o que retira Harfner do lugar de ser o falo para desvelar sua impotência. É apenas em relação com o outro que aquele passa a ter sua designação.

Aqui, uma coisa curiosa vai interessar diretamente a este trabalho. É algo muito próximo dessa estrutura apresentada por Lacan a respeito da lógica e da função do falo pela obra de Goethe que encontraremos em uma das indústrias de entretenimento mais lucrativas de nosso tempo: a dos jogos eletrônicos. Neles, a repetição do dinamismo identificatório com o falo é tão comum que serve não apenas como exemplo em nossa exploração, mas também como pedaço de evidência da contemporaneidade da interpretação psicanalítica.

A OUTRA CENA GAMER

Desse modo, ao longo de uma década de existência, as premiações como melhor games do ano tem destacado jogos nos quais uma característica essencial se repete, embora em contextos diferentes. Destacaremos, inicialmente, três deles e em seguida evidenciaremos tal repetição.

Em ordem cronológica, o primeiro vencedor do evento The Game Awards (TGA) em 2015 foi o jogo *The Witcher 3: Wild Hunt* (O Bruxo: Caçada Selvagem, em tradução livre). Ambientado em um mundo fantástico medieval, o jogador em primeira pessoa incorpora Geralt de Rívia, um bruxo espadachim com poderes mágicos que trabalha como

mercenário matando monstros por dinheiro. Naquele universo essa é profissão de um bruxo que advém de um procedimento químico feito com humanos e denominado “prova das ervas”: uma série de substâncias mutagênicas injetadas naqueles que ou não resistem à transformação ou tornam-se bruxos, com reflexos, força, visão e demais aptidões físicas e senso perceptivas aprimoradas.

No terceiro jogo dessa franquia, Geralt está em busca de sua protegida, a menina chamada Cirilla, que ocupa no enredo lugar pivô para o futuro desse universo: ela é herdeira de uma linhagem real e detentora do sangue-ancestral que constitui o segredo para a salvação ou condenação do mundo. Geralt e Cirilla estão ligados por uma profecia que garante que jamais se percam de vista, independente das condições; em nome disso, Cirilla cresceu onde Geralt foi treinado para ser um bruxo, o castelo de Kaer Morhen, e lá foi criado um laço nomeado por eles de pai e filha. É nesse contexto que o jogo se inicia com Geralt à procura de Cirilla que havia desaparecido sem explicações, estabelecendo o objetivo inicial do(a) jogador(a). O reencontro de ambos se dá em meados da linha principal da história e os diálogos deixam nítida a relação afetiva que ambos compartilham. Frases como “além disso eu... eu queria reencontrar você” ou ainda “eu temia que você estivesse morta” resumem a profundidade desse laço afetivo e justificam a premissa base do protagonista: sua tarefa de resgate à Cirilla para a qual faz uso dos métodos mais violentos, manipulativos e/ou mágicos para garantir sua segurança.

Como segundo jogo de nossa lista de premiações, aparece *God of War* (Deus da Guerra, em tradução livre), vencedor em 2018 do TGA. Também pertencente a uma franquia, com o diferencial de ter sido produzido para uma nova geração de consoles, o PlayStation 3, uma após os três primeiros jogos canônicos que já rodavam no PlayStation 2. Damos destaque para a plataforma em que o jogo foi lançado justamente por se tratar de um *exclusivo*, expressão comum no meio, jogos exclusivos são tributários de empresas que produzem seu próprio console e jogos que funcionam apenas neles, não estando disponíveis para outros videogames ou para computador, buscando, com isso, maximizar seus números de consumidores.

Essa modificação nos interessa por trazer transformações drásticas não apenas na jogabilidade e nos gráficos, mas também na estrutura narrativa

e na caracterização da personagem principal: agora a mitologia escolhida como pano de fundo para o enredo era a nórdica e não mais a grega, bem como Kratos, o avatar, não ser mais um protagonista que busca vingança contra os deuses. Nessa nova fase Kratos é mais silencioso, ao longo do jogo tem muito menos falas do que nos anteriores e começa seu percurso em nome do luto: ele e o filho, Atreus, introduzido apenas nesta edição, precisam jogar as cinzas da esposa/mãe do monte mais alto dos nove mundos nórdicos (mitologia na qual se ambienta a trama deste quarto jogo da franquia) como realização de seu último pedido. Inicialmente o jogador não tem o entendimento sobre como se formou essa nova família de Kratos, nem quem seria sua esposa ou há quanto tempo ele estava em terras nórdicas. Apenas pode acompanhar ao longo de todo o jogo o objetivo central do deus grego em proteger e educar Atreus para o combate e a autodefesa, o que costuma ocasionar conflitos entre eles em nome dessa meta, como exemplifica as seguintes falas: “Preciso saber se consegue sobreviver à jornada” ou “E você deve ser melhor do que eu”. Somente ao final é possível descobrir a verdadeira identidade de Atreus: o deus Loki, algo que ambos leem em uma profecia que não apenas cria o gancho narrativo para a sequência do jogo, como também faz referência à ambientação mitológica em que Loki é peça central para que se dê início ao Ragnarok, entendido como o apocalipse na mitologia nórdica, ou seja, o fim do mundo conhecido.

O terceiro jogo que destacamos, vencedor de 2019, se chama Sekiro – *Shadows Die Twice* (Sekiro – Sombras Morrem Duas Vezes, em tradução livre). Nele, acompanhamos a história de Sekiro, o lobo: um ninja ou shinobi que tem como missão proteger a criança chamada Kuro, o herdeiro de uma linhagem divina que tem o poder da imortalidade em seu sangue. Sekiro é a sombra que viveu duas vezes. No início do jogo, quando em resgate de seu protegido após ter sido sequestrado por um clã inimigo, Sekiro morre e é ressuscitado pelo próprio menino. A narrativa do jogo se ambienta no Japão feudal do final século XVI, em que a era Sengoku ainda dominava. Este período fora caracterizado por um conflito perpétuo entre clãs e senhores da guerra e é justamente em um campo de batalha que Sekiro, ainda criança e órfão, é encontrado por um outro ninja, denominado Coruja, que se tornaria seu pai adotivo

e mentor. É apenas ao crescer que o protagonista ocupará o cargo de protetor da criança divina, respeitando as regras do *Código de Ferro*: livro que determina os deveres e preceitos éticos de um ninja. Assim, é em função de assumir este compromisso como guardião que Sekiro destaca que ambos possuem um “laço entre lorde e servo”.

Cirilla, Atreus e Kuru ocupam lugar semelhante ao de Mignon no texto de Goethe. Apresentados ao leitor/jogador inicialmente como figuras pequenas, indefesas ou ignorantes, eles funcionam tanto como eixo narrativo para introduzir o jogador ao universo proposto, cumprindo o papel que o próprio jogador exerce quando inicia um novo jogo e precisa ser apresentado aos conceitos e objetivos daquele mundo, como também de objeto a ser protegido de ameaças, com consequências incontornáveis para o enredo. Já Geralt, Kratos e Sekiro designam a outra ponta do espectro: a eles cabem todos os atributos de força, brutalidade, conhecimento, resiliência e onipotência, fundamentais para qualquer jogo de ação e aventura. É com eles que o jogador irá conhecer os controles, os instrumentos e, em especial, a dinâmica que o simulacro propõe, como se movimentar, dialogar, batalhar etc. Há uma distribuição específica e clara dos aspectos subjetivos e práticos do jogo: os primeiros às personagens tal qual Mignon e os segundos aos personagens como Harfner, da pena de Goethe.

A partir dessa constatação notamos como também aí se configura o paradoxo fálico apresentado por Lacan, no qual é possível localizar as três duplas de protagonistas. Para o jogador o prazer da experiência se encontra na incorporação do avatar fálico. Caso assim não fosse, desmontava-se por inteira a imersão proposta pelo jogo. Ao inserir um segundo elemento na trama, evidencia-se a tentativa de não apenas contar uma história, mas de oferecer uma justificativa para o exercício extremo de violência que percorrerá todo o desenvolvimento da produção, seja através de espadas, machados ou catanas (facões), que compõem as três armas principais de cada jogo. Não obstante, a regra segue a mesma: o poder ostentado por esses avatares fálicos depende de sua contraparte frágil. Os filhos/protegidos legitimam o livre transitar da potência de suas figuras paternas que, de fato, é apenas uma aparência. Toda essa demonstração de força física/mágica, atrelada a um imaginário da onipotência masculina

animalizada, funciona exclusivamente por se tratar de um ato necessário e nobre, já que privilegia a proteção e o bem-estar de um outro que deve se mostrar em algum lugar do espectro que vai do frágil ao inepto.

Retirando-se da equação esse elemento que precisa ser protegido, abandona-se qualquer contexto que autorize a brutalidade, por exemplo, de se manifestar de maneira tão plena. O que desvelaria uma manifestação de hostilidade pelo puro prazer e inverteria o sinal moral que o protagonista carrega. De herói, passaria a vilão.

A repetição respalda a tese. Em Sekiro (2019), por exemplo, a escolha final do jogador situa-se entre decidir por romper ou não com o *código de ferro*: uma vez que o pai adotivo de Sekiro - nomeado Coruja e também seu mestre *shinobi* - ordena que ele abandone seu *lorde*, o menino Kuro. O engodo se define entre decidir manter-se leal à ética que permeia um *shinobi* ou manter-se leal a seu *lorde*, objetivo perseguido até então. Entre as opções disponíveis há um total de quatro finais para o jogo, três deles baseados na escolha de não romper a lealdade com seu *lorde*, a criança Kuro, demarcando que este é o caminho privilegiado para o encerramento da história, uma vez que, ao escolher o pai, apenas um caminho é liberado, à saber, aquele que transfigura o protagonista Sekiro em um algoz, finalizando a narrativa não como guardião e protetor, mas sim como autor do maior massacre da era Sengoku. Certamente um fim menos honroso.

Em paralelo a isso, outro recorte demonstra o estatuto de exceção que estes avatares angariam tão logo são inseridos nessa lógica da proteção alegórica: em *God of War* (2018), o término do confronto derradeiro contra o maior antagonista do jogo, o deus nórdico Baldur, tem seu desfecho com a morte deste último. A questão se concentra no fato de que Baldur já não mais enfrentava Kratos - o protagonista - quando é assassinado; ou seja, Kratos mata Baldur não durante o confronto deles, mas sim quando Baldur decide por matar a própria mãe, Freya, que já havia se conformado ao destino de ser executada pelo filho. Kratos intervém, mata Baldur e é amaldiçoado por Freya, embate que serve como prólogo para o próximo jogo.

Em nenhum momento essa decisão é questionada por Kratos ou Atreus, seu filho, que tomam o assassinato de Baldur por Kratos como inevitável. Ao levar-se em consideração a ameaça que Baldur representava para Atreus, tentando inclusive sequestrá-lo em um determinado momento da trama

do jogo, Kratos permanece intocado em suas intencionalidades, respaldado pelo moralismo que suas motivações educacionais e protetivas o garantem, mesmo quando atua crueldades explícitas como o assassinato de um filho diante da própria mãe. Aqui vale assinalar que, na sequência lançada para esse jogo em 2022, Freya (que inicia a trama como rival de Kratos e Atreus pela morte do filho Baldur) rapidamente assume uma postura ambivalente frente ao primeiro. Posição essa que até o encerramento do jogo passará a ser de amizade por um objetivo comum, inclusive, com inferências românticas. Não apenas apagando o fato ocorrido no jogo antecessor, como também corroborando nossa interpretação proposta; cabe também ressaltar que nessa produção não há múltiplos finais como nas outras duas que abordamos. A narrativa é única e imutável, portanto as cenas supracitadas são canônicas para o enredo.

É assim que ressurgem também no enredo narrativo dos jogos eletrônicos a inversão analítica proposta por Lacan acerca das posições na dialética fálica. Entre o imaginário e o simbólico, o pênis e o falo, há uma torção do semblante daquilo que seria sua verdadeira função. A potência que reside neste *Outro* fálico visa subtrair a falta primordial que estrutura não apenas o sujeito, mas todo o campo da linguagem. Essa verdade se desvela quando retiramos a peça fundamental de seu discurso, a ‘função Mignon’, sob a qual se sustenta a estrutura da dialética fálica presente repetidamente nas narrativas dos principais jogos eletrônicos consumidos em massa e mundialmente.

Continuemos com o terceiro objeto de nossa análise. Em *The Witcher* (2015), uma das conclusões possíveis à trama é a morte de Cirilla, filha adotiva e protegida de Geralt. Nessa versão, Geralt vai em busca da última das três moiras viva (bruxas videntes que residem em um pântano), a qual deseja assassinar por vingança pela morte de Cirilla. Ele sucede em sua tarefa, mas apenas em reencontrar o colar de sua protegida, finalizando o jogo em luto e cercado de criaturas monstruosas. Acompanhemos o diálogo que precede o que parece ter sido uma missão suicida:

M: As profecias não mentem, você não pode sobreviver a isso. Zireael [outro nome de Cirilla] está morta. Não resta nada a não ser um corpo gelado em uma selva fria. E está com medo... Você sente medo.

G: Está mentindo, eu não sinto mais nada.

M: Você mudou. Você sofre. Você busca a morte, eu sinto. Conheço o cheiro no hálito de um suicida... Os presságios não mentem.

Nesse cenário temos Geralt destituído de sua humanidade e em busca da morte por não dispor de motivações para seguir sua jornada nem mesmo para manter sua profissão como bruxo e mercenário, uma vez que se tratava de localizar e proteger Cirilla. Para o jogador que está em posição de identificação ao papel do herói, tal desfecho indesejado corresponde ao que se construiu como narrativa. Contudo, parece que a violência perde ali sua propriedade interativa ocasionando tanto a finalização do jogo quanto do propósito da história dessa personagem, que falha em sustentar a máscara da potência e revela a inutilidade de seus atributos, quando apartados de seu objeto.

MÚLTIPLOS FINAIS, MESMO DESTINO

Não é à toa que tomamos as narrativas jogáveis como núcleo dessa análise. Os jogos eletrônicos constituem a produção contemporânea que mais circula em escala mundial pela nossa cultura massificada. Todavia, como se nota, não rompem com as estruturas clássicas que o cinema de entretenimento já propõe há mais de um século, assim como seguem sustentando-se e, por sua vez, também contribuindo para sustentar um laço cultural baseado na identificação ao falo. Ao mesmo tempo que aponta para um processo evidente de sucateamento da criatividade nos roteiros do ponto de vista mercadológico, essa condição repetitiva permite questionamentos acerca da cultura de nosso tempo e dos limites sublimatórios para a civilização atual. Indica que ainda há no campo do Outro um engessamento de significantes passíveis de representar o sujeito no que tange às identificações positivadas.

Em outras palavras, parece que a função do falo simbólico - como elemento que inaugura a possibilidade do aparecimento de outros significantes - segue fixada a uma gama muito restrita de adjetivações que fazem referência direta ao masculino estereotipado, mais especificamente a figura do pai e suas versões como castrador e/ou protetor. O que os jogos parecem denunciar em sua repetição é um predomínio do imaginário sobre o simbólico. Condição essa que parece seguir em sua eficácia sedutora de

uma repetição incontestada pelo público consumidor do mesmo modelo paternal atualizado para uma virtualidade que, objetivando oferecer uma consistência impossível, conquista cada vez mais indivíduos à incorporação de papéis já não condizentes com a realidade material. Sedução que pode estar sinalizando a direção da constituição de um laço social cada vez mais submetido a existências imateriais e simuladas.

Kaitlin Trembley (2012) apresenta uma argumentação que vai ao encontro de nossos achados a partir da reflexão crítica da teoria do falo e suas funções na sociabilidade e produção de cultura. Em seu artigo a autora realiza uma análise das personagens femininas presentes em diversos jogos destacando que, em sua maioria, essas personagens são construídas por estereótipos do feminino, não jogáveis (NPCs, *Non-Player Character*) e, ainda, hipersexualizadas. Talvez a figura central de sua crítica seja a princesa Peach - apresentada em Mario Bros (1983), reaparecendo em Super Mario Bros (1985) e em inúmeros outros títulos da franquia – que, para além de carregar uma coroa e um vestido rosa como suas marcas registradas, ainda está sempre à mercê de um novo sequestro para ser salva por Mario, o encanador mais famoso da *Nintendo*. Subvertendo o que ela acredita ser o ponto mais atacado, Trembley não vê o núcleo da questão no aspecto sexual. Para ela, as personagens femininas são tão comumente hipersexualizadas quanto as masculinas, a diferença reside no fato de que as personagens masculinas são frequentemente os protagonistas com personalidades, histórias e atributos atraentes que facilitam a identificação direta do jogador. Essa mesma lógica não opera no que diz respeito às personagens femininas que estão presentes ali exclusivamente para uso do protagonista, sem qualquer elemento que ancore uma aproximação identitária, sendo completamente dispensadas a não ser o apelo sexual. Essa objetificação crua não parece fazer jus ao potencial subversivo dos jogos que, segundo ela, já mostraram como mulheres podem jogar com avatares masculinos e, ainda assim, identificarem-se com eles e com sua jornada.

Trembley aposta que a oferta de personagens femininas jogáveis e heroínas poderia ser um caminho fundamental na desconstrução do naturalismo que os atributos de masculinidade e feminilidade carregam, tirando proveito do fator interativo dos jogos para ampliar esse acesso. Essa mesma crítica pode ser encontrada de maneira sintética no artigo

There's no such thing as a game without politics or an agenda [Não existe tal coisa como um jogo sem política ou sem agenda, em tradução livre]:

Pense por um momento, sobre a criação de personagem em qualquer jogo. Olhe para as opções. Existem mulheres? Qual raça ou gênero a tela de criação oferece? Quantas opções existem para pessoas de cor - seja cor de pele ou tipo de cabelo? Quais os tipos de dialetos que estão disponíveis nas opções de voz? As escolhas têm habilidades específicas de raça que façam alguns personagens melhores do que outros em algumas coisas? (Hernandez, 2012).

Essas críticas se direcionam para o patriarcalismo da cultura ocidental que se estende até mesmo aos jogos eletrônicos. Entretanto, este fato não surpreende. Woodcock (2020, p. 47) lembra que “a base tecnológica dos jogos eletrônicos foi estabelecida pelos militares estadunidenses”. Ele nos conta que na segunda metade do século XX, quando o conflito entre Estados Unidos e União Soviética ganhou o popular nome de Guerra Fria, laboratórios militares norte-americanos contrataram uma série de programadores para desenvolver ambientes virtuais de treinamento militar. Esses programas continham a mesma base do que posteriormente viriam a ser jogos eletrônicos de guerra, tiro e estratégia, gêneros muito populares no setor. Isso responde a questão do porquê os jogos retratam tão mais frequentemente realidades de conflito e violência masculinas, pois eram pensados para treinar soldados em termos de desenvolvimento de habilidades militares.

Isso parece ter gerado uma outra consequência para além da submissão completa aos ideais patriarcais. No momento em que os jogos rompem a barreira do militarismo e passam a ser comercializados para o entretenimento, surge a crítica sobre seu cunho altamente violento e possível influência negativa na cultura.

A intersecção entre a violência e os jogos eletrônicos, no entanto, segue sendo material polêmico e inconclusivo. Khaled Jr. (2018), autor do livro *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*, traz inúmeros casos de crimes reais que, segundo ele, são erroneamente atribuídos aos jogos como elementos decisivos no incentivo daqueles atos. Um exemplo expressivo é o caso brasileiro de Marcelo Pesseghini, jovem de 13 anos que, em 05 de agosto de 2013, na cidade de São Paulo, teria supostamente assassinado os pais e os avós e

em seguida cometido suicídio. Todas as mortes foram causadas por tiros na cabeça. O que chamava atenção foi a inconsistência das provas contra Marcelo e o subsequente fechamento do caso após a decisão pela sua responsabilização. Mesmo assim, na época, “bastou o mero envolvimento circunstancial de um game para que o processo de criminalização cultural fosse deflagrado” (Khaled Jr., 2018, p. 427). O envolvimento mencionado diz respeito à foto do perfil na época de Marcelo em uma rede social digital ser a de um personagem da franquia *Assassin's Creed*, uma franquia de jogos centrados em acompanhar o conflito entre os Templários e os Assassinos, ambas seitas secretas que visam objetivos opostos: a primeira busca a subjugação completa do mundo a seus interesses, a segunda busca a liberdade acima de tudo. Jogamos frequentemente com personagens que ou já fazem parte ou estão sendo iniciados no credo dos assassinos.

Para além de revisar todos os depoimentos e evidências, o autor também observa o despertar do pânico moral que algumas emissoras de televisão aberta propagaram sobre o jogo eletrônico que Marcelo supostamente fazia uso, estabelecendo uma vinculação direta da influência do jogo sobre o comportamento homicida do adolescente. Para Khaled não apenas as provas eram inclusivas, como houve uma tentativa forçada de criminalizá-lo para encerrar o caso, respaldando sua tese principal de que os jogos eletrônicos servem como sucedâneo da agressividade humana, servindo como palco para a expurgação do ódio sob um objeto que apenas poderia ser fruto e não causa do mesmo. O que parece evidente é, ao contrário, a substituição da reflexão acerca dos determinantes da violência na sociedade capitalista pela demonização de uma mercadoria que esta própria relação social criou e comercializou.

A violência estigmatizada enquanto prática masculina permeia o surgimento e a crítica atual acerca dos jogos eletrônicos, fator que apenas ganha mais força quando direcionamos o olhar para estruturas narrativas centradas na dialética da função do falo, assim como mais bem elucidada por Lacan, como apontamos anteriormente. Nesse sentido, os jogos ficam circunscritos à produção de identificação direta do jogador com um avatar correspondente aos ideais supracitados: masculinos, fálcos e hostis. Identificação direcionada que pode ser entendida enquanto imaginária, ou seja, que aliena o sujeito à demanda de um outro, fixando-o

em uma posição de atender a essa demanda inquestionavelmente. Ao mesmo tempo, essa outra fixação, a das narrativas dos jogos, também opera como um apagamento de uma segunda dimensão da origem dos jogos eletrônicos: os mesmos profissionais que programavam para os militares estadunidenses *hackeavam* os computadores para inventar jogos que escapassem à lógica militarizada. Portanto, há de se reconhecer que os jogos possuem um duplo registro originário: um deles submetido à hegemonia discursiva patriarcal, cuja estrutura fálica buscamos apontar e outro que busca estabelecer-se como uma subversão da primeira, que podemos identificar naquilo que largamente é conhecido no campo das narratividades como a *Jornada do Herói* e que, dessa forma, é servido para o entretenimento amplo e irrestrito.

Em Woodcock (2020) encontramos que “o ato de jogar pode ser, portanto, uma maneira do trabalhador deixar de ser um empregado por um período limitado de tempo e se tornar, num sentido surrealista, ‘outra coisa’ que não um escravo dentro dos limites do capitalismo” (p. 45). Desta maneira, o jogo, antes de ser capturado pela lógica do capital, pode ser lido como uma antítese para o mesmo, uma vez que não se configura enquanto atividade produtiva, mas ao contrário: visa um fim em si mesmo, não passível de exploração. Esse achado final nos pareceu importante na medida que nos permite encontrar frestas de subversão em nosso objeto de análise. Seria possível supor a existência de um potencial nos jogos eletrônicos para uma desconstrução da já gasta jornada do herói? Jornada que identificamos como uma precarização da criatividade narrativa que tem assolado também o setor da indústria cinematográfica? Para tanto, haveria a necessidade dos jogos se provarem capazes de operarem fora da lógica de submissão a essa captura pela relação fálica que constitui nossa sociedade reiteradamente como a novela neurótica de papéis predeterminados, onde o masculino deve exercer protagonismo violento em nome da proteção do feminino que se deseja desprotegido e sedutor.

REFERÊNCIAS

- Freud, S. (1900/2019). *A interpretação dos sonhos*. In Freud, Sigmund. Obras Completas. Trad. Paulo César de Souza. (vol. 4) São Paulo: Companhia das Letras.
- Freud, S. (1905/2016). *Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*. In Freud, Sigmund. Obras Completas. Trad. Paulo César de Souza. (vol. 6). São Paulo: Companhia das Letras.
- Freud, S. (1923/2011). *Organização genital infantil*. In Freud, Sigmund. Obras Completas. Trad. Paulo César de Souza. (vol. 16). São Paulo: Companhia das Letras.
- Freud, S. (1924/2011). *A dissolução do complexo de Édipo* (1924). In Freud, Sigmund. Obras Completas. Trad. Paulo César de Souza. (vol.16). São Paulo: Companhia das Letras.
- Freud, S. (1933/2010). *Conferência 29: Revisão da teoria do sonho*. In Freud, Sigmund. Obras Completas. Trad. Paulo César de Souza. (vol. 18). São Paulo: Companhia das Letras.
- God of war IV*. Prod. Santa Monica Studio. Distr. Sony. 20 de abril de 2018.
- Hernandez, P. *There's no such thing as a game without politics or an agenda*. Kotaku. Disponível em: <https://kotaku.com/theres-no-such-thing-as-a-game-without-politics-or-an-a-5939367> Acesso em: 13 de novembro de 2023.
- Khaled JR., S H. (2018). *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. – 1ª ed. – Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Lacan, J. (1956-57/1995). *O seminário, livro 4: A relação de objeto*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lacan, J. (1957-58/1995). *O seminário, livro 5: As formações do inconsciente*. Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Lacan, J. (1958/1998). *A significação do falo*. In: Escritos (pp. 692-703). Rio de Janeiro: Jorge Zahar.
- Mendes, C L. (2006). *Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Campinas, SP: Papirus, Coleção Fazer/Lazer.

- Palmeira, C. *The Game Awards: evento teve 83 milhões de visualizações e bate recorde*. Tecmundo, 2020. Recuperado em <https://www.tecmundo.com.br/voxel/208463-the-game-awards-evento-teve-83-milhoes-visualizacoes-bate-recorde.htm> em 15 ago. 2020.
- Sekiro: shadows dies twice*. Prod. FromSoftware, Inc. Distr. Activision. 22 mar. 2019.
- The Witcher 3: wild hunt*. Prod. CD Projekt RED. Distr. CD Projekt RED. 19 maio 2015.
- Trembley, K. *Intro to gender criticism for gamers from princess peach to claire redfield to femsheps*. Game Developer. Recuperado em <https://www.gamedeveloper.com/design/intro-to-gender-criticism-for-gamers-from-princess-peach-to-claire-redfield-to-femsheps-> em: 13 nov. 2023.
- Wakka, W. (2021). *Mercado de games agora vale mais que a indústria de música e cinema juntas*. Canaltech. Recuperado em <https://canaltech.com.br/games/mercado-de-games-agora-vale-mais-que-industrias-de-musica-e-cinema-juntas-179455/> em 05 ago. 2024.
- Woodcook, J. (2020). *Marx no fliperama: videogame e luta de classes*. Tradução Guilherme Cianfarani. – São Paulo, SP: Autonomia Literária.

Submetido em:02/05/2024

Revisado em: 19/02/2026

Aceito em: 19/02/2026