



UNIVERSIDADE DO SUL DE SANTA CATARINA
CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

**QUESTÕES DE GÊNERO NO VIDEOGAME *MASS EFFECT 3*: ANÁLISE DAS
REPRESENTAÇÕES DAS FEMINILIDADES E DAS MASCULINIDADES SOB A
ÓTICA DE TEORIAS FEMINISTAS**

Tubarão
2015

CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

**QUESTÕES DE GÊNERO NO VIDEOGAME *MASS EFFECT 3*: ANÁLISE DAS
REPRESENTAÇÕES DAS FEMINILIDADES E DAS MASCULINIDADES SOB A
ÓTICA DE TEORIAS FEMINISTAS**

Tese apresentada ao Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina como requisito parcial à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem.

Orientadora: Profa. Dra. Jussara Bittencourt de Sá.

Tubarão

2015

Ramos, Cremilson Oliveira, 1979-
R14 Questões de gênero no videogame *Mass effect 3* : análise das representações das feminilidades e das masculinidades sob a ótica de teorias feministas / Cremilson Oliveira Ramos ; -- 2015.

195 f. il. color. ; 30 cm

Orientadora : Jussara Bittencourt de Sá.
Tese (doutorado)–Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão, 2015.
Inclui bibliografias.

1. Sexualidade. 2. Análise do discurso. 3. Videogames.
4. Identidade de gênero. I. Sá, Jussara Bittencourt de. II. Universidade do Sul de Santa Catarina – Doutorado em Ciências da Linguagem. III. Título.

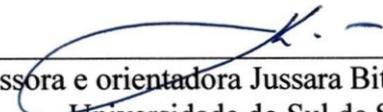
CDD (21. ed.) 301.417

CREMILSON OLIVEIRA RAMOS

**QUESTÕES DE GÊNERO NO VIDEOGAME MASS EFFECT 3: ANÁLISE DAS
REPRESENTAÇÕES DAS FEMINILIDADES E DAS MASCULINIDADES SOB A
ÓTICA DE TEORIAS FEMINISTAS**

Esta Tese foi julgada adequada à obtenção do título de Doutor em Ciências da Linguagem e aprovada em sua forma final pelo Curso de Doutorado em Ciências da Linguagem da Universidade do Sul de Santa Catarina.

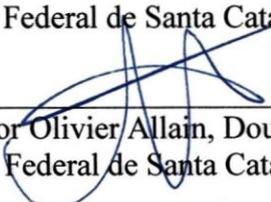
Tubarão, 30 de novembro de 2015.



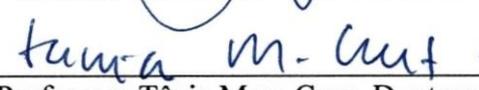
Professora e orientadora Jussara Bittencourt de Sá, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina



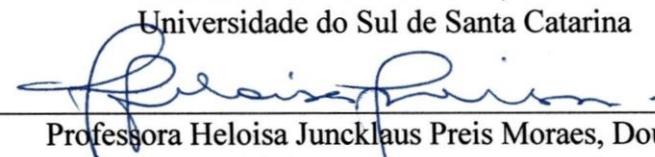
Professora Mirtes Lia Pereira Barbosa, Doutora.
Instituto Federal de Santa Catarina



Professor Olivier Allain, Doutor.
Instituto Federal de Santa Catarina



Professora Tânia Mara Cruz, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina



Professora Heloisa Juncklaus Preis Moraes, Doutora.
Universidade do Sul de Santa Catarina

Dedico este trabalho aos apaixonados, aos exagerados, aos desviantes, aos vitimizados, aos excêntricos, aos que protestam, às lésbicas, aos gays, aos travestis, aos homens, às mulheres, aos negros, aos brancos, aos pobres, aos ricos, aos femininos, aos masculinos... Aos inconformados que não se calam diante de toda injustiça contra as diferenças.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, essa força transcendente que nos concede a vida.

A minha família, base de todo meu ser.

Aos meus colegas de trabalho e aos amigos, pelas palavras de incentivo nos momentos em que estava cansado, pelas sugestões nos momentos informais de discussão sobre esse campo desafiador que é o gênero e sexualidade, e pela paciência daqueles que me ouviam nos momentos de devaneio.

Aos professores da Unisul, por todo o empenho e a dedicação investidos na formação de melhores professores e, acima de tudo, mais humanos.

À professora Ramayana Lira, por ter me instigado a dar os primeiros passos nos caminhos problemáticos e desafiadores da sexualidade humana.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal – Capes – pela bolsa de doutorado.

Ao Instituto Federal de Santa Catarina – IFSC – por todo o incentivo para que seus servidores estejam constantemente se capacitando em prol da educação de qualidade.

E, por último, mas não menos importante, à professora Jussara Bittencourt de Sá, minha orientadora. Nunca vou esquecer estas palavras: “Tu vais conseguir.”

“A estabilidade dos jogos é notável. Os impérios e as instituições desaparecem, os jogos ficam, com as mesmas regras e, com as mesmas peças. A razão é, acima de tudo, não serem importantes e neles persistir a insignificância. Daí decorre um mistério, pois, para beneficiar desse tipo de continuidade fluida e, ao mesmo tempo, obstinada teriam de assemelhar-se às folhas das árvores que morrem de uma estação para outra e que, no entanto, se vão perpetuando, sempre iguais a si mesmas.” (Roger Caillois)

RESUMO

Esta tese analisa o caráter inclusivo das diferenças de gênero e sexuais incluídas na construção da narrativa do videogame *Mass Effect 3* por meio da representação das feminilidades e das masculinidades de personagens. O escopo teórico que dá sustentação aos conceitos de gênero, sexualidade e corpo mobilizados no trabalho recorreu a autores como Michel Foucault e as feministas Judith Butler, Tina Chanter, Elizabeth Grosz, entre outros. O conceito de cultura a partir da perspectiva de Zygmunt Bauman também foi empregado, bem como a categorização dos jogos proposta por Roger Caillois, além de uma aproximação entre a estrutura narrativa do videogame com sua estrutura de simulação. O método utilizado foi a análise de conteúdo, de Laurence Bardin. O conteúdo analisado corresponde a recortes do videogame feitos por meio de imagens e narração de acontecimentos diegéticos após um amplo reconhecimento do jogo pelo autor por meio de *gaming* com mais de duzentas horas. As imagens capturadas representam os corpos das personagens que contêm indícios de marcações culturais de gênero e sexualidade que sinalizam para duas categorias da análise: padrões normativos e padrões não normativos. Os achados mostram que o jogo em questão é forjado dentro da matriz heteronormativa da sexualidade, que produz e adéqua sujeitos dentro do gênero binário, não dando visibilidade àqueles que não se enquadram na norma hegemônica, o que faz desse videogame um construto social reprodutor da ordem discursiva vigente, ainda que contenha indícios de subversão como a inclusão de relacionamentos homoafetivos.

Palavras-chave: Videogames. Gênero. Sexualidade. Heteronormatividade. *Mass Effect 3*

ABSTRACT

This thesis analyzes the inclusion of gender and sex differences in the construction of the Mass Effect 3 video game narrative through the representation of characters' femininities and masculinities. The theoretical scope that supports gender, sexuality and body concepts mobilized in this work bases on authors such as Michel Foucault, Judith Butler, Tina Chanter, Elizabeth Grosz, among others. Zygmunt Bauman's perspective of culture was also employed, as well as the game categorization proposed by Roger Caillois, as well as an approach between the narrative structure of the game with its simulation structure. The method used was content analysis, by Laurence Bardin. The content analyzed corresponds to video game cutouts made through compilation of images and narration of diegetic happenings after a widespread recognition of the game by the author, with over two hundred hours of gaming. Captured images represent the bodies of characters containing the evidence of cultural markings of gender and sexuality that signal analysis for two analytical categories: normative standards and non-normative standards. The findings show that this video game is forged within the heteronormative matrix of sexuality, which produces and suits subjects within the gender binary, not giving visibility to those who do not fit the hegemonic norm, what makes this game a social construct disseminator of the current social order of discourse, although, like other media, it contains evidence of subversion, as the inclusion of homoaffective relationships.

Keywords: Video games. Gender. Sexuality. Heteronormativity. Mass Effect 3

RESUMEN

Esta tesis analiza el carácter inclusivo de las diferencias de género y sexuales incluidas en la construcción de la narrativa del videojuego *Mass Effect 3* por medio de la representación de las femineidades y de las masculinidades de personajes. El fundamento teórico que da soporte a los conceptos de género, sexualidad y cuerpo aunados en el trabajo buscó apoyo en autores como Michel Foucault, y en las feministas Judith Butler, Tina Chanter, Elizabeth Grosz, entre otros. El concepto de cultura a partir de la perspectiva de Zygmunt Bauman también fue empleado, así como la clasificación de los juegos planteada por Roger Caillois, además de una aproximación entre la estructura narrativa del videojuego con su estructura de simulación. El método utilizado fue el análisis de contenido, de Laurence Bardin. El contenido analizado corresponde a recortes del videojuego hechos por medio de imágenes y narración de situaciones diegéticas tras un amplio reconocimiento del juego por el autor por medio de *gaming*, con más de doscientas horas. Las imágenes aprehendidas representan los cuerpos de los personajes que contienen las huellas de marcas culturales de género y sexualidad que señalan para dos categorías del análisis: padrones normativos e padrones no normativos. Los hallazgos muestran que el juego en cuestión es moldeado dentro de la matriz heteronormativa de la sexualidad, que produce y ajusta sujetos dentro del género binario, no dando visibilidad a aquellos que no se encuadran en la norma hegemónica, lo que hace de ese videojuego una construcción social reproductora del orden discursivo actual, pero que, así como otras tecnologías, presenta potencial para arruinarla. Aunque contenga indicios de subversión, como la inclusión de las relaciones homosexuales.

Palabras-clave: Videojuegos. Género. Sexualidad. Heteronormatividad. *Mass Effect 3*

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Reapers.....	100
Figura 2: Tela de seleção de personagens 1	101
Figura 3: Tela de seleção de personagens 2	102
Figura 4: Diálogos com legendas selecionáveis	103
Figura 5: Sistema de moralidade de <i>Mass Effect 3</i>	104
Figura 6: Representação de galáxias e planetas.....	105
Figura 7: Versão masculina de Shepard em romance homoafetivo	106
Figura 8: Personagem Poison, no jogo <i>Street Fighter x Tekken</i> , lançado pela CapCom	116
Figura 9: Leo e duas versões de seu traje de banho.....	117
Figura 10: Birdo: ele é menino ou menina?	118
Figura 11: Yoshi e Mario em <i>Super Mario Bros 2</i>	118
Figura 12: Gorge e Angie, respectivamente, no filme <i>Gamers</i>	124
Figura 13: Informações sobre status e perfil psicológico de Shepard	128
Figura 14: Tela de modificações fenotípicas	130
Figura 15: Campanha publicitária de divulgação do Playstation Vita	132
Figura 16: Imagem publicitária objetificando a mulher (1)	134
Figura 17: Imagem publicitária objetificando a mulher (2)	135
Figura 18: Imagem publicitária objetificando a mulher (3)	136
Figura 19: Imagem publicitária objetificando a mulher (4)	137
Figura 20: Imagem publicitária objetificando a mulher (5)	138
Figura 21: Imagem publicitária objetificando a mulher (6)	139
Figura 22: Estrutura corporal das personagens.....	140
Figura 23: Forma do corpo das personagens masculinas	141
Figura 24: Representação do corpo das personagens femininas de destaque.....	142
Figura 25: Representação das personagens femininas com papéis secundários	143
Figura 26: Liara T'Soni (Asari).....	145
Figura 27: Romance inter-racial entre Liara e Shepard.....	146
Figura 28: James Vega	147
Figura 29: Briga entre James e Shepard	148
Figura 30: Tatuagens	149
Figura 31: Miranda Lawson	150
Figura 32: O tropo da donzela em perigo	151

Figura 33: Ênfase da câmera em partes do corpo feminino	152
Figura 34: EDI (<i>Enhanced Defense Intelligence</i>).....	153
Figura 35: Hipersexualização de corpos cibernéticos	154
Figura 36: Hipersexualização e incongruências no corpo cibernético	155
Figura 37: Anna Williams, de <i>Tekken Tag Tournament 2</i>	156
Figura 38: Urdnot Wreav (Krogan).....	157
Figura 39: Eve (Krogan).....	158
Figura 40: Os Salarian	159
Figura 41: Mordin Solus (Salarian).....	160
Figura 42: Diana Allers	161
Figura 43: Samanta Traynor: personagem exclusivamente lésbica.....	163
Figura 44: Shepard e Traynor.....	164
Figura 45: Steve Cortez: personagem exclusivamente gay	165
Figura 46: Shepard e Cortez	166
Figura 47: Garrus VaKarian: personagem não humana exclusivamente heterossexual.....	167
Figura 48: Almirante David Anderson	168
Figura 49: Tenente Ashley Williams.....	169
Figura 50: Shepard e Ashley	170
Figura 51: Major Kaidan Alenko, à esquerda.....	171
Figura 52: Cortejo entre homens	172
Figura 53: Diálogo entre Kaidan e Shepard antes da batalha final	180
Figura 54: Kaidan e Shepard	182

LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Padrões normativos e critérios definidores.....	98
Tabela 2: Padrões não normativos e critérios definidores.....	98

SUMÁRIO

1	CONSIDERAÇÕES INICIAIS	13
2	REVISÃO DE LITERATURA.....	21
2.1	ESTUDOS SOBRE MASCULINIDADES	21
2.2	PESQUISAS APLICADAS AO ESTUDOS DE VIDEOGAMES	43
2.3	REFERENCIAL TEÓRICO	53
2.3.1	O discurso da sexualidade e a produção do sujeito sexual ao longo da história ...	56
2.3.2	Gênero como performatividade: percebendo um sujeito sexual múltiplo a partir do feminismo	60
2.3.3	Abordagem filosófica dos problemas de gênero	74
2.3.4	O corpo gendrado: território de inscrições culturais.....	86
3	METODOLOGIA.....	92
3.1	ANÁLISE DE CONTEÚDO	92
3.2	GAMING	96
3.3	MASS EFFECT 3: CONHECENDO O GAME.....	100
4	QUESTÕES DE GÊNERO EM MASS EFFECT 3: O PAPEL DO VIDEOGAME NA VEICULAÇÃO DE MODELOS NORMATIVOS.....	108
4.1	CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS	108
4.2	MASS EFFECT 3: OS VIDEOGAMES E A PERFORMATIVIDADE DO GÊNERO NO MUNDO VIRTUAL.....	113
4.2.1	A configuração do videogame <i>Mass Effect 3</i>	126
4.2.2	Masculinidades e feminilidades nas representações das personagens	131
4.2.3	As marcas do gênero nos corpos das personagens de <i>Mass Effect 3</i>	144
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	175
	REFERÊNCIAS	184
	APÊNDICES.....	190
	APÊNDICE A – EXPOSIÇÃO DO CORPO (SEMINUDEZ) EM <i>TEKKEN TAG TOURNAMENT 2</i>	191
	APÊNDICE B – RAÇAS ELCOR, VOLUS E HANAR, RESPECTIVAMENTE	192
	APÊNDICE C – UM GETH: SER SÍNTECO AUTÔNOMO	194
	APÊNDICE D – TALI'ZORAH VAS NORMANDY.....	195

1 CONSIDERAÇÕES INICIAIS

Estudar a vida representada em videogames é interessante e instigante. Foi por essa linha que em minha dissertação de mestrado pesquisei a estrutura da narrativa de videogames do gênero RPG¹, a partir da observação do game *Fable 2*². Buscando entender de que forma o efeito de realidade usado no desenvolvimento desses jogos contribuía para a desconstrução de parâmetros que servem de modelo para ideais na formação identitárias, fez-se necessário passar pela compreensão das estruturas que determinavam a linha de pensamento subjacente aos jogos, no caso, uma ideia maniqueísta de mundo: os jogos, em geral, são construídos com base na dualidade bem e mal. Observou-se que esses jogos buscam cada vez mais simular a realidade a ponto de incluírem em suas narrativas temas com conflitos étnico-raciais, de gênero, de sexualidade, o problema da violência, das drogas, das doenças sexualmente transmissíveis, entre outros.

Nesse contexto, também foi importante entender de que forma o jogador participa enquanto sujeito autônomo da atualização quase infinita de caminhos oferecidos pelo jogo, dado que a virtualidade da narrativa é múltipla. A ação é elemento chave na determinação dos movimentos, mas também a estratégia é fator determinante para a consecução do jogo. Assim, por meio da ação e da estratégia, o jogador também se torna autor e narrador, participando da construção da história.

Outro fator importante na pesquisa foi o estudo da personagem. O jogador, enquanto sujeito manipulador do videogame a partir do mundo exterior ao jogo, isto é, por meio de comandos – *inputs* – extradiegéticos, assume o papel da personagem principal, controlando-a. No videogame, ao contrário das personagens secundárias, que têm movimentos próprios e são inacessíveis ao jogador, a personagem controlada é chamada de avatar. Diferentemente do que autores como o pesquisador da área da comunicação e da arte cinematográfica Luís Nogueira (2008) relata, o avatar não é apenas uma carapaça vazia, desprovida de emoções, que não tem vida sem a interferência e controle do jogador. Assim como nos filmes, por exemplo, os avatares apresentam momentos em que não são controlados

¹ RPG (Role-playing games): Jogos em que o jogador controla a personagem principal, isto é, interpreta um papel no mundo virtual. Existem diversos gêneros de RPG, como os de tabuleiro, por exemplo. No entanto, esta pesquisa direciona seu foco para o gênero RPG de videogames.

² Esse jogo foi objeto de estudo de minha pesquisa de mestrado (2013). Observou-se que o sistema maniqueísta é muito explorado para ampliar as possibilidades de representação das atitudes humanas na vida real. Se as ações da personagem fossem “más”, as consequências variavam tanto na mudança da aparência de seu corpo quanto na receptividade das personagens secundárias. Por exemplo, as pessoas nas ruas, com medo, chegavam a correr para longe do herói.

pelos jogadores, e é isso que os distingue de outras formas de personagem. Nesse estudo, entendemos que o avatar é a personagem que pode ser controlada pelo jogador, mas que em alguns momentos da narrativa apresenta ações não controladas como, por exemplo, nas sequências cinematográficas que contribuem para o entendimento da história no jogo. Percebemos que o avatar representa a simbiose entre o jogador e a personagem, o que é ainda mais reforçado pelo uso das extensões do corpo à diegese, como os joysticks que vibram, os teclados, os óculos tridimensionais, o som *surround*, os gráficos com alta definição, entre outros.

Todos esses elementos fazem com que o jogador se suspenda momentaneamente da realidade, entrando em um mundo virtual que extrapola as barreiras do possível. A vida representada no jogo, então, oferece possibilidades que não são opção para muitos. No ciberespaço, podemos ser tudo o que quisermos sem termos de enfrentar as consequências dos resultados negativos de nossas ações, ou podemos ser o exemplo mais desejado de representante da moral e dos bons costumes. As fronteiras das convenções sociais podem ser quebradas sem que isso signifique realmente que sejamos subversivos. No mundo do jogo, o que vale é a experiência. Ele nos oferece a oportunidade de experimentar aquelas ações das quais nos eximimos no mundo real e conhecer os resultados, sem medo de consequências e punições, pois nele podemos sempre voltar atrás, recomeçar do zero. Os videogames possivelmente são as mídias que mais possibilitam a interação com um mundo virtual e, conseqüentemente, ampliam as sensações provocadas por essa experiência. Como sugere Prensky (2012, p. 156), “[o]s livros e os filmes, que talvez sejam os que mais se aproximem disso, [...] não são interativos e, geralmente, são experiências para uma pessoa apenas. Os jogos, no melhor dos casos, são experiências altamente interativas e sociais.” Sendo assim, os efeitos do uso do videogame não agem unicamente sobre o jogador, mas sobre as comunidades que se formam em torno dessa experiência.

As conclusões a que chegamos com a pesquisa mostram que esses jogos, ao simularem a vida real, trazendo para a narrativa elementos da realidade por vezes silenciados como a prostituição, a violência, as drogas e a homossexualidade, podem tanto reforçar grupos hegemônicos, legitimando suas práticas, como de fato podem servir para desconstruir, ou, pelo menos, apresentar a possibilidade de problematizar e refletir sobre as minorias marginalizadas, dependendo do ponto de vista de análise do jogador. A questão é que, por ser uma mídia pouco explorada no que tange ao impacto sociocultural, o videogame carece de profundas investigações.

Entretanto, muitas questões sobre os videogames permanecem abertas, o que nos levou a dar continuidade à pesquisa na tese, desta vez com enfoque na constituição das identidades de gênero, observando a emergência dos estudos sobre sexualidades que vêm ocorrendo nas últimas décadas. Para continuar a pesquisa, analisaremos o RPG *Mass Effect 3*, porém, o foco agora é refletir sobre o emprego do tema sexualidade e gênero na representação das personagens. Nesse sentido, acreditamos que pesquisas acadêmicas que visem à reflexão e à discussão sobre problemas oriundos da intolerância frente às diferenças e à diversidade são significativamente importantes para uma convivência mais humana e pacífica em sociedade. Por essa razão, julga-se necessária a ampla divulgação de pesquisas que privilegiem a questão das diferenças de gênero e sexualidades. Sob essa perspectiva, os jogos eletrônicos/videogames atuais, entendidos como artefatos culturais contemporâneos, encerram em suas narrativas muitos elementos que abordam os temas aqui mencionados, como personagens com identidades sexuais que divergem do padrão heteronormativo. Por isso, acreditamos que são potenciais objetos de estudo.

Não obstante as questões que os videogames vêm suscitando, eles ainda não são aceitos como culturalmente formativos, como elemento curricular, sendo que muitos os veem como mero instrumento de entretenimento doméstico. Surge daí a necessidade de investigar suas especificidades, seu potencial narrativo para o estabelecimento de uma relação interativa diferenciada, o entendimento de como o videogame contribui para a formação identitária dos sujeitos jogadores. Dessa forma, esta pesquisa se situa dentro da linha Linguagem e Cultura, pois se trata de um estudo que pretende analisar modos de produção de identidades desencadeados por artefatos culturais que têm a linguagem como principal forma de mediação, no caso, os videogames.

Existe uma multiplicidade de gêneros de videogames. Os games de luta, por exemplo, não apresentam profundidade na narrativa e geralmente permitem a interação entre dois jogadores apenas, seja presencialmente ou por meio da Internet. Esse tipo de jogo exige respostas rápidas do jogador, mais impulsividade e menos reflexão. Os jogos de ação/aventura colocam o jogador em simulações de ambientes reais como selvas, sítios arqueológicos, perseguições policiais em grandes cidades. Esses jogos exigem do jogador um raciocínio mais atento e estratégico. Há outra categoria muito conhecida de jogos chamada *First-person shooting*³, na qual o jogador se movimenta pelo mundo do jogo por meio da visão da personagem, isto é, apenas se vê a mão e parte do braço do atirador, como se o restante do

³ Do inglês, Tiro em primeira pessoa.

corpo estivesse do lado de cá da tela. Nesses jogos, é comum que a personagem principal tenha de salvar o mundo de uma ameaça inimiga, seja extraterrestre, seja contra terroristas humanos. Também existem jogos simuladores de voo, de automobilismo, de manipulação de braços mecânicos, jogos para treinos de soldados em situações de guerra simulada. Há jogos exclusivamente desenvolvidos para fins pedagógicos, que visam ao desenvolvimento de habilidades lógico-matemáticas e linguísticas, de conhecimento geográfico e histórico, entre outros campos de ensino-aprendizagem. A variedade de gêneros dentro da indústria dos games é muito variada e encontra-se em constante expansão.

O gênero de jogo analisado aqui é o RPG, o qual usa a construção de uma narrativa interativa em que as decisões e ações do jogador têm influência direta sobre a mesma, sendo diferente de formas narrativas tradicionais. A narrativa “tradicional”, entendida como uma forma de estruturação do pensamento, segue um movimento linear de raciocínio, dentro de uma estrutura binária, apresentando sempre um final fechado, pré-determinado. Essa estruturação pode ser vista em termos culturais como um modo de domesticação da mente que opera pela ordenação sequencial do discurso. Em outras palavras, essa linearidade do pensamento – começo, meio e fim – não dá espaço a outros modos de interpretação. Sendo produtos culturais, esses textos, então, estão a serviço da ordem do discurso dominante que se produz e se reforça por meio de uma gramática binária do dentro e do fora, do eu e do outro. A perspectiva não linear das narrativas de videogames por sua vez pode nos ajudar a entender o gênero em sua genealogia e estruturação múltipla nas diversas culturas e como o gênero passa a ser um construto cultural simbólico de poder e dominação. Videogames vão além da estrutura narrativa tradicional ao trazer em sua configuração a possibilidade de simular representações.

Nesse sentido, considera-se relevante uma leitura da narrativa dos jogos eletrônicos também enquanto simulação, pois, dessa forma, situa-se o trabalho dentro da perspectiva da Literatura, bem como das mídias de comunicação e informação. Como sugere Bauman, em entrevista concedida à professora Ana Lúcia Pallares-Burke, as narrativas recontam a experiência humana de estar no mundo, processando-a e reinterpretando-a, oferecendo um *insight* mais profundo no modo como essa experiência é construída e pensada e, desse modo, ajudam os seres humanos na sua luta pelo controle de seus destinos individuais e coletivos (PALLARES-BURKE, 2004). Assim, faz-se importante uma análise da estrutura da narrativa dos videogames na busca de entender sob quais perspectivas elas se configuram, que ideais elas veiculam, a que grupos e propósitos atendem, dada a multiplicidade de sujeitos que têm acesso aos games.

No que tange aos conceitos que mobilizam esta pesquisa, trata-se de um trabalho de cunho bibliográfico ou de referência. Segundo Rauen (2006, p. 55), esse tipo de investigação “consiste na busca de informações no acervo bibliográfico ou referencial da humanidade.” A pesquisa documental é importante porque apesar de os textos pesquisados serem datados de determinados contextos eles podem ser ressignificados a todo o momento promovendo novas interpretações dos fenômenos no mundo. Caracteriza-se também como estudo de caso, pois tem um videogame como objeto de estudo. É, também, uma pesquisa qualitativa, pois “[...] os resultados decorrem da forma de sua coleta, análise e interpretação” (RAUEN, 2006, p. 161). Como se trata de um objeto ainda pouco explorado (como menciono em minha dissertação de mestrado realizada em 2013), é uma pesquisa do tipo exploratória, isto é, visa investigar o objeto em questão a fim de conhecê-lo melhor e prover informações sobre ele que venham contribuir com futuras pesquisas. É importante ressaltar que na pesquisa qualitativa pode haver indução pelo pesquisador nas atividades desenvolvidas pelos sujeitos investigados, o que pode comprometer os resultados obtidos, isto é, sua transparência deve ser constantemente questionada. O distanciamento do pesquisador quanto ao objeto analisado é de extrema importância para a exatidão e veracidade dos dados analisados e dos resultados apresentados. Este trabalho, por essa razão, e devido a sua filiação a teorias pós-estruturalistas, afasta-se de métodos positivistas que pretendem um distanciamento total da ação do investigador sobre a manipulação dos dados. Reconhecendo essa impossibilidade, a pesquisa, então, tem caráter autoetnográfico.

Os três eixos conceituais principais nos quais esta pesquisa se apóia são: cultura, sexualidade/gênero e videogames (RPG). As fontes bibliográficas usadas para refletir sobre cultura incluem Bauman (2012) e a ideia de um movimento fluido nos processos culturais, o que é útil para entender a fluidez das identificações subjetivas contemporâneas, ou a identidade cultural pós-moderna, num momento em que se entende a cultura como um entrelugar instável no qual a hibridização está em todo lugar, e tal hibridismo também é observado no mundo dos videogames. Como a configuração dos videogames se aproxima bastante do cinema, apóia-se também na obra de Stam e Shohat (2006) – Crítica da imagem eurocêntrica – buscando entender como os jogos, assim como os filmes, podem tanto ser meios de subversão da ordem quanto instrumentos de reprodução de normas. A cultura, neste trabalho, é entendida como o fenômeno da produção e a reprodução de práticas sociais, levando em conta o papel agente do homem sobre sua história e sobre o mundo, bem como a interferência do meio, enquanto condição de produção, sobre os sujeitos.

Quanto aos jogos, vale ressaltar que a literatura sobre os videogames se encontra em desenvolvimento e que a bibliografia em língua portuguesa ainda é limitada. Buscamos entender em primeiro lugar a concepção de *jogo* em Roger Caillois (1990), o qual agrupa os distintos tipos de jogos em categorias de acordo com suas configurações e finalidades. Uma das justificativas para este trabalho é a busca por conceitos que tratem da relação entre a mídia videogame e o seu potencial cultural comunicativo na construção da identidade. Por essa razão, aborda-se em Frasca (2007) o papel cultural e comunicacional que tem sido atribuído aos games nos últimos tempos. Esse autor também nos interessa por pesquisar os procedimentos discursivos enviesados que, usados nas construções dos jogos, refletem seu papel político, subversivo e mesmo reforçador de práticas culturais.

Optou-se por utilizar o videogame como objeto de estudo por ser uma tecnologia que está ao alcance da maioria dos jovens e adolescentes, bem como de adultos. Sabendo do papel formador de opinião que as mídias apresentam, não podemos ignorar a participação dos videogames enquanto meios de comunicação. As mídias – novelas, filmes, livros, videogames, entre outros – contribuem para que as pessoas construam esquemas sobre o mundo, sobre corpos ideais, sobre posições de gênero, relacionamentos interpessoais modulados a partir do mundo virtual, entre outros. Vale ressaltar que “[o] ciberespaço tem se configurado como o novo local de trabalho, lazer, busca de informação e conhecimento” (MORAES, 2012, p. 20). Observa-se que, no ciberespaço dos videogames, temas como gênero, sexualidade, questões étnicas e raciais, problemas ambientais e vários outros embates sociais são cada vez mais recorrentes nas histórias que eles contam. Se a mídia tem sua parcela na formação dos sujeitos, é importante que se investiguem as formas como esses discursos – que são políticos – estão sendo veiculados e como os usuários poderiam compreender as mensagens recebidas.

Como objetivo geral da pesquisa buscamos Analisar o possível caráter subversivo da inclusão da diferença sexual na narrativa de *Mass Effect 3*. Para chegarmos à consecução dessa tarefa, elencamos três objetivos específicos: Demonstrar, com base em teorias feministas, como o videogame em questão produz o padrão hegemônico de gênero; Confrontar o videogame em questão com outros games de modo a observar sua função produtora do padrão normativo em detrimento de modos não normativos de subjetividade; Analisar as representações de gênero de personagens – feminilidades e masculinidades – enquanto mensagens que veiculam uma ordem discursiva do padrão de gênero e de sexualidade.

No capítulo 2, debruçamo-nos sobre uma extensa revisão de literatura de pesquisas que nos ajudam a entender os conceitos de masculinidade e feminilidade dando sustentação na compreensão do que é o gênero, além de pesquisas que tratam diretamente do estudo de videogames, nas quais observamos os métodos de análise empregados. O referencial teórico utilizado para abordarmos a questão do gênero e das sexualidades em termos mais conceituais, também apresentado nesse capítulo, aporta-se nas pesquisas da feminista Judith Butler (1990; 1999; 2004), filósofa expoente nos problemas de gênero do momento contemporâneo. Sua contribuição principal para esta pesquisa se concentra no conceito de performatividade. Isso nos interessa porque percebemos uma aproximação entre as performatividades identitárias e aquelas presentes no ato de assumir o papel da personagem principal pelos jogadores nos jogos de RPG, possibilitado pela simulação. Nesse contexto, a teoria feminista está muito presente ao longo do desenvolvimento deste trabalho porque foram elas, as mulheres, que abriram caminho para a problematização da categoria nas lutas de classe pela conquista de direitos e de condições de trabalho melhores e da própria dignidade da vida. Juntaram-se a isso, então, não somente questões referentes às mulheres, como também aos problemas étnicos, sexuais e de classe. Outros autores que também contribuem com esta pesquisa são Michel Foucault – a História da Sexualidade (2014), Tina Chanter (2011), na mesma linha de Butler, problematizando o gênero, e Elizabeth Grosz (1994) com a ideia da centralidade do corpo nos estudos sobre a sexualidade por ser o local onde se travam as lutas identitárias e se refletem a agência do sujeito e as imposições da cultura, isto é, onde se inscrevem as impressões culturais. Também apresentamos nesse capítulo um breve referencial teórico sobre a análise de conteúdo aplicada ao estudo de videogames.

O capítulo 3 traz a metodologia empregada nesta pesquisa, que aplica a análise de conteúdo de Laurence Bardin, observando que esse é um método fluido, que permite ao pesquisador construir seu itinerário investigativo sem partir de requisitos rígidos pré-determinados. Aqui também fazemos uma breve explicação sobre o *gaming*, que é a atividade de jogar e reconhecer detalhadamente o objeto de estudo em questão, o que permitiu formular um quadro explicativo com as categorias/padrões e critérios definidores dessas categorias empregados na análise das representações de gênero no game. Por fim, apresentamos uma descrição do videogame *Mass Effect 3*, apresentando aspectos de sua narrativa buscando explicitar como ele é configurado, isto é, como funciona a mecânica do game.

Dedica-se, no capítulo 4, mais especificamente à análise crítico-descritiva do objeto desta pesquisa: o videogame *Mass Effect 3*, sendo que se optou por não dividir em duas seções distintas, pois julga-se que dessa forma, por se tratar de um estudo de caso qualitativo,

facilitaria a compreensão dos dados compilados, em sua maioria imagens capturadas do jogo. Iniciamos com uma categorização dos games segundo a perspectiva de Roger Caillois, refletindo sobre em qual/quais dessas categorias os videogames se enquadrariam, já que se trata de uma mídia tão complexa. Além disso, reflete-se sobre a estrutura narrativa dos videogames e a importância de se entender essa mídia também como simulação. Na apresentação crítico-descritiva das personagens selecionadas, especifico os critérios que as colocam dentro das categorias normativas e não normativas de gênero e sexualidade, buscando problematizar a construção do gênero binário e da sexualidade normativa e mobilizando os conceitos assimilados com as leituras das teorias feministas empregadas aqui.

Na sequência, teço algumas considerações finais acerca dos objetivos propostos nesta tese.

2 REVISÃO DE LITERATURA

Apresentamos neste capítulo uma revisão de literatura sobre pesquisas que abordam a constituição das subjetividades masculinas e femininas e que contribuem para uma melhor compreensão dos problemas de gênero que se mobilizam na produção subjetiva das identificações (identidades), priorizando aquelas que fazem tal aproximação com o mundo virtual. Isso se faz importante para entendermos a questão das identidades ou *metaidentidades* que se fazem alternativas ao se assumir uma identidade, o que acreditamos ser possível não apenas no mundo virtual dos videogames quando o jogador se posiciona na tela da TV e impregna-se do corpo virtual da personagem, como também nas páginas das redes sociais, nas salas de bate-papo, no local de trabalho, nas variadas formas da literatura, que vão desde romances a manuais de comportamento e currículos escolares. Também apresentamos alguns estudos sobre videogames, buscando observar o método investigativo empregado. Na seção 2.3 tratamos especificamente do referencial teórico que embasa esta pesquisa.

2.1 ESTUDOS SOBRE MASCULINIDADES

Um conceito muito empregado nos estudos de gênero e sexualidade é o de masculinidade hegemônica, desenvolvido por Robert William Connell no final da década de 1980. Inicialmente, concebia-se essa masculinidade como “um padrão de práticas [...] que possibilitou que a dominação dos homens sobre as mulheres continuasse” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p. 245). O conceito de masculinidade hegemônica se torna importante na leitura que fazemos sobre a possível veiculação do gênero dominante no videogame.

Devido a muitas críticas recebidas, especialmente no que tange à dinâmica no interior das relações de gênero e a fluidez inerente a uma única forma de masculinidade, que a colocava como estática dentro de um movimento trans-histórico, os autores revisaram o conceito inicial e perceberam a necessidade de mudanças em algumas das definições que o sustentavam, tais como a pluralidade das masculinidades, bem como das feminilidades, e a necessidade de se considerar os contextos locais, regionais e globais como meios interferentes no processo de construção das identidades masculinas.

Outro problema relacionado à masculinidade hegemônica é a interpretação generalista que a coloca como normal, dentro de uma perspectiva biologizante da construção subjetiva. Nessa concepção, observa-se que em variados contextos a masculinidade se

configura de acordo com interesses de determinados grupos pela aquisição de poder e pela sua manutenção. Isso leva ao questionamento da própria ideia de hegemonia enquanto ordem universalizante, dado que ela pode ocorrer em vários níveis geográficos. Ainda que não seja compreendida como normal, Connell e Messerschmid afirmam que “[...] certamente ela é normativa. Ela incorpora a forma mais honrada de ser homem, ela exige que todos os outros homens se posicionem em relação a ela e legitima ideologicamente a subordinação global das mulheres aos homens” (2013, p. 245). Ainda de acordo com os autores, “[...] a masculinidade representa não um tipo determinado de homem, mas, em vez disso, uma forma como os homens se posicionam através de práticas discursivas” (2013, p. 257). Isso vem ao encontro da afirmação recorrente nos estudos da linguagem que afirma que o sujeito humano se constitui na linguagem e por meio dela. Sem a linguagem como instrumento de mediação e repetição da performatividade⁴ do gênero, no caso o masculino, não haveria como imprimir nos corpos a própria noção de masculinidade, ou seja, é no corpo que o gênero ganha certa organicidade, materializa-se e adquire status de verdade.

O que está em jogo aqui então é compreender que a masculinidade hegemônica não é uma força universal que age de forma igual sobre o comportamento de todos os homens, independente de sua cultura. Ainda assim, as masculinidades hegemônicas compartilham certas características comuns, a saber: “O consenso cultural, a centralidade discursiva, a institucionalização e a marginalização ou a deslegitimação de alternativas [...]” (CONNELL; MESSERSCHMIDT, 2013, p. 263). Quanto ao consenso cultural, há compartilhamento de uma forma única de masculinidade como verdadeira, original, e por vezes entendida como natural, sendo que os sujeitos são complacentes ou cooptam a materialização de um ideal; é necessário que haja aceitação dos sujeitos masculinos. A centralidade discursiva ignora outras possibilidades excêntricas de manifestações da masculinidade. O discurso do gênero masculino biológico contribui para tal centralidade ao desconsiderar manifestações desviantes do gênero, ao patologizar certos comportamentos e privilegiar outros. São várias as instituições que funcionam como dispositivos de controle e vigilância, que corroboram e imprimem nos corpos de sujeitos essas formas idealizadas de homem e mulher verdadeiros, dentre os quais a religião, a família, o trabalho, os esportes, a escola e o currículo escolar têm papel privilegiado.

Essas considerações e análises podem, também, ser observadas em Goulart e Hennigen (2014), que ao pesquisarem jogos RPG *on-line*, sustentam que certos videogames

⁴ O conceito de performatividade será desenvolvido no decorrer do trabalho.

se apresentam como espaços ciberculturais nos quais sujeitos podem se engajar para problematizar questões políticas como a misoginia e a homofobia. Os autores pesquisaram a criação de um movimento LGBT chamado *Proudmoore Pride* dentro do MMORPG⁵ *World of Warcraft*. Considerando essas tecnologias um meio pelo qual os sujeitos podem reivindicar direitos e manifestar seu estar no mundo como legítimo, os autores exploram o termo tecnopolítica, que é quando a tecnologia, o mundo virtual no caso, passa a ser empregada para a luta social. Os autores consideram que a existência da parada LGBT dentro do jogo é um movimento de subversão, não um movimento que segue uma linearidade dos movimentos externos, mas uma nova atualização permitida dentro do meio cibernético que rompe com ideais originários de gênero/sexualidade. No atual estado das coisas, o mundo cibernético ofereceria uma renúncia ao corpo puramente carnal e natural, pois o corpo contemporâneo na junção com o cibernético deixa de ser original. Dessa forma, os autores questionam e criticam as origens fundantes das identidades de gênero e sexualidade, considerando videogames como potências para a desestabilização das normas sexuais a partir do estudo genealógico, isto é, das origens históricas, dos meios e possibilidades que vieram a estabilizar essas normas como verdadeiras e naturais.

Analisando o papel dos avatares em comunidades de uma rede social – o extinto Orkut⁶ – voltadas para o público homossexual masculino, Parreiras (2009) percebe o espaço virtual da rede social como um lugar de potência para a criação de novas identidades que se diferenciam das identidades físicas. Ela defende a ideia de que o espaço virtual é cheio de significação, que só pode existir pelas diferentes formas de interação existentes entre seus usuários. Como a autora aponta, os avatares⁷ são representados pelas fotos dos perfis dos usuários e essas fotos sempre procuram representar a melhor posição, o melhor gesto, e posturas dessas pessoas, exemplificando como acontece a construção dos corpos virtualizados. Assim, percebemos que a configuração do avatar pretende passar uma imagem ao interlocutor, o que não difere em nada dos avatares nos videogames, sendo que nesses o

⁵ Esta sigla em Inglês (*Massive Multiplayer on-line Role Playing Games*) quer dizer jogos imensos *on-line* em que o jogador assume o papel de uma personagem principal e tem grande participação no desenvolvimento do jogo. A palavra *massive* faz referência à enorme quantidade de outras personagens que compõem a história bem como à imensidão dos mundos virtuais em que a narrativa do jogo se desenvolve. Muitos jogos chegam a levar centenas de horas para serem finalizados. Outros são infinitos, isto é, estão constantemente *on-line* para que os jogadores participantes deem continuidade aos acontecimentos à medida que vão participando.

⁶ Rede social virtual criada em 2004 e extinta em 2014, na qual as pessoas postavam fotografias, trocavam mensagens, participavam de grupos de interesse comum. O Orkut funcionava mais ou menos como o Facebook.

⁷ É preciso ter em mente que os avatares não são apenas os corpos controláveis que representam os jogadores no mundo virtual dos videogames, por exemplo. Eles são a forma como o corpo de um determinado sujeito se materializa em qualquer meio virtual. Sendo assim, as formas que eles assumem podem ser as mais variadas.

avatar também pode ser customizado à preferência do jogador. Segundo Parreiras (2009), a comunidade virtual em questão é formada “por uma quantidade considerável de *fakes* e *masks* – perfis que funcionam como construções identitárias para usuários” (p. 346, grifo da autora). Isso que dizer que a entrada em uma rede social dá ao usuário a possibilidade de ser uma *persona*, usar uma máscara, tanto ao construir uma nova identidade *on-line* quanto apenas camuflando sua identidade física, isto é, mantendo o gênero e orientação sexual adotado no cotidiano, porém utilizando um pseudônimo. Nesse contexto, entendemos que o ciberespaço vem desconstruir a ideia de um mundo físico real, como única forma verdadeira, e a construção de um corpo paralelo ao corpo físico também nos leva a questionar a unicidade do corpo, o que serve para romper com pensamentos diádicos, pois refletimos no mundo virtual a contingência dos corpos físicos.

Um dos pontos fortes da pesquisa de Parreiras (2009) é a análise que faz da construção das masculinidades gays dentro dessas comunidades virtuais. Percebe-se que há uma divisão principal que segue como padrão a heterossexualidade normativa de modo que a feminilidade e a emoção presente em corpos masculinos são negadas, ao passo que a hipermasculinização tende a ser valorizada dentro da comunidade virtual, ou seja, há uma transposição de comportamentos que orbitam um padrão hegemônico do mundo real para o mundo cibernético. Nessa transposição são levados modelos de comportamento ideais ou reprimidos para a construção dos avatares que representam os sujeitos reais. Observa-se de modo geral que as várias rotulações dadas pelos próprios colaboradores/atores da pesquisa de Parreiras permitem-nos afirmar que dessas divisões surgem diversas masculinidades, isto é, várias formas de ser homem, as quais oscilam em aceitação dependendo do contexto social e histórico vivido por esses homens. Ressalta-se a hegemonia da norma heterossexual como matriz norteadora dos comportamentos homossexuais masculinos e a aparente aceitação dos sujeitos que performatizam um papel masculino no cotidiano.

Haraway (1991), numa paisagem pós-humanística, usa o modelo do ciborgue para criticar as tendências singularizantes e originárias de explicações ontológicas. A autora critica as tentativas de busca por unidade, justificando que a afinidade e a coalizão são as alternativas mais próximas de união. Construir afinidades e não dominação ou incorporação pelo patriarcado, capitalismo e materialismo. O que Haraway propõe é uma metáfora que torna compreensível o fato de o que conhecemos como mulher na contemporaneidade na verdade ser um construto social, uma imagem impressa sobre o corpo feminino ao longo da história humana. O ciborgue refletiria essa ideia por ser um entremeio entre o ser biológico e o artificial, fabricado. Ele é biológico por ter origem na natureza, no mundo animal que o

torna organismo, mas artificial ao receber sobre seu corpo as modificações atribuídas por causa de uma necessidade secundária, uma falha, defeito ou falta que se sobrepôs às necessidades naturais do corpo. Próteses dentárias, substituições de membros como pernas e braços perdidos em acidentes, aparelhos auditivos, implantes oculares, marca-passos entre outros são alguns exemplos dessas modificações. Dessa forma, o ciborgue não é nem animal nem máquina, não tem um lugar definitivo e fixo dentro das narrativas de pensamento binário. Ele está aqui e lá, é um entrelugar, a fronteira que une e paradoxalmente rompe com o que entendemos como ser humano. O ciborgue não tem um pai e uma mãe que possam ser considerados sua origem. Ele é um híbrido resultante do desenvolvimento científico, da união entre ciência e natureza. Por essa razão, ele não tem necessidade de completude, de totalidade que é imaginada na presença do par homem-mulher, tão caros à reprodução humana, a qual por sua vez é muito valiosa à manutenção do capitalismo, pois sem mão de obra produtiva para ser explorada, não há lucro.

Nesse sentido, a reprodução humana se apresenta como problemática quando a pensamos, a partir da perspectiva feminista, como uma forma de controle do corpo da mulher. Exige-se delas que sejam mães, desenvolvem-se técnicas reprodutivas de alta ponta para garantir segurança na gestação tanto para o bebê quanto para a mãe, que é uma potencial matriz reprodutora, esquadrinha-se o corpo da mulher que é invadido por dispositivos intrauterinos sofisticados, tudo para o bem delas, imprime-se em suas mentes padrões de beleza que tornam seus corpos débeis e submissos, tudo para que sejam consideradas mulheres de verdade, dentro de um ideal patriarcal que as toma como objetos. Não se questionam seus desejos, se de fato é isso que querem. No mundo ciborgue não há reprodução, sim replicação. Essa replicação é muito bem representada no filme *Matrix* (1999), no qual as pessoas são geradas dentro de úteros (matrizes) artificiais, desconectadas de um corpo feminino. A metáfora do ciborgue vem justamente desconstruir o mito originário do ser humano ideal, da mulher como instrumento de procriação e reprodução, do homem tendo poder e controle sobre os corpos delas. O ciborgue representa uma ameaça à estrutura dos grupos hegemônicos que dependem da reprodução heterossexual para terem sua existência garantida. Uma vez que não há reprodução, a própria ideia de família se transforma – a família nuclear é fonte produtora de trabalho e de modelação de corpos – e a herança dos bens materiais e econômicos pode desaparecer, um perigo ao sistema de mercado dominante.

Haraway (1991, p. 166) também aponta a era da informática como uma nova revolução industrial que produz “mundialmente novas classes trabalhadoras, sexualidades e etnias”. Com as novas tecnologias da informação, o ser humano pode ultrapassar certas

barreiras do corpo físico quanto à sua localização no espaço geográfico. Os aparatos tecnológicos utilizados principalmente para fins de comunicação os colocam em contato instantâneo com pessoas de todas as partes do mundo, e a Internet tem grande importância nesse feito. Não apenas a comunicação imediata é possível, como também o são os encontros entre sujeitos antes separados pela distância e pela cultura. Percebe-se uma hibridação cultural resultando dos encontros possibilitados pelas novas tecnologias. Dispositivos como câmeras, *mouses*, teclados, microfones, controles com vibração funcionam como extensões do corpo humano por meio das quais as sensações são aguçadas causando um efeito de realidade cada vez mais intenso. Já nem sempre precisamos mais de encontros físicos para satisfazer nossos desejos, sendo que muitos desejos reprimidos também são instigados ao despertar pela suposta segurança do anonimato oferecido pela rede. As simulações virtuais fazem de nossos corpos cibernéticos, corpos ciborgues. E o videogame entra nesse contexto ao potencializar a materialização do corpo virtual.

Sendo que os videogames possibilitam esse contato virtual mediatizado, eles se valem de representações do corpo expressas por meio dos avatares. Nesse sentido, consideramos relevante a reflexão de Felipe (2007a) sobre como se constroem as representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia impressa e televisiva, considerando essas mídias como instituições com papel educador, especialmente no que concerne à educação de crianças e jovens. Observa-se que a mídia tem compartilhado com a família e com outras instituições o papel de educador, sendo “uma poderosa instância de produção do conhecimento”, dentro as quais se destacam a TV, o videogame e a Internet por serem os meios com os quais as crianças despendem maior parte do tempo. Segundo Felipe (2007a), “os discursos veiculados pela mídia acionam poderosos efeitos de verdade, que podem contribuir significativamente para a construção das identidades dos sujeitos.” Isso quer dizer que a mídia, enquanto construto cultural, reflete não somente o modo como o mundo deve ser, como também a forma como se espera que os sujeitos se apresentem em sociedade. A cultura, nesse sentido, através da tela da TV imprime nos corpos de jovens e crianças desde cedo os ideais relativos aos padrões masculinos e femininos de comportamento, objetificando esses corpos. Não se pode, todavia, desconsiderar o papel de agente dos sujeitos nesse contexto, que também negociam a forma de recepção e os usos que fazem das informações recebidas desses meios.

Ainda no que tange à representação midiática do corpo, Rodrigues (2014) faz um estudo quantitativo das representações gráficas das 117 personagens existentes no jogo de computador *on-line League of the Legends* sob a perspectiva do gênero procurando identificar

as manifestações de feminilidade. Os resultados mostram que do total de personagens, apenas 40 são do sexo feminino. Como marcadores de feminilidade, os dados revelam que 65% delas apresentam algum tipo de nudez, 92% são excessivamente magras e curvilíneas, 57% têm seios avantajados, 80% são humanas, o que leva a conclusão de que as mulheres no jogo são hipersexualizadas em relação aos homens. Esses por sua vez, representam 66% do total de personagens, 31% apresentam algum tipo de nudez, 52% são humanos, o que mostra que as personagens masculinas podem adotar outras formas não humanas, tendo garantida sua representatividade, enquanto as mulheres em grande escala são humanas caucasianas sensualizadas. Mesmo quando usam armaduras de ferro, os contornos dos seios das personagens femininas ficam em relevo. Observou-se também que personagens robôs tinham aspectos humanos femininos definidos, enquanto outros não tinham marcação de gênero. Apenas uma personagem masculina era afrodescendente, enquanto uma feminina apresentava características fisionômicas indianas. Um dado muito importante dessa pesquisa é quanto à sensualização de personagens masculinas, o que ocorre em uma escala inferior. Quando um homem é representado usando roupas que deixam à mostra partes do corpo, ou roupas justas, há crítica por parte dos jogadores e essas personagens são rejeitadas. Cabe destacar que essa foi a única investigação brasileira encontrada que trata de gênero e sexualidade em videogames até o momento da escrita desta pesquisa.

Julgo relevante aproximar videogames e esportes porque os primeiros também são jogos e envolvem competição, na qual a dominação masculina é incentivada por meio da incitação a práticas agressivas e violentas, como veremos a seguir, que se consolidam como características da masculinidade dominante, termo preferido nesta pesquisa. Ao abordar o problema da masculinidade dominante nos esportes a partir da primeira década de 2000, Anderson (2011) coloca em pauta a possibilidade de várias masculinidades coexistirem harmonicamente, pesquisando as masculinidades e as sexualidades nos esportes. Segundo o autor, os esportes sempre foram um lugar de produção e reprodução do poder masculino, em que esse poder só é distribuído àqueles que se encaixam dentro dos padrões pré-estabelecidos. Para problematizar a questão, o autor, além de apresentar pesquisas realizadas por ele e outros pesquisadores com atletas quanto à aceitação de sua homossexualidade e abertura junto a seus colegas de profissão e público, enfoca em seu trabalho duas pesquisas principais, uma realizada em 2002 e outra realizada em 2011, contextos históricos completamente diferentes e que trouxeram resultados muito importantes para os estudos das sexualidades e dos esportes. Em ambos os momentos, o autor interagiu com vinte e seis atletas de ensino médio e de ensino superior. Comparando os resultados obtidos nos dois momentos, Anderson (2011)

observa que nos últimos anos vem havendo uma diminuição no que se entende por homofobia. No passado, havia medo por parte dos atletas gays de se assumirem para seus colegas de equipe, e muitos deles usavam seu capital esportivo, isto é, sua ótima desenvoltura nos esportes para manterem o papel social dominante e lidarem com a homofobia. Os resultados atuais mostram que nas últimas décadas vem ocorrendo um declínio na homofobia, que já há uma maior aceitação da diferença sexual dentro dos esportes e que conhecer a orientação sexual dos colegas inclusive melhora os relacionamentos interpessoais e o desempenho da equipe.

Aprofundando o problema, o autor faz uma crítica à teoria da masculinidade dominante de Connell de 1987 (teoria sobre masculinidades predominante até os anos 1990), observando que é preciso rever a mesma, pois ela atendeu a um problema num determinado momento histórico. Em suas pesquisas, ele observou que, com o passar dos anos, com atletas “saindo do armário”, muitos têm obtido reconhecimento do público e respeito dos colegas nas equipes, convivendo harmonicamente e muitas vezes desenvolvendo uma relação afetiva mais consolidada com os outros homens sem que isso represente uma ameaça as suas identidades sexuais. Dessa forma, o autor sugere que essas outras manifestações masculinas, ao ganharem espaço, ainda que representem uma minoria, colocam em xeque a hegemonia da heterossexualidade masculina. Para ele, as masculinidades vão se configurando de acordo com o contexto histórico e a cultura local de um grupo específico.

Um ponto muito importante da pesquisa de Anderson é quanto à necessidade que os homens ocidentais têm de manter um padrão heterossexual, que do ponto de vista da teoria da masculinidade dominante, tem a ver com a manutenção do patriarcado, o qual garante a manutenção de poder aos homens que se identifiquem com os padrões impostos. Dentre os padrões destacam-se a virilidade, a força física, o aspecto e comportamento heterossexual, isto é, o comportamento masculino padronizado como o conhecemos. Esses mesmos padrões são observados na análise que fazemos da configuração das personagens masculinas de *Mass Effect 3*. Nas sociedades ocidentais há um imenso medo dos homens de terem sua masculinidade abalada por serem associados aos gays, ao que ele chama de homo-histeria. A homo-histeria caracteriza-se pela presença de três fatores principais: consciência cultural de que a homossexualidade existe, nível alto de homofobia dentro de uma cultura e a convergência do feminino no corpo do homem gay (associação com fraqueza física a partir de traços femininos, o que supostamente colocaria esses homens numa posição de submissão em relação aos outros, e de diminuição por abrirem mão do poder que “naturalmente” é dado

ao sujeito homem). Quanto menor é a histeria em uma cultura, menor é o índice de homofobia.

Outro dado importante da pesquisa de Anderson (2011) é que nos anos 1970 e 1980, com o avanço da AIDS, muitos homens dentro do padrão heteronormativo começaram a sucumbir à doença, o que colocou em relevo o fato de que não apenas homens femininos seriam gays como também os masculinos. Como apenas uma aparência masculina não garantia que o sujeito fosse heterossexual, havia sempre a suspeita de que qualquer um poderia ser gay. Por essa razão, surgem outras formas, nesse período, de manter o corpo dentro de um padrão que garanta a suposta aparência heterossexual. Então começa a surgir a hipermasculinização⁸ dos corpos: homens muito musculosos forjados em academias de ginástica. Um corpo hipermasculinizado então passa a ser capital cultural para os homens. Essa apropriação de comportamentos de um grupo de homens por outro vai ao encontro da afirmação de que “[...] padrões de masculinidade hegemônica podem mudar ao incorporarem elementos de outras masculinidades” (CONNELL; MESSERCHMIDT, 2013, p. 265). Isso nos permite pensar a ideia de hegemonia aqui apresentada não como algo fixo e imutável, mas que é permeável a outros modos quando confrontada por eles. A existência de sobreposições de masculinidades é indício da fragilidade das bases em que a heteronormatividade se sustenta.

Na esteira dos estudos sobre masculinidades nos esportes, García (2013) investiga a construção das masculinidades e da cultura étnica construída a partir da ascensão social e popularização na mídia de dois pugilistas latino-americanos na década de 1990: Oscar De La Hoya e Fernando Vargas, ambos nascidos no sul da Califórnia, porém de origem mexicana. De La Hoya usava um estilo de luta mais analítico e tático, evitando o confronto direto com o seu adversário, enquanto que Vargas fazia o inverso. Em ambos casos, os dois atletas fizeram muito sucesso e representavam sua origem latina. Segundo García (2013), tanto a forma de lutar quanto a necessidade de afirmação de sua origem mexicana apresentam formas de construção da masculinidade que acaba sendo refletida no imaginário popular dos fãs. De La Hoya, para muitos, ao usar um estilo mais tático se afasta do ideal *macho man* que é lançado sobre a imagem do homem latino. Além disso, sua beleza física o lança ao mercado

⁸ Para um maior aprofundamento da questão, ver Parizi (2006), o qual faz um estudo bastante aprofundado da mudança que ocorre na autoimagem dos gays nesse período a partir da análise dos quadrinhos do artista Tom of Finland. Para o autor, essa mudança física, além de ser uma reação à repressão sofrida pelos gays, passa a representar o ideal de homem não apenas para os homossexuais, como também para os próprios heterossexuais. Observe-se o aumento considerável do culto ao corpo na atualidade.

publicitário, no qual ele percebe um novo nicho de mercado. A fama e o sucesso o aproximam mais da classe média americana, e muitos passam a criticá-lo por ter supostamente abandonado suas origens, questionando inclusive sua masculinidade. Vargas por sua vez, mantém um padrão de luta mais direto e agressivo, enfrentando o adversário cara a cara. A fama de Vargas não o distancia de sua comunidade de origem, e ele é visto por muitos dos latinos imigrantes ou de origem latina como um herói. Observaremos esse esquema de construção da masculinidade – tática x agressividade – nas personagens de *Mass Effect 3* Kaidan e Shepard, bem como o ideal da masculinidade latina representada na personagem James. Essas personagens que serão analisadas no capítulo 4.

Na análise de García (2013), a postura adotada por Vargas em suas lutas, bem como seus comentários proferidos contra De La Hoya na ocasião de um combate entre os dois, servem de reforço a uma cultura masculina dominante, que não só serve para moldar as posturas ou cristalizar formas idealizadas de ser homem, como também se constrói no embate de fronteiras étnicas, na necessidade de se estar situado em um lugar seu. No texto, observamos a pluralidade de possibilidades de ser homem e suas manifestações tanto dos dois atletas, quanto dos fãs em suas postagens nos jornais *on-line*, quanto de comentaristas esportivos em cujas falas refletem-se as misoginias e homofobias que engendram o pensamento do homem ocidental contemporâneo, em especial os americanos e os latinos. Observa-se que não se trata apenas de uma luta por um lugar na sociedade, uma luta por aceitação. Dos dois atletas é cobrada a necessidade de colocar em relevo sua origem não americana, o que se pode ser obtido por meio de uma imagem masculina, heterossexual e viril, preferencialmente agressiva, sendo que o mais forte, o que subjuga o outro por meio da força física e da violência extrema é que melhor representa o *chicano*⁹. No caso de De La Hoya, houve um preço a pagar por usar um estilo próprio de luta, o qual, ainda que o levasse constantemente a vitória, colocava em risco sua postura masculina, além de levantar a suspeita de ele ter deserdado sua tribo e os milhares de latinos nos Estados Unidos que ele deveria representar como figura pública.

É interessante pontuar o fato de que esses dois atletas representam os corpos sobre os quais age uma ordem social dominante que determina formas supostamente verdadeiras de ser homem, isto é, os próprios homens desempenham um papel social, que é construído e mantido pelas pressões sociais que já se sobrepõem sobre eles desde a infância.

⁹ Termo usado nos Estados Unidos para se referir aos cidadãos americanos de origem Mexicana, especialmente aqueles que assim se reconhecem, vivem em comunidades étnicas (os *barrios*) e mantêm suas tradições de origem.

Nos dois casos, vale ressaltar que a figura viril tanto de De La Hoya quanto Vargas se apresentam como “homens verdadeiros” se comparados aos norte-americanos, pois são fortes, valentes, trabalhadores de origem humilde que conquistaram um lugar no mundo pelo esforço de seus corpos que representam a força de trabalho explorada pela sociedade americana ao longo dos séculos, ou seja, o mexicano, ainda que em sua posição desprivilegiada, usa sua masculinidade para sobrepor-se aos americanos, supostamente menos homens que aqueles. O combate violento, tanto no ringue do Boxe entre Vargas e De La Hoya quanto no campo de batalha entre Kaidan e Shepard representam os locais em que suas masculinidades são postas à prova. A agressividade presente no embate, na competição e na luta pela sobrevivência se consolida como característica própria do “homem de verdade”.

Outra questão que julgo relevante nesta pesquisa é a questão do trabalho e da escola, pois se observa ainda pouca ou nenhuma participação de mulheres na indústria de desenvolvimento de jogos, o que reflete uma tendência de o conteúdo desses jogos veicularem apenas ideais masculinos. A separação entre homens e mulheres começa muito antes do mercado de trabalho, tendo a escola papel determinante nessa separação. Moret et al (2012) abordam a masculinidade dominante a partir de um estudo de caso realizado com estudantes de três classes distintas em uma escola de preparação para ofícios na Suíça. As pesquisadoras buscaram apontar como a distinção de classe e de gêneros opera na construção de fronteiras do trabalho, que reforçam e reproduzem masculinidades predominantes, isto é, o que é ser um homem de verdade sob a ótica de estudantes, predominantemente homens, daquela escola. Foram analisadas posturas e falas de alunos proferidas durante as aulas, bem como de professores. Constatou-se que a forma como alguns alunos se vestiam ou a reação deles frente a atividades práticas que suscitavam riscos de acidentes eram associadas a um comportamento feminino, isto é, não se comportavam como um homem “macho”. Segundo as autoras da pesquisa, o caráter hipermasculino é um atributo usado como capital social entre os estudantes de classes menos favorecidas que se encontram em processo de formação profissional por não terem perspectivas de ascender ao estudo superior, como possibilidade de reação a sua condição.

O problema passou a ser observado entre dois grupos diferentes: um de instaladores de folhas de flandres e outro de telemáticos. Ambos ofícios são tidos como desempenhados por trabalhadores braçais, o que exige força física e domínio das técnicas de trabalho para um bom desempenho. Para esses estudantes, o trabalho manual é parte constitutiva de sua masculinidade, e outras formas de trabalho, como os desempenhados com a mente, são consideradas não masculinas. Por exemplo, por desempenharem atividades em

locais protegidos de intempéries, os telemáticos eram motivo de zombaria dos operadores, que se consideravam superiores por terem de enfrentar o frio e a chuva apenas com a resistência de seus corpos. Esse tipo de construção da masculinidade considera atividades não braçais como sendo femininas e, portanto, homens que as desempenham seriam considerados menos homens, por associação ao trabalho doméstico não remunerado e frequentemente considerado meramente como atividade do lar. Constata-se, então, que a escola é uma instituição produtora de gênero.

As autoras concluem que determinadas formas de masculinidade dominante fazem parte do conteúdo escolar das escolas suíças, sendo reproduzida por alunos e professores. Não obstante, a construção dessas masculinidades, que consideram certos homens mais aptos a exercerem seus papéis sociais em detrimento de outros e que reproduzem a submissão das mulheres, são formas de reação às dissimetrias sociais produzidas dentro das sociedades de classe, mais especificamente dentro da classe trabalhadora que se encontra numa posição subalterna em relação à elite econômica, como é o caso dos sujeitos que desempenham trabalhos manuais, como os pedreiros, carpinteiros, pintores, eletricitas, entre outros.

Hirata e Kergoat (1994), problematizando a questão do sexo dentro da classe trabalhadora, mencionam que a classe operária tem dois sexos e que esse fator deve ser levado em questão quando se analisam as diferenças sociais do trabalho entre o grupo dos homens e o das mulheres, bem como a opressão sofrida por essas. Para as autoras, as categorias de classe e gênero são distintas, porém tendem a ser tratados de forma homogênea e a contribuição da teoria feminista foi justamente colocar em questão essa aparente homogeneidade. No contexto de classes, especialmente no que tange ao trabalho, o discurso prevalente quanto à luta por melhores condições de trabalho para o operário, isto é, um discurso que opera delimitado pelo gênero masculino, acaba deixando à margem as operárias, dado que suas necessidades e suas práticas não são as mesmas dos homens. No discurso das organizações trabalhistas, como os sindicatos, por exemplo, há uma crença tendenciosa de que resolvendo-se os problemas enfrentados pelos trabalhadores, a solução seria extensiva a problemas de gênero como opressão às mulheres, às diferenças étnicas e religiosas, para citar alguns. No caso, essas diferenças acabam sempre sendo relegadas ao segundo plano, visto que os resultados dessas ações políticas de trabalhadores ainda apresentam quadros quantitativos: dentro os desempregados ou subempregados o número de mulheres é sempre superior ao dos homens.

Essa separação entre homens e mulheres no trabalho, com as desigualdades gritantes entre um um sexo e o outro, contribuem para a produção de ideias masculinidade dominantes. Billgren et al (2014), observando a escassa participação de mulheres em programas de formação superior em desenvolvimento de videogames de uma universidade da Suécia, criaram um programa inclusivo chamado Donna, com o objetivo de atrair mais estudantes mulheres nos cursos e, dessa forma, “[...] to bring the issue of gender equality and diversity in the game community to the political agenda” (2014, p. 85).¹⁰ Algumas ações tomadas pelo programa foi o oferecimento de oficinas de preparação para os profissionais visando desenvolver suas competências em crítica a norma e igualdade de gênero. Um exemplo desse trabalho é desenvolvimento do game *Alex & The Museum Mysteries*, de cujo total de participantes dois terços são mulheres, o que mostra uma mudança de paradigma quanto aos grupos criadores de games, geralmente formados somente por homens. Com um maior número de participantes, os pesquisadores perceberam dois aspectos positivos no desenvolvimento de games: tornou-se mais fácil incluir questões de gênero, étnicas e de sexualidade nos temas dos jogos e ampliou-se a possibilidade de criar mais personagens femininos. Segundo as pesquisadoras, isso só se torna possível porque “[p]eople want to design, draw and write characters they identify with and feel that they understand. Thanks to several female designers and graphical artists on the team, it has been easy to create two strong and non-stereotypical female protagonists” (BILLGREN et al, 2014, p. 87)¹¹, o que raramente é possível quando as equipes desenvolvedoras de jogo são predominantemente masculinas. Dessa forma, as mulheres têm maior participação sobre a qualidade das mensagens que os videogames enviam para os usuários.

Koljonen (2014) faz um importante relato sobre a participação das mulheres na indústria dos videogames ao criticar a misoginia alardeada pelo site *#Gamergate*, o qual promove um movimento virtual contra a presença feminina nesse nicho de mercado, tanto como jogadoras quanto como profissionais da área de desenvolvimento. A autora argumenta que as mulheres sempre participaram desse meio, e inclusive as acima de 50 anos também jogam videogames, quando consideramos, por exemplo, os aplicativos de celulares. O ataque às mulheres representaria uma consequência da dominação masculina, isto é, o mercado

¹⁰ [...] trazer a questão da diversidade e da igualdade de gênero na comunidade de jogo para a agenda política. (Tradução do pesquisador)

¹¹ As pessoas querem criar, desenhar e escrever personagens com as quais elas se identificam e que compreendem. Graças a várias designers e artistas gráficas na equipe, foi possível criar duas personagens femininas fortes e não estereotipadas. (Tradução do pesquisador)

entendido como masculino está se sentindo ameaçado de perder seus postos altamente lucrativos¹² e seu status dominante. Além disso, o problema não está relacionado apenas ao mercado dos videogames. Koljonen (2014, p. 80), afirma que “[t]he low presence of women in the industry, particularly in engineering positions, reflects the relative absence of women in technology in general.”¹³ Como consequência, os produtos desses mercados se tornam menos atrativos para as mulheres, que passam a demonstrar pouco interesse em se engajar nesses setores produtivos, o que contribui para reforçar o caráter masculino de determinadas profissões. Além disso, observa-se que a não aceitação das mulheres no mundo dos games por parte de homens se relaciona diretamente com o uso da imagem estereotipada que delas é feito como estratégia de mercado, pois é “[...] traditional to entertainment targeting heterosexual young males, as is sexually suggestive marketing” (Koljonen, 2014, p. 80)¹⁴. Um outro dado dessa pesquisa que é importante salientar é que ao se enfatizar que a cultura do videogame é algo construído por homens para homens, constrói-se uma norma dentro de uma subcultura a partir da qual os jogadores “homens” constroem suas masculinidades. A autora aponta ainda que fazer uma reversão na narrativa que coloca o videogame como algo exclusivo do homem pode “[...] undermine group identities historically based around exclusivity, expertise and gender.” (2014, p. 82)¹⁵. Com toda a liberação sexual que aconteceu nas últimas décadas, o mercado de trabalho moderno ainda apresenta resquícios de uma história construída que colocava alguns trabalhos como exclusivamente masculinos e atribuiu às mulheres apenas trabalhos vinculados a atividades domésticos, o que as impediu de ter uma participação mais ativa na sociedade naquele momento.

Percebendo a disparidade entre homens e mulheres na indústria de desenvolvimento de videogames, Erönde e Hasselager (2014) criaram o workshop *Game Girl* como forma de aproximar mais as mulheres da tecnologia, não apenas do mundo dos games, mas de todo campo tecnológico. As pesquisadoras iniciaram o projeto em uma escola de Copenhague com alunas de oitavas séries ensinando-as a desenvolver games completos,

¹² A indústria de videogames movimenta bilhões de dólares anualmente. Por exemplo, em 2014 essa indústria contribuiu com \$ 2,3 bilhões de dólares para o produto interno bruto canadense. A média salarial das empresas de videogame, considerando o tempo de serviço dos funcionários ficou em \$ 50,000. Dados da Entertainment Software Association do Canadá, 2014.

¹³ A baixa presença de mulheres na indústria, particularmente em posições nas engenharias, reflete a ausência relativa de mulheres na tecnologia em geral. (Tradução do pesquisador)

¹⁴ [...] tradicional ao entretenimento que tem como alvo os jovens heterossexuais, assim como o marketing sugestivo sexualmente (Tradução do pesquisador)

¹⁵ [...] minar identidades de grupos historicamente baseados em torno da exclusividade, da especialidade e do gênero (Tradução do pesquisador)

utilizando todos os procedimentos técnicos empregados na criação de videogames em atividades de designer de áudio e de nível, artista gráfico, codificador, entre outros. Dessa forma, no futuro essas mulheres poderão “[...] to take advantage of the opportunities in the computer science industries of the future” (2014, p. 89)¹⁶, garantindo a elas então maior competitividade com os homens no mercado tecnológico. As autoras entendem que os videogames “[...] are cultural artifacts and as such they also shape the general media picture, if there is no variety, but only one way of portraying gender and society in general, children and young people will get a very skewed view of the world” (2014, p. 90)¹⁷. Isso quer dizer que – assim como os games contribuíram para fixar o local dos homens nessa indústria por muito tempo por meio das mensagens que transmitiam, mensagens essas que enfatizavam atributos masculinos e minimizavam, ou rechaçavam, os femininos – eles podem ser usados como ferramenta de promoção de visibilidade à categoria das mulheres, bem como de outros grupos por tanto tempo sobrepujados pela dominação masculina.

Hommedal (2014), por meio de estudo qualitativo, entrevistou dezenove meninos e meninas para saber como eles relacionavam o discurso dos jogos de computador com a suas construções subjetivas de gênero. A autora utilizou a Teoria do Discurso como método para interpretar os discursos dos sujeitos envolvidos, apoiando-se no arcabouço teórico da Teoria Feminista Pós-Estruturalista e Teorias sociais construtivistas. Segundo a pesquisadora, “[t]hese subject positions must not be mistaken for real young men and women, but must be considered as a description of how the discourse creates gendered expectations about computer games” (2014, p. 94)¹⁸. O resultado da pesquisa de Hommedal sugere que, ainda que os jovens se relacionem com os discursos de gênero promovidos pelos jogos considerando-os válidos, eles negociam suas percepções de gênero com discursos externos aos games filtrando as representações de acordo com aquelas que eles mais se identificam.

Heilborn (1998) aborda a construção da identidade heteronormativa inscrita na discursividade de classes sociais distintas. Percebe-se em sua pesquisa que nas classes sociais menos privilegiadas os homens constroem suas masculinidades pautados na necessidade de afirmação entre seus pares e na responsabilidade pela manutenção da família, enquanto nas

¹⁶ [...] aproveitar as oportunidades das indústrias de ciência de computação do futuro. (Tradução do pesquisador)

¹⁷ [...] são artefatos culturais e como tais eles também moldam o quadro geral da mídia, se não houver variedade, mas apenas um modo de representar o gênero e a sociedade em geral, crianças e jovens terão uma visão distorcida do mundo. (Tradução do pesquisador)

¹⁸ [...] Essas posições sujeito não devem ser confundidas com jovens homens e mulheres reais, mas devem ser consideradas como uma descrição de como o discurso cria expectativas gendradas sobre os jogos de computador. (Tradução do pesquisador)

classes mais favorecidas economicamente, cujos sujeitos pesquisados tinham maior escolaridade, essa construção não se pauta tão intensamente em valores morais. Nessas classes, a iniciação sexual dos jovens acontece um pouco mais tardiamente, devido ao tempo que investem na escola. Observa-se que na iniciação sexual masculina, a mulher é classificada de acordo com valores morais que inscrevem a identidade masculina dentro da heterossexualidade normativa: existem as mulheres para fazer sexo antes do casamento (apenas para a iniciação sexual, e por isso têm menos valor social na perspectiva masculina) e aquelas que são “para casar” (esposas dóceis, nas quais um ideal de pureza é visualizado, e com as quais os homens só devem manter relações sexuais após a união oficial do matrimônio). Nesse sentido, a pesquisa de Heilborn nos leva a entender que existe uma relação entre a construção da heterossexualidade compulsória com o nível social, escolaridade e poder aquisitivo dos sujeitos masculinos, além de ficar explícita a necessidade de subjugação do sujeito feminino nessa relação de poder para sua manutenção.

Assim como nos videogames, a literatura também serve como meio veiculador de representações identitárias referentes a gênero e sexualidade. Julgo relevante essa aproximação devido ao fato de que videogame e literatura dialogam constantemente nas transposições midiáticas que ocorrem, como nas adaptações de um meio para o outro. Mallan (2011) faz um estudo sobre as representações das masculinidades na sociedade contemporânea ocidental em obras de literatura voltadas para o público infanto-juvenil, e parte de uma crítica à possível crise na masculinidade na época atual. A autora vê nas representações ficcionais uma outra forma de trazer para a discussão o problema da masculinidade hegemônica. Para ela, personagens masculinas híbridas, que apresentam traços tanto masculinos como femininos podem contribuir para que os leitores dessas obras reflitam sobre o que é ser homem e o que é ser mulher. Com a reflexão, Mallan não pretende mostrar que a presença desses sujeitos na ficção, ou na arte, vai modificar a sociedade, mas lembra que os escritos atuais podem estar exteriorizando uma necessidade latente do homem moderno, isto é, a arte estaria representando a vida.

A autora percebeu que, ao se colocar uma personagem masculina no papel de uma feminina, ou dar atributos desse gênero àquele, há uma inversão de papéis de gênero que desestabiliza a noção corrente de masculinidade (ou feminilidade) estável, coerente e original. Um exemplo dado por Mallan é a troca de papéis colocando um homem no lugar da personagem Cinderela, situação em que ele é que será salvo pela princesa das mãos de seus irmãos maldosos. Nesse caso, o homem é colocado num papel subserviente de realizador das tarefas do lar (que na história original estão muito próximas do trabalho escravo)

tradicionalmente associadas à figura feminina. Para Mallan (2011), a “feminilidade masculina” presente nesses personagens desestabiliza a noção de que o gênero é algo simétrico, um dado que não pode ser alterado. A inversão de gêneros causa um estranhamento que ainda que se aproxime da paródia, do burlesco, subverte a ordem discursiva dominante que atribui naturalidade à polaridade dos gêneros. Nesse contexto, a literatura aponta não para uma crise na masculinidade hegemônica, mas para outras formas de masculinidade que estão aflorando, ou melhor, ganhando espaço e se tornando visíveis, o que contribui para que os jovens leitores reflitam sobre as várias formas de ser e estar no mundo.

Também discutindo a construção de masculinidades, Robertson (2013) realiza uma análise da literatura juvenil britânica e as formas como as masculinidades são impressas nos corpos dos garotos por meio dos castigos físicos. Muitas das obras têm como cenário escolas tradicionais inglesas e a educação dada aos garotos nessas instituições. A autora observa que personagens que são vítimas de maus-tratos por professores e diretores, e que suportam a dor sem demonstrá-la diante dos colegas de turma representam o ideal do homem em formação. O próprio castigo físico, nesse caso, representaria uma forma de iniciação do garoto na vida masculina viril, um rito de passagem no qual aqueles que não suportam as punições calados são marginalizados e sua homossexualidade é colocada em dúvida. Dessa forma, somos instigados a questionar o papel formador e disseminador da masculinidade dominante que a literatura tem sobre jovens garotos.

De acordo com Robertson (2013), a circulação de tais textos garante a manutenção de uma ordem discursiva patriarcal que atribui poder apenas àqueles homens que se adequam à norma hegemônica vigente, sendo que os demais são subjugados juntamente com as mulheres. Suportar a dor sem se queixar, nesse caso, equivale a um ato heroico perante os outros garotos, uma espécie de mártir que se torna objeto de admiração e respeito, despertando o desejo dos outros de estarem próximo em valentia, força e coragem. Vale ressaltar aqui que suportar os castigos equivale a um ato subversivo contra o causador da aflição. O objetivo do professor que castiga com a vara é infligir dor ao corpo, e na consecução do ato esse se impõe como superior ao estudante subjugado. Ao rejeitar expressar a dor sentida, o estudante retira do professor parte desse poder, o qual passa a ser compartilhado. Tal compartilhamento do poder então funciona como uma reação em cadeia entre os membros masculinos de certos grupos e instituições, reproduzindo uma forma de masculinidade ideal, projetada sobre os corpos, mas que funciona de forma latente nos discursos chegando ao ponto de serem reconhecidas como naturais. O castigo corporal é, então, um mecanismo de construção da masculinidade.

Em pesquisa semelhante, Franco (2014) discute as formas como as mídias estão contribuindo para a distribuição de formas coerentes de masculinidade. O autor pesquisou um site¹⁹ que ensina homens a seduzirem as mulheres com técnicas que são compartilhadas em redes sociais e fóruns, a partir do qual reflete sobre os artistas da sedução, ou *pick-up artists*, em inglês, que são homens que usam técnicas para conquistar mulheres, e que inicialmente surgiram nos Estados Unidos, ficando conhecidos como PUA. Além de colocar em pauta a reflexão sobre o caráter construído do gênero – já que para ser homem é preciso aprender essas técnicas de sedução, que não brotam naturalmente do sujeito e não são ensinadas pelos pais, o que nos leva a pensar na artificialidade dessa masculinidade – o autor observa que na contemporaneidade “a identidade é posta como uma questão a ser resolvida por indivíduos agora soberbamente investidos da capacidade de refletir e agir sobre ela” (2014, p. 148). Isto quer dizer que o sujeito masculino, em tempos em que as bases que estruturavam sua dominância sobre as mulheres vêm sendo desestabilizadas, obriga-se a refletir sobre sua posição nas relações de gênero, a questionar-se o quê é ser homem numa época em que as formas do corpo e a utilização da força já não são mais sinônimo de masculinidade.

A leitura qualitativa desses manuais de masculinidade virtuais feita por Franco (2014) nos instiga a questionar a circulação dos discursos nesses meios, discursos que ensinam como “ser homem”, suas posturas corretas e verdadeiras, que apresentam considerável receptividade dos leitores/usuários desses sites que buscam aconselhamento, orientação, mas que ao mesmo tempo deixam em suas entrelinhas o caráter de um gênero masculino que busca constantemente se constituir, reafirmar-se por meio da distinção, da liderança e naturalidade com que se apresenta. Dada a extensão do site analisado, o autor utilizou um recorte de informações prestadas, focando apenas na seção para os iniciantes nas técnicas de PUA. Franco (2014) observa que o compartilhamento das informações nessas redes sociais raramente conta com autoria, e a sua reprodução indiscriminada entre os usuários é que gera a normalização desses discursos, e chama a atenção para o problema da tecnicização empregada nos relacionamentos interpessoais, isto é, a corte à mulher, o comportamento e as posturas do homem deixam de ser algo construído subjetivamente ao longo de suas experiências de vida, e passam a ser adquiridos por meio da tecnologia, criando a técnica do bom sedutor.

¹⁹ O PUABase.com é site com aproximadamente 90 mil participantes que se destina a ensinar técnicas de sedução a homens.

Várias outras mídias escritas também veiculam uma forma ideal de masculinidade, que acaba se disseminando entre os leitores e contribuindo para a construção de que é ser de fato homem. Mikkonen (2015) analisou quatro guias de relacionamento²⁰ voltados para mulheres heterossexuais mais vendidos no site Amazon, escritos por homens. A autora percebeu que o discurso empregado na construção dos textos transmite ideais tradicionais do que é “ser homem”, afirmando que é da natureza sexual deles buscarem constantemente o ato sexual, estando sempre pronto para o praticarem, como se fosse parte de seu DNA. Dessa forma, os guias ensinam as mulheres o que é ser homem e como elas devem se comportar para conquistá-los, dessa forma atribuindo responsabilidade a esses sujeitos pela conquista. Em outras palavras, não apenas a masculinidade ideal é representada nos guias didáticos de conquista, mas eles também funcionam como ditadores do comportamento feminino, isto é, o que de fato é ser mulher. Como os livros são escritos por homens “heterossexuais”, seus discursos refletem o ideal de comportamento esperado por essa forma específica de masculinidade, ou seja, uma mulher feminina, submissa e assujeitada à norma hegemônica, o que, mais uma vez, contribui para a manutenção, ou reforço, de uma ordem discursiva em que o sujeito masculino impera não apenas sobre as mulheres, como também, sobre outros comportamentos de gênero.

Como observamos, as diferentes mídias têm papel importante na veiculação de representações de ideais referentes ao gênero e a sexualidade, e a televisão ocupa uma posição de destaque nessa disseminação. Myc Wiatrowski (2013) investiga o suposto “acorvardamento” da figura masculina americana mencionado em discursos proferidos por comentaristas de televisão quando do tiroteio ocorrido numa escola americana da Virginia, em 2007. Os comentaristas alegavam que os estudantes poderiam ter feito mais para se defenderem, em outras palavras, o padrão do homem americano tradicional estaria mudando, e os meninos não seriam capazes nem sequer de se defenderem. Para o autor, o que vem acontecendo é uma mudança no comportamento masculino tido como hegemônico, e outras formas não dominantes de masculinidade estariam florescendo. Para desenvolver sua crítica, Wiatrowski (2013) analisa os padrões de comportamento das personagens da série de TV americana Chuck, enfatizando a personagem principal que leva o nome da série. Chuck é um anti-herói. É o contrário das personagens de séries de espião que representam o ideal de

²⁰ Act Like a Lady, Think Like a Man and Straight Talk, No Chaser de Steve Harvey [Aja como uma dama, pense como um homem e Direto ao ponto, sem perseguição]; Manology – secrets of your man’s mind reveled by Tyrese Gibson and Rev Run [Monogamia – os segredos da mente do seu homem revelados por Tyrese Gibson e Rev Run]; e Get the Guy [Conquiste o cara.], de Matthew Hussey.

masculinidade: o macho alfa²¹ que é forte, inteligente, corajoso e musculoso. Ele também compartilha a ideia de que a hipermasculinidade veiculada por corpos musculosos nas mídias esteja associada à força, agressão e dominação, que caracterizam o homem ideal nas sociedades contemporâneas ocidentais.

Segundo Wiatrowski (2013), é importante considerar não apenas a quantidade das produções midiáticas que atingem os consumidores, pois consumo em larga escala não quer dizer que as ideologias veiculadas pela mídia são incorporadas pelos usuários. Nesse sentido, é de fundamental importância analisar o conteúdo transmitido pelos filmes, séries, novelas, entre outras formas textuais. Textos que apresentam homens não enquadrados ao padrão da masculinidade predominante podem contribuir para ampliar a perspectiva de seus usuários quanto à multiplicidade de formas em que as masculinidades podem se manifestar. A ideia de acovardamento do homem é um dispositivo discursivo que impede que outras formas de ser homem se tornem inteligíveis e consequentemente visíveis socialmente. Tal acovardamento supostamente faz com que os homens tenham um comportamento emasculado, feminino, logo, reduzidos a uma posição de não agente, passivo e sujeito à dominação pelos outros homens. Para o autor, ao mesmo tempo em que Chuck é frequentemente confrontado com outras personagens masculinas ele tanto serve para que elas tenham um padrão excêntrico ao qual serão comparadas para que sua existência seja possível quanto para mostrar que padrões diferentes também são possíveis de existir e coexistir. Tudo depende de como essas formas textuais são decodificadas por seus usuários. No caso, o protagonista principal, Chuck, está longe de ser um ideal de homem com o qual o público masculino se identifica à principal, mas é pelos olhos de Chuck que eles acompanham o desenvolvimento da narrativa, e é aí que a identificação pode acontecer.

Ao investigar questões de gênero e sexualidade em um currículo de um curso de medicina, Leite e Oliveira (2013) chamam a atenção para a forma como o conteúdo presente nesse instrumento didático é usado para formar médicos pautados numa visão heteronormativa de mundo, o que acaba forjando corpos adequados à dominação masculina, isto é, trata-se de um currículo que ao mesmo tempo em que é heterossexual é heterossexualizante. Os autores partiram da análise do registro de observações de aulas feitas com turmas da primeira fase do referido curso. Os registros apresentavam dados do conteúdo da aula e da forma como os professores veiculavam esses conteúdos em suas aulas. Observou-

²¹ Termo da biologia, também conhecido como macho alfa, empregado para designar os machos com atributos dominantes nas espécies em relação aos outros machos. Exemplo: o gorila que é o dono de um harém, não permitindo que outros machos se aproximem e copulem com suas fêmeas.

se que a formação em medicina garante não apenas status financeiro aos formados, como também ampliam as possibilidades de relacionamentos interpessoais com mulheres, o que era incentivado pelos próprios professores do curso em suas falas, já nas turmas de primeiro semestre. Os pesquisadores afirmam que o discurso presente no currículo de medicina em questão coloca a profissão como sendo especialmente masculina, dado que muitas das habilidades necessárias exigem força física e domínio das técnicas, o que supostamente não são características femininas, e que essa foi por muito tempo a justificativa usada para apenas os homens exercerem a profissão.

Leite e Oliveira (2013) sustentam que o currículo de medicina estabelece os modos como os futuros médicos devem se portar, reproduzindo-os e conseqüentemente naturalizando-os. Nas palavras dos autores, “ao mesmo tempo em que afirma a masculinidade, citando a norma de gênero, o currículo chama a atenção para a dimensão performativa dessa masculinidade ao confirmar que ela faz parte de um roteiro de relações entre homens e mulheres a ser seguido” (2013, p. 113). Isso quer dizer que se existe um roteiro a ser seguido, se existe uma fórmula mágica a ser usada para que o comportamento masculino não cesse de existir, o caráter performativo do gênero vem à tona e deixa à mostra a moldura artificial que o envolve. Em outras palavras, trata-se de um gênero masculino construído socialmente cujos matizes variam de acordo com o contexto histórico-cultural e temporal no qual são idealizados.

É nesse sentido que essas formas textuais contribuem para a distribuição e naturalização de um padrão hegemônico de sexualidade, ainda mais quando consideramos sua importância como documento didático normativo. “Comprometido, portanto, em articular as normas de gênero com a experiência do tornar-se médico, o currículo de medicina garante e atualiza o funcionamento heteronormativo da sexualidade” (2013, p. 113). O tornar-se médico aqui não se refere apenas ao alcance de uma profissão de elevado status social, mas também pode ser lido como tornar-se homem. Vale lembrar que por muito tempo a medicina e a psicologia foram responsáveis pela patologização de comportamentos sexuais e manifestações de gênero desviantes da norma polarizada e, ainda hoje, como se observa na análise dos currículos, pauta-se numa visão biologizante para explicar os padrões sexuais e justificar – privilegiar – certas posições de sujeito. O videogame também segue um currículo que molda o jogador, desde a sua postura frente à tela da TV ao nível de atenção requerido para executar os comandos e responder às ações no jogo. Além disso, a forma como as sexualidades são representadas nos jogos projetam sob a forma de ficção práticas da vida real. Todavia, tais

representações precisam ser problematizadas a fim de se entender – como no currículo de medicina – a que propósitos elas estão servindo e quais grupos se beneficiam delas.

Em sua pesquisa sobre relações homoeróticas criadas de forma clandestina – o viver no armário – Miskolci (2013) investiga o uso dos ambientes virtuais das salas de bate-papo, feito por homens que se declaram heterossexuais, para desenvolverem relacionamentos afetivos secretos e, assim, driblarem o dispositivo de controle social heteronormativo da sexualidade masculina. Como método de pesquisa, autor adentrou esses espaços virtuais para conhecer as formas como as interações entre esses homens aconteciam, momento a partir do qual observou uma linguagem própria empregada nesse meio, com nomes e expressões (machos e *brothers*) como o próprio título do trabalho sinaliza. Foram observados o comportamento de 13 sujeitos por meio de registros de históricos de conversas no computador, bem como entrevistas realizadas pessoalmente durante os 8 meses da investigação.

O pesquisador observou que já nas expressões e nomes usados pelos usuários das salas de bate-papo é possível observar a forma como sua masculinidade se constrói. Vivendo ocultamente uma vida sexual paralela, esses homens acreditam manterem um padrão de sexualidade igual ao heteronormativo, sem com isso colocarem em xeque sua própria “heterossexualidade”. Observa-se que esses sujeitos hipervalorizam a masculinidade dominante por medo de exporem suas masculinidades divergentes. Esse medo está relacionado à suposta perda do status social que é naturalmente atribuído ao sexo masculino, pois, em nossa sociedade as sexualidades ainda são compreendidas de forma polarizada, em que um dos polos encontra-se a masculinidade predominante e a dominação das mulheres, e a homossexualidade ainda é associada à feminilidade, passividade e submissão. Nesse contexto, o corpo hipermasculinizado e belo também são valorizados nessas aproximações entre homens, e o ideal de corpo perfeito comumente é aquele vendido pela mídia. Em geral, não apenas o corpo esculpido em academia é exigência nessas relações. Questões étnicas e de classe também estão envolvidas. Nas palavras do autor, “[a] ‘masculinidade’ é, portanto, negociada e imaginada diferentemente segundo o contexto e a origem sociocultural dos envolvidos” (MISKOLCI, 2013, p. 311). Assim, é perceptível que dentro desse tipo de homossexualidade existem segregações, diminuições e exclusões entre indivíduos que num primeiro momento aparentemente pertencem a um mesmo grupo, o que assinala as constantes tensões que existem entre as diversas coletividades pela luta pelo poder.

Miskolci (2013) ainda sustenta que, ao manterem um relacionamento com mulheres paralelamente com outros homens, esses machos e *brothers* acreditam estarem

numa posição de vantagem em relação aos outros homens, e que não serem associados ao meio gay é uma moeda de troca de grande valor para a manutenção de sua imagem perante a família, amigos e colegas de trabalho. No entanto, o autor chama a atenção para o problema de esses sujeitos viverem sob constante pressão e autovigilância sobre seus próprios corpos, movimentos e atitudes, e para a tensão em que esses relacionamentos paralelos são construídos, pois há constante cobrança para que o outro não fuja do padrão esperado, para não levantar suspeitas, já que o esperado é que a sociedade enxergue a parceria apenas como amizade. Para o autor, tais relações tendem a ser efêmeras, sem a possibilidade de vínculo duradouro, pois o simples fato de um dos parceiros propor uma relação estável o colocaria na posição de “homossexual”, enquanto, paradoxalmente, o outro continuaria sendo “hétero”.

A pesquisa de Miskolci (2013) corrobora nossa ideia de que os videogames, assim como outras mídias, têm papel importante na formação subjetiva. Se levarmos em conta as milhares de cópias de games consumidas todos os anos e que a indústria dos videogames vem crescendo substancialmente nos últimos décadas, tendo inclusive superado a produção cinematográfica anual de Hollywood, observaremos que o número de sujeitos expostos a essa mídia é muito grande, e por isso, não podemos ignorar o papel formador que ela exerce na vida das pessoas. Como sugerem Connell e Messerschmidt (2013, p. 254), ao mencionarem a veiculação da masculinidade dominante em filmes de longa-metragem, “[a] prática no nível local – quer dizer, a interação face a face ao filmar um filme como ator – em última análise constrói a fantasia dos modelos de masculinidades hegemônicas no nível social mais amplo ou no nível regional.” Assim como nos filmes, nas novelas e séries, torna-se importante investigar as formas como esses aparatos tecnológicos são forjados e como eles interferem em nossas vidas.

Tendo exemplificado de maneira breve algumas pesquisas que tratam das representações do gênero e da sexualidade, passamos agora abordar algumas investigações que apresentam métodos de pesquisa em games.

2.2 PESQUISAS APLICADAS AO ESTUDOS DE VIDEOGAMES

É desafiador estudar um objeto que não é um ser humano e descrever suas características, reunir dados acerca desse objeto sem que exista uma implicação maior do autor nos dados coletados, nos resultados obtidos. Esse tipo de pesquisa tende a ser desconsiderado pelos métodos positivos que dominam a pesquisa moderna e que circunscrevem os modos “verdadeiros” de se fazer ciência. A etnografia somente tem

reconhecimento científico quando o pesquisador observa seu objeto de estudo fora do campo de atuação. É preciso que ele tenha um distanciamento quase que completo da coisa pesquisada a fim de não interferir nos dados levantados ou induzir a conclusões que reflitam os desejos ou a ideologia do pesquisador. Entretanto, surge um problema grave quanto à rigidez nesses métodos tradicionais de pesquisa: a implicação afetiva que é inerente ao sujeito humano tende a ser desconsiderada. Por mais que uma pesquisa se autointitule neutra, ela foi feita por um ser humano repleto de motivações, desejos e visões de mundo. Isso implica que a mais neutra das pesquisas encerra em seu interior os anseios do cientista. Para poder pesquisar o videogame sem que minhas interpretações a respeito do conteúdo analisado incorram em descrédito por parte de vertentes mais rígidas de pesquisa, que desmerecem formas alternativas de produção de conhecimento, apoio-me em pesquisas autoetnográficas. A autoetnografia leva em consideração a participação ativa e a implicação afetiva que o pesquisador tem com seu objeto de estudo. Vale ressaltar que para as correntes pós-estruturalistas do pensamento humano, a interpretação dos fenômenos sociais é a melhor forma de descrevê-los, e nesse caso, a análise de conteúdo se apresenta como ferramenta de investigação relevante.

Arruda (2012), ao fazer uma aproximação da autoetnografia com a teoria do ator-rede (*Actor-Network Theory*), nos dá um *insight* de como a autoetnografia pode auxiliar no desenvolvimento de pesquisas em que a participação do pesquisador é mais valorizada. Segundo o autor, “[a] capacidade de um ator crescer, integrando outros atores na sua soberania, depende da sua capacidade de associar a si não apenas corpos mas também materiais, discursos, técnicas, sentimentos, leis e organizações” (2012, p. 7). Nesse sentido, percebe-se a impossibilidade de investigar um objeto material que representa humanos – o videogame – sem que a implicação afetiva do autor seja levada em conta. Suas interpretações fornecerão, então, informações preliminares sobre esse construto cultural que poderão posteriormente ser revistas, questionadas, confirmadas ou mesmo refutadas por pesquisas mais aprofundadas. Não podemos perder de vista que muitos fatos científicos constantemente são contrariados por novas teorias e acabam perdendo seu status de verdade.

Quatro posicionamentos devem ser assumidos pelo pesquisador quando busca apoio na autoetnografia, os quais são:

- 1) Justificar o interesse pelo tema e as suas escolhas metodológicas; 2) posicionar as suas interpretações, explicando de que forma as experiências biográficas ou as crenças culturais o ajudam a visualizar alguns atores em detrimento de outros; 3) revelar as interrupções, reformulações e dúvidas que se geram durante a elaboração de seu trabalho; 4) Integrar os efeitos de suas intervenções nos objetos estudados, questionando de que forma a sua

presença condiciona o desenrolar dos acontecimentos e ponderando os eventuais efeitos de seu estudo. (ARRUDA, 2012, p. 11).

De forma semelhante, Brown (2015), em obra que trata de metodologia de pesquisa qualitativa em games, propõe a aproximação entre autoetnografia, gestão de fronteira e estudo de caso como metodologias para analisar o sexo como conteúdo presente no jogo *online World of Warcraft*. De modo geral, a intenção da autora é entender como se configuram as relações afetivas e sexuais dentro de um mundo virtual, considerando aspectos como a distância física dos atores do processo, como as emoções são gerenciadas em um meio tecnológico e o uso da linguagem empregada para estabelecer comunicação entre as partes, tais como termos, gírias, abreviações.

A gestão de fronteiras tem a ver com a forma como o pesquisador administra suas emoções frente ao objeto de estudo: questões de alteridade, reciprocidade, antipatia, e a consciência de que os estados emocionais desencadeados pelas relações virtuais incorporadas no avatar podem interferir no processo da pesquisa. O distanciamento do objeto de estudo é importante, mas nem sempre é possível. Como mostra o estudo de Brown (2015), as práticas sexuais virtuais podem levar os jogadores a se conhecerem no mundo real e a consumarem o ato físico. O pesquisador precisa estar atento à possibilidade de ele também se envolver afetivamente com um informante/participante da pesquisa. No entanto, a autora também menciona como uma experiência mais íntima, não física, com uma informante, forneceu materiais mais ricos e detalhados sobre o objeto estudado. “Not only has it allowed *me* to provide a first-hand, general account of the out-of-character emotions experienced during role-play, but it has also allowed me to reflect on how much social bonds influence research – whether we admit to them or not” (BROWN, 2015, p. 88. Grifo do pesquisador).²² Vale ressaltar que, numa pesquisa etnográfica em que outros sujeitos são objetos de estudo, existe um jogo de forças na interação entre pesquisador e participante, ambos dotados de agência. Nesse caso, é importante que o pesquisador saiba limitar a quantidade de dados quanto aos objetivos da pesquisa que serão divulgadas ao(s) sujeito(s) pesquisado(s), para não interferir na espontaneidade com que as informações são prestadas. No caso desta pesquisa, explora-se a ideologia sobre gênero/sexualidade dos criadores dos games (emissores das mensagens) registrada nesses textos através do videogame (canal da comunicação) pelo pesquisador, o que, no caso, demanda fidelidade nas informações coletadas e apresentadas.

²² [Essa experiência] não somente me permitiu fornecer um relato geral em primeira mão das emoções experimentadas fora da personagem durante o jogo, como também me permitiu refletir sobre como os laços sociais influenciam a pesquisa – quer admitamos ou não. (Tradução do pesquisador)

Nesse contexto, a autoetnografia parece ser um método que auxilia o pesquisador inclusive a entender os conflitos que possam surgir entre pesquisador e objeto pesquisado, pois “it acknowledges the subject self as part of the process of doing ethnography and seeks to document the feelings, thoughts, and experiences generated by research and embodied by the researcher” (BROWN, 2015, p. 85).²³ Se não considerarmos tais sentimentos desenvolvidos no pesquisador, sejam eles positivos ou negativos em relação ao objeto de estudo, deixamos de considerar também parte muito importante do processo da pesquisa.

A autora também menciona o fato de que algumas metodologias tradicionais de pesquisa acusarão a autoetnografia de ser impressionista e confessional, porém, sustenta que “Details about the complex relationship between player and character, and the biological impulses experienced, are a great way to provide an intimate account of the emotions involved in both play and research” (2015, p. 86).²⁴ Isso quer dizer que os videogames despertam emoções e desejos muito intensos nos jogadores, especialmente os que têm uma narrativa envolvente, que compartilha necessidades e expectativas do sujeito, que vê no jogo uma oportunidade de materializar ou sublimar muitos desses desejos, às vezes, sem correr riscos. No jogo analisado por Brown, a possibilidade de encontros sexuais casuais no mundo virtual, exime os atores sociais de usarem proteção, por exemplo, dado que não existe a possibilidade de contaminação por DST.

De forma sintetizada, “Authoethnographies (*sic*) are one of the most genuine, detailed, and richly descriptive ways to account for the social nature of doing research.” (2015, p. 90).²⁵ Dado o detalhamento e a descrição exaustiva do objeto pesquisado que se exige nesse tipo de análise, julgo que é possível aproximá-la da análise de conteúdo, visto que essa metodologia se caracteriza pela descrição analítica do objeto estudado, sendo que as interpretações resultam de inferências que incidem sobre o pesquisador. É um método que vem sendo bastante usado em pesquisas sobre videogames. Na sequência, apresento algumas situações em que esse método de estudo foi empregado em diferentes casos, os quais também

²³ [...] reconhece o próprio sujeito como parte do processo de fazer etnografia e busca documentar os sentimentos, pensamentos e experiências gerados pela pesquisa e incorporados pelo pesquisador. (Tradução do pesquisador)

²⁴ Os detalhes sobre relacionamentos complexos entre personagem e jogador, e os impulsos biológicos experimentados, são um grande modo de fornecer um relato íntimo das emoções envolvidas tanto no jogo como na pesquisa (Tradução do pesquisador)

²⁵ Autoetnografias são um dos modos mais genuínos, detalhados e ricamente descritivos para explicar a natureza social de fazer pesquisa. (Tradução do pesquisador)

serviram como exemplos de formas sobre como poderíamos desenvolver a análise de *Mass Effect 3*.

Martins et al (2009) realizaram uma análise do conteúdo de cento e cinquenta títulos mais vendidos de videogames nos Estados Unidos para identificar de que maneira a representação das personagens femininas está relacionada com ideais de magreza veiculados pelos meios de comunicação de massa. A metodologia utilizada pelos autores consistiu em analisar o conteúdo dos jogos, observando as estruturas corporais de todas as personagens femininas encontradas nesses jogos, independentemente do tipo de plataforma em que eram jogados (PC, consoles, celulares, entre outras) e compará-las com o registro de um banco de dados antropomórficos sobre as mulheres americanas. O estudo contou com a utilização de programas especiais de computador para recriar tridimensionalmente os modelos dos corpos analisados. Os resultados obtidos mostram que há uma grande diferença entre o tamanho das personagens e o tamanho das mulheres no mundo real. As personagens virtuais são representadas com medidas de cintura e quadril de modo geral inferiores às medidas reais, enquanto que o tamanho do busto é sempre maior, o que pode ser bem observado em videogames que usam processadores mais poderosos que tornam as personagens mais reais. O contrário foi observado em jogos direcionados para crianças, ou naqueles que eram elaborados para suportes midiáticos com menor poder de processamento, como celulares e videogames portáteis, em que as personagens são representadas de forma maior, especialmente a cabeça, se comparadas aos humanos reais, o que é um indício de representação infantil da figura humana. Os pesquisadores sugerem que, assim como outras mídias interferem na forma como os padrões de beleza são recebidos pelos usuários, influenciando a construção de seus corpos, os videogames também podem contribuir para a forma como as jogadoras, bem como jogadores, percebem o corpo feminino idealizado, mas dificilmente alcançado pelas mulheres.

Um estudo semelhante, realizado por Mou e Peng (2009), mostra como estereótipos raciais e de gênero são materializados em dezenove videogames mais populares do século XXI. Para realizarem a pesquisa, os autores decidiram analisar como o gênero e as diferenças étnicas são representadas nas capas, trailers publicitários e sequências introdutórias – animações em computador no estilo de trailers cinematográficos, as *cinematics* – desses jogos. Os critérios de seleção dos games foram “terem feito maior sucesso entre o público” e “terem atingido mais de um milhão de cópias vendidas”, considerando o possível impacto que eles podem ter sobre seus usuários. Várias categorias de análise foram usadas para classificar os tipos de personagem e a forma como eram retratadas nos três suportes midiáticos, sendo

que dentre as principais foram: sexo, porte físico (normal, musculoso, magro, voluptuoso, outros), raça, personagem principal, personagem secundária (auxiliar ou em perigo), personagens de fundo, a indumentária usada e o gênero do jogo. Os resultados do estudo mostram que as personagens masculinas de etnia branca são em grande escala as personagens principais (líderes), enquanto as mulheres ocupam quase sempre as posições submissas como a de personagem auxiliar ou a donzela em perigo, sendo que um número muito inferior ocupa papéis de destaque, o que, entretanto, vem mudando após o lançamento do jogo *Tomb Raider*²⁶. Outro dado, é que as mulheres não aparecem no papel de vilãs, ou antagonistas, o que também não se observou com outras etnias. Os autores também chamam a atenção para o fato de que a hipersexualização das personagens femininas, feita pelo exagero nas formas de representação de seus corpos e na exposição exacerbada de partes do corpo, o que não acontece com as figuras masculinas e a recepção desse tipo de informação principalmente pelo público adolescente, o que vai ao encontro da pesquisa de Martins et al (2009). Um dado positivo da pesquisa de Mou e Peng (2009) é que não há sub-representação considerável das minorias étnicas (raças). Entretanto, é importante observar que o entendimento problemático de gênero proposto pelos autores da pesquisa, o qual ainda é pautado dentro de uma concepção binária, pode ser um problema para a representação das minorias que reverberam do gênero. “The representation and portrayal of female and minority characters might have significant impact on the players [...], as well as their expectation of and attitude toward *the other gender* and other racial groups” (MOU e PENG, 2009, p. 929, grifo do pesquisador).²⁷ Ao enfatizar o outro gênero (o masculino e o feminino), a pesquisa desconsidera outras manifestações possíveis de gênero.

Dill e Thill (2007) verificaram, por meio de estudo de caso realizado com representação da imagem de personagens em capas de revistas direcionadas e jogadores de videogames e nas caixas dos jogos, e posteriormente por meio de entrevista fechada, como os jovens podem refletir as representações sexistas feitas pela mídia. Na opinião das pesquisadoras, “[g]ender portrayals of video game characters reinforce a sexist, patriarchal

²⁶ Videogame do gênero ação-aventura, criado em 1996 pela desenvolvedora Core Design, em que o protagonista é uma mulher, a arqueóloga Lara Croft. Os atributos de Lara antes eram só vistos em personagens masculinos. A partir de então, começou a ser observado maior participação das mulheres em papéis de destaque nos games.

²⁷ A representação e a descrição de personagens femininas e de minorias pode ter impacto significativo nos jogadores, [...] assim como a expectativa deles de uma atitude frente ao *outro gênero* e outros grupos raciais (Tradução do pesquisador. Grifo do pesquisador)

view that men are aggressive and powerful and that women are not healthy, whole persons, but sex objects, eye candy and generally second-class citizens.” (DILL e THILL, 2007, p. 854).²⁸

O estudo foi realizado em dois momentos: um de coleta das imagens feita em 6 das revistas sobre games mais famosas nos estados Unidos a partir das quais observaram como as imagens das personagens femininas e masculinas se configuravam sob a perspectiva do sexo e do gênero. Num segundo momento, realizou-se entrevista com quarenta e nove jovens estudantes homens e mulheres calouros de cursos de graduação para verificar qual era a percepção de jogadores e não jogadores sobre a forma como homens e mulheres eram representados nos videogames.

Os achados dos estudos um e dois coincidiram no que tange a uma representação dos homens como agressivos, musculosos e dominantes, porém, não sendo sensuais. Quanto às mulheres, as qualificações oscilavam entre serem sensuais, usarem roupas provocativas, serem frágeis e dependentes dos homens, magras e peitudas; porém, elas apareceram com uma porcentagem bem elevada quanto ao quesito agressividade. Dill e Thill (2007) concluem que as imagens construídas nos videogames sobre os papéis de gênero circulam em outras mídias e acabam atingindo não jogadores e contribuindo para a percepção geral de seu entendimento sobre o que é “ser homem” e o que é “ser mulher”. Em suas palavras, “[v]ideo game characters are an agent of gender socialization in youth popular culture, even for those who are not avid gamers” (DILL e THILL, 2007, p. 861).²⁹ Conquanto, observa-se uma falha na pesquisa quanto aos dados do segundo estudo. As autoras afirmam que os estudantes que participaram da pesquisa declararam jogar “uma média de 1.8 horas de jogo por semana”, não especificando quantos declararam não jogar, enquanto trinta e um dos participantes declaram nunca ter olhado uma revista sobre videogames. Não ficou claro se entre esses trinta e um estudantes havia jogadores, o que quer dizer que, ainda que não formassem uma ideia sobre papéis de gênero a partir de imagens estáticas, poderiam formá-las a partir do ato de jogar. Cabe ressaltar que os videogames representam aspectos da vida real, e acompanham as distorções da realidade feitas por qualquer outra mídia – filmes,

²⁸ As representações de gênero das personagens de videogame reforçam uma visão patriarcal e sexista de que os homens são agressivos e poderosos e que as mulheres não são pessoas saudáveis, completas, mas objetos sexuais, doce para os olhos e geralmente cidadãos de segunda classe. (Tradução do pesquisador)

²⁹ As personagens de videogame são um agente da socialização de gênero na cultura popular jovem, mesmo para aqueles que não são jogadores ávidos. (Tradução do pesquisador)

novelas, revistas – pois estão em jogo questões de mercado, especialmente no que tange a padrões estéticos.

Analisando o conteúdo de web sites oficiais de videogames quanto à forma como violência, sexualidade e estereótipos de gênero são veiculados nessa mídia, Robinson et al (2009) investigaram quarenta e sete sites dos principais jogos e catalogaram dados referentes às três categorias, afirmando que o emprego delas é uma estratégia de mercado para impulsionar a venda de games, e chamando a atenção para o efeito negativo que esses sites podem ter sobre o como jovens e adolescentes percebem o mundo. Por exemplo, para violência, critérios como presença de armas, agressividade contra outra personagem, sangue e carnificina, referência a drogas, entre outros, foram utilizados. No quesito sexualidade, referindo-se tanto a personagens masculinas como femininas, escolheram-se critérios como nudez, exibição de partes do corpo, distorção na representação do corpo ou partes, simulação de ato sexual, e mesmo ato sexual de fato. Quanto ao gênero, foi observado o número de vezes que personagens masculinas e femininas aparecem e estereótipos relacionados a cada um dos dois.

Os dados da pesquisa de Robinson et al (2009) foram analisados à luz da Teoria da Comparação Social, Teoria do Efeito de Terceira Pessoa e Teoria do Modelo de Influência Presumida, as quais tentam demonstrar como o comportamento dos sujeitos é influenciado especialmente pela mídia. Os resultados mostram que a figura feminina é sub-representada nos videogames, e na maioria das vezes retratada de modo hipersexualizado (curvilínea, magra e jovem); porém, diferentemente de outras pesquisas, nos sites elas ganharam mais representatividade quanto ao protagonizarem papéis de destaque. Todavia, figura masculina é predominante em número nos sites e nos papéis de protagonistas, são hipermasculinizadas e violentas, além de terem outras características que as colocam numa posição de dominação. Os autores descobriram que o nível de violência presente em sites classificados para o público adolescente equipara-se ao nível presente nos sites classificados como adultos.

Em um estudo comparativo entre as representações de gênero, raça e idade nos videogames e dados estatísticos oficiais do censo etnográfico americano, Williams et al (2009) fizeram uma análise do conteúdo de 133 videogames de várias plataformas mais vendidos entre 2005 e 2006, usando como aportes interpretativos teorias aplicadas ao estudo das mídias, como a Teoria da Vitalidade Etnolinguística e a Teoria do Cultivo, as quais buscam explicar os impactos que os meios de comunicação de massa tem sobre os usuários e como esses meios refletem o real. Os pesquisadores afirmam que “[...] a descrição geral de

um grupo feita em um meio de fato tem um impacto sobre a percepção que os usuários têm daquele grupo, embora [essa percepção] seja moderada por suas experiências do mundo real” (WILLIAMS et al, 2009, p. 820). Entre os resultados da pesquisa, destacam-se os fatos de que a presença de homens e mulheres nos games está de 85.23/14.77 percentuais nos games para 50.9/49.1 percentuais no mundo real. Os brancos e os asiáticos são super-representados respectivamente em 6.59 e 25.75 percentuais em relação à população real, sendo que as demais etnias são sub-representadas, excetuando-se os negros, pois esses são mais representados em jogos de esporte, como o basquete, sendo que há uma tendência nesse gênero de jogo em reproduzir fielmente os atletas da vida real. Observaram também que há uma super-representação de adultos (47.33 sobre a população real) em detrimento de crianças, jovens e adolescentes e idosos.

Um dado muito importante levantado pela pesquisa de Williams et al, é que “[o]s jogos mais populares são menos representativos do que o jogo típico produzido pelos desenvolvedores, o que indica que os jogadores também desempenham um papel no ciclo de criação e consumo” (2009, p. 828). Isso quer dizer que os jogos que mais se engajam com questões de gênero, raça e idade não figuram entre a lista dos mais vendidos. A pesquisa também sinaliza o fato de que a falta de representatividade afasta as minorias étnicas da prática de jogar videogame e, conseqüentemente, de trabalhar no futuro com desenvolvimento de jogos, posição na qual teriam maior oportunidade para inverter esse quadro, o que se estende para outras formas de tecnologia.

Malliet (2007) apresenta uma de pesquisa sobre videogames bastante sistematizada em seus aspectos metodológicos quanto à abordagem qualitativa feita por meio da análise de conteúdo. O objetivo foi apresentar as dificuldades encontradas ao se utilizar princípios da ludologia na análise seleção de onze jogos considerados violentos classificados para o público adulto. O diferencial da pesquisa de Malliet é que ela não visa estudar a influência da violência presente nesses jogos sobre os jogadores por meio de um modo que não evolui além da rotulação ou de aspectos morais, mas sim construir um esquema de análise que permita mapear as diferentes formas que a atividade violenta assume nos jogos, tais como o estilo audiovisual, a narração, a complexidade dos controles, os objetivos do jogo, as personagens, equilíbrio entre comandos e regras programadas e as propriedades espaciais do mundo do jogo, para que futuras pesquisas sobre os efeitos da exposição à violência não venham a deixar de fora itens do jogo e de sua dinâmica que podem contribuir muito com esse tipo de pesquisa. Por exemplo, as trilhas sonoras e os ruídos do jogo contribuem para aumentar a excitação, o medo e a atenção do jogador, enquanto o meio ambiente, os lugares

em que as ações acontecem, pode ser usado estrategicamente, ampliando ou diminuindo a dificuldade de tarefas e, conseqüentemente, a quantidade de violência empregada pelo jogador.

Um aspecto importante desse estudo se relaciona à questão da reivindicação de realidade e de justificativas morais feitas para empregar a violência nos temas dos games.

Dentre os resultados da extensa pesquisa, Malliet observa que:

In the context of the reality claim that is made, a number of aspects were identified as inhibitors of the verisimilitude of a game title, including humor [...], defying the laws of physical movement in order to create spectacular possibilities for action [...], or the use of extravagant color effects and light [...]. In the context of the justifications that are provided for violent behaviour, differences were observed between, on the one hand, games that maintain a strict division between right and wrong [...] and, on the other hand, games that stimulate the use of violence for personal motives [...] or for no apparent reason at all. (MALLIET, 2007)³⁰

Nesse sentido, é possível afirmar que não basta analisar as formas de violência empregada nos jogos, o número de mortes ou a quantidade de sangue exibida na tela. Fatores internos ao próprio jogo contribuem para diminuir o impacto percebido pelo jogador nas ações, e isso deve ser levado em conta quando se mede o nível de intensidade da violência a que ele é exposto.

O número de pesquisas sobre videogames vem crescendo gradativamente, sendo que a maior parte delas ainda se volta para a questão da violência presente em games e sua suposta relação com comportamento agressivo, seguida por um crescente interesse quanto a questões de gênero. Como metodologia, a análise de conteúdo é uma ferramenta que vem sendo muito empregada nessas investigações. Não se encontrou em nenhuma das pesquisas aqui mencionadas o tipo de análise de conteúdo empregada, com exceção de Malliet (2007), único autor em que se observou maior comprometimento teórico em relatar o tipo de análise de conteúdo que estava sendo empregado, mencionando Bernard Berelson, que foi um dos precursores da técnica nos Estados Unidos, embora esse a empregasse sob um viés quantitativo nos estudos dos meios de comunicação de massa. Considerando-se o número de vezes que ela é empregada nas pesquisas, a forma de coleta e o tratamento de dados, julga-se tratar de uma técnica de relevância para analisar o conteúdo de videogames, ainda que precise

³⁰ No contexto da reivindicação de realidade que é feita, aspectos foram identificados como inibidores de verossimilitude de um título de jogo, incluindo humor [...], desafio das leis dos movimentos físicos a fim de criar possibilidades espetaculares para a ação [...], ou o uso de efeitos de cor extravagantes e experimentos com luz [...]. No contexto das justificativas [...], foram observadas diferenças entre [...] jogos que mantêm uma divisão estrita entre certo e errado e [...] jogos que estimulam o uso da violência por motivos pessoais [da personagem] ou sem nenhuma razão aparente.

ser adaptada, à luz de teorias suplementares, às necessidades da pesquisa que está sendo empreendida.

2.3 REFERENCIAL TEÓRICO

Como as questões de gênero estão ligadas diretamente à cultura e a um contexto histórico, é importante refletir sobre a ideia que se tem de cultura na atualidade de modo que compreendamos melhor a fixação e desconstrução de paradigmas a partir de perspectivas diversas. Neste trabalho, também questionamos o entendimento do homem enquanto ser biológico e os aspectos culturais que tendem a moldar o seu corpo, sua forma de pensar e agir em sociedade. Portanto, é relevante abordar o papel que a cultura desempenha no quebra-cabeça da constituição subjetiva, especialmente em sua participação no que tange à dimensão sexual do problema. Terry Eagleton (2001) propõe abordar o tema sobre os vários termos usados na tentativa de definir a cultura por muitas correntes filosóficas e sociológicas, incitando-nos a reflexão sobre os conflitos do homem resultantes do encontro com a arte, nas lutas de classe e no relacionamento do homem com a natureza por meio de sua inserção no mundo pela linguagem. “A linguagem ajuda a nos libertar da prisão de nossos sentidos, ao mesmo tempo em que nos abstrai nocivamente deles” (EAGLETON, 2011, p. 141). A constituição do sujeito humano pela linguagem não pode ser entendida apenas pela lógica binária do corpo que recebe as marcas da linguagem passivamente. É importante estarmos conscientes de que estamos imersos em uma economia reguladora de nossos sentidos que é anterior ao corpo. É a isso que Eagleton (2001) se refere quando menciona nossa abstração nociva pela linguagem, isto é, a linguagem nos dá uma falsa impressão de nossa existência no mundo, ela representa o fenômeno de nossa existência. Se a cultura é produto da humanidade e serve como divisor de classes – quando pensamos na ideia de *cultura* e de *Cultura* propostas pelo autor – a construção imaginária do gênero nos coloca o problema de uma imaginação – o gênero – materializada na linguagem. Ao veicular o par binário masculino e feminino dentro da perspectiva dominante, o videogame, acreditamos, estaria criando essa falsa impressão de que existem apenas duas formas de corpo coerente.

Dessa forma, não há como trabalhar as questões de gênero e sexualidade sem entender o que se entende por cultura na contemporaneidade, tais como a cultura global e as influências que essa pode ter sobre as culturas locais, como seus costumes e formas de ler o mundo. Vale lembrar que os videogames são um produto midiático que tem alcance mundial. Milhares de cópias de um mesmo título são vendidas a cada lançamento, sendo que muitas

temáticas veiculadas nas narrativas passam por adaptações aos contextos locais e regionais dos países estrangeiros nos quais são vendidos, o que recebe o nome de *localização*³¹. Assim, o mesmo modo que o homem produz a cultura, ele é produzido dentro dela, numa relação de dupla troca e, por extensão, a mídia enquanto produto cultural acaba produzindo o homem de acordo com os discursos veiculados por ela.

A questão do gênero e da sexualidade também pode ser problematizada pelo viés da invenção das tradições de Hobsbawn e Granger (1997), quando entendemos principalmente o gênero como uma convenção social, uma ideia construída coletivamente como uma forma de lei que estrutura e garante a manutenção de grupos dominantes de poder e a marginalização, a negação e o apagamento de grupos minoritários. Entende-se que o sexo na espécie humana não atende mais apenas a aspectos ligados à sobrevivência da espécie. Também o prazer é buscado nas práticas sexuais e com isso os métodos contraceptivos são usados em sua obtenção sem consequências indesejadas, como uma gravidez não planejada ou as doenças sexualmente transmissíveis. Tudo isso mostra a passagem de um estágio em que a procriação era o fim das práticas sexuais. Em determinado momento da história humana, estabeleceu-se a ideia de um próprio no sexo, o próprio do que é “ser homem” e o que é “ser mulher”, ideias que foram se solidificando nas culturas humanas – por meio de normas de constrangimento e da repressão em muitos grupos sociais em diferentes contextos e tempos – a ponto de naturalizar-se.

Por ‘tradição inventada’ entende-se um conjunto de práticas, normalmente reguladas por regras tácitas ou abertamente aceitas; tais práticas, de natureza ritual ou simbólica, visam inculcar certos valores e normas de comportamento através da repetição, o que implica, automaticamente, uma continuidade em relação ao passado. (HOBSBAWN e GRANGER, 1997, p. 9)

Os autores em seu texto se referem especificamente à ideia de um estado nacional pensado de antemão e inculcado na mente dos “cidadãos” por meio de mecanismos simbólicos de assujeitamento, como a bandeira, o hino nacional, os monumentos representativos das grandes revoluções, os quais evocam na memória desses sujeitos a sensação de pertencimento à nação. Nesse sentido, vemos que existe uma política de representação do estado. Essa política não emprega apenas modos de produzir um sentimento de patriotismo, mas também ideais de moralidade que são reproduzidos no interior da família

³¹ A localização de games, como o nome sugere, refere-se à adaptação dos conteúdos dos videogames ao local em que eles estão sendo lançados. Ela vai além da tradução da língua e uso de legendas. Por exemplo, muitos games que tiveram como tema o Nazismo passaram por profundas modificações inclusive nas representações de personagens, diálogos, locais e símbolos quando lançados na Alemanha, como é o caso de Return to Wolfenstein (id Software, 2001), para não serem proibidos naquele país.

nuclear, especialmente por meio do constrangimento exercido por normas religiosas. Dessa forma, para que essa estrutura se mantenha e se reproduza, a imagem do homem masculino e da mulher feminina deve ser preservada, pois representam o ideal biológico reprodutivo da espécie, e qualquer desvio desse padrão se coloca como uma possibilidade de desestabilização da imagem ideal construída.

Nesse contexto, entra em questão o que é natural e o que é cultural. Bauman (2012), ao analisar a proibição do incesto a partir de Levi Strauss, argumenta que a natureza contribuiria com a necessidade exigida de criação de padrões por uma questão de sobrevivência e com o material por meio do qual os signos são construídos. “O que está além disso é simplesmente construído socialmente” (2012, p. 158). Podemos entender o signo aqui como as representações idealizadas de gênero – e do próprio sexo – as imagens que se atribuem a homens e mulheres.

Por outro ângulo, pode-se analisar o fenômeno da pluralidade sexual no mundo contemporâneo por meio da ideia de tempos líquidos de Bauman (2007). Se na modernidade líquida vivemos um momento em que a solidez dos espaços, do tempo e da própria ideia de um sujeito centrado vão se dissolvendo e dando lugar a novos paradigmas para essas categorias, é importante pensar o sujeito sexual como um sujeito que não se enquadra mais aos padrões sólidos de antes. O sujeito é descentrado na pós-modernidade não apenas quanto à questão da mobilidade oportunizada pelos meios de comunicação instantânea ou pelos meios de transporte cada vez mais rápidos, que encurtam as distâncias. A própria identidade sexual passa a ser entendida como uma parte do sujeito que está em constante construção. Não há nada fixo e determinado quando nos referimos à formação da identidade. Nas palavras do autor:

Essencialmente moderna é a condição em que o lugar entre os dois polos que assinalam o continuum ao longo do qual todos os indivíduos humanos são posicionados nunca é plenamente “estabelecido”, estando sempre sujeito a negociação e luta. É destino dos indivíduos modernos – livres e, portanto, subdeterminados –, subconstituídos e assim destinados à autoconstituição, oscilar entre os extremos da força e da falta de poder, e assim perceber sua liberdade como uma “bênção dúbia”, uma modalidade saturada de ambivalência. (BAUMAN, 2012, p. 15)

Também é relevante observar que as práticas de constrangimento impostas pela vida coletiva têm efeito direto sobre os sujeitos, por vezes despersonalizando-os, provocando um descolamento de identidades imposto. Um dos problemas resultantes da modernidade líquida é o medo da inadequação, isto é, a aflição exagerada que domina o sujeito contemporâneo.

Para muitos indivíduos por decreto, se não para todos, a inadequação era uma dura realidade, não uma premonição sombria - mas o *medo* da inadequação se tornou uma doença universal, ou quase. Quer a realidade genuína da inadequação já tivesse sido vivenciada ou, por sorte, mantida até então à distância, seu *espectro* iria assombrar a sociedade inteira o tempo todo. (BAUMAN, 2007, p. 64)

Na batalha pela aceitação em sociedade, o sujeito gendrado – o sujeito sexual – também luta pela adequação quando se assujeita aos grupos hegemônicos por medo de represália, ou negação, e quando se insubordina aos padrões normativos por meio de práticas transgressoras de regras, isto é, por meio da subversão, como no exemplo das travestis, tão usado por Butler.

2.3.1 O discurso da sexualidade e a produção do sujeito sexual ao longo da história

Acreditamos que a genealogia proposta por Michel Foucault sobre os discursos que envolvem a produção do saber sobre o sexo e o controle dos corpos serve ao propósito de entendermos o porquê de ainda no século XXI perceberem-se as sexualidades como algo pecaminoso ou nocivo e os reflexos dessa concepção nos discursos e ações de sujeitos. Segundo a teoria foucaultiana, ao se problematizar o sexo, é muito importante ter em conta “[...] quem fala, os lugares e os pontos de vista de que se fala, as instituições que incitam a fazê-lo, que armazenam e que difundem o que dele se diz, em suma, o ‘fato discursivo global’, a ‘colocação do sexo em discurso’” (FOUCAULT, 2014, p. 16). É importante remexer na história porque assim conseguimos alcançar alguns pontos que explicam o porquê de certas práticas serem consideradas boas, enquanto outras foram patologizadas ou relegadas à marginalidade.

Entendemos que não apenas o gênero, como também o sexo, é um fato discursivo, isto é, materializa-se, ganha forma, ao ser inserido na linguagem e representado por ela, e como discurso – língua em movimento – segue um fluxo contínuo que se renova constantemente, não obedecendo a padrões fixos, por mais que normas morais queiram fazê-los assim parecer. Dessa forma, é possível traçarmos um paralelo entre o modo como os discursos sobre sexualidade e gênero eram veiculados no passado, como isso é feito pelos meios de comunicação de massa na contemporaneidade – videogames, cinema, televisão, outros – e quais resquícios ainda persistem e são transmitidos nesses meios.

Ao analisar a repressão sexual no século XVII, Foucault (2014) sustenta que o poder que se exerce pelo domínio das sexualidades só foi possível quando o sexo foi

transposto para uma forma real, materializada por meio da linguagem. A interdição de diálogos palavras que sugerissem o sexo também contribuiu para esse controle. Nas palavras do autor, “Sem mesmo ter que dizê-lo, o pudor moderno obteria que não se falasse dele, exclusivamente por meio de proibições que se completam mutuamente: mutismos que, de tanto calar-se, impõem o silêncio. Censura” (FOUCAULT, 2014, p. 19). Nesse sentido, é possível perceber que os saberes produzidos sobre o sexo em determinados contextos históricos e culturais podem servir a propósitos e a interesses de instituições que o usam para obter o poder. Note-se aqui o papel fundamental que a linguagem exerce tanto no aparente silenciamento das sexualidades excêntricas, daquilo que foge do centro, do subversivo, quanto no reforço e difusão das sexualidades regulares.

Nos últimos três séculos houve uma aparente interdição do sexo, pois o que se percebe é que os discursos sobre ele se proliferaram, dando visibilidade às formas divergentes da sexualidade padrão, isto é, o que estava antes em segredo é posto em visibilidade, ainda que seja com o intuito de marcar esses corpos como desviantes. Foucault (2014) suspeita que a tentativa de fixar uma regularidade sexual existe para a manutenção de uma economia de reprodução que, por sua vez, gera mão de obra produtiva. No discurso religioso, por exemplo, a multiplicação dos seres humanos na terra só é possível por meio de um homem e de uma mulher. Uma crítica contrária a essa visão poderia afirmar que tal multiplicação está em pé de igualdade com a multiplicação de fiéis que, por conseguinte, contribui para a manutenção desse discurso.

Percebe-se que nas sociedades modernas, ao invés da exclusão ou da aniquilação das sexualidades diferentes, existe a incitação a elas. A repressão ao prazer é uma estratégia de poder que, paradoxalmente, acaba por produzir uma vontade do prazer. O que se pratica às escuras, longe da vista alheia por medo da repressão gera mais prazer. Nesse sentido, prazer e poder se entrecruzam e se produzem dentro do contexto das proibições do sexo.

O que o discurso médico do século XIX fez com as sexualidades “desviantes” não foi suprimi-las ou degenerá-las, mas sim inscrevê-las nos corpos e, através dessa marcação, demarcou grupos e territórios por meio de uma classificação que criou não um ser humano diferente, mas uma “nova espécie” de humano por meio das rotulações e dos estereótipos. Tanto o discurso médico quanto o discurso religioso contribuíram por muito tempo para a manutenção de práticas sexuais que serviam à reprodução, no sentido biológico do termo, e também para a segregação. Se analisarmos o caráter mercadológico dessas formas de controle, perceberemos que a segregação e a guetização em torno das sexualidades criam

grupos com prazeres específicos que, longe do olhar da moralidade, produzem aparatos de busca de satisfação e prazer como, por exemplo, o comércio sexual: a pornografia e a prostituição foram, por muito tempo, consideradas atos subversivos clandestinos que, ao longo das últimas décadas, adquiriram status de mercado formal. Vale lembrar que a prostituição em vários países é profissão legalizada e que a indústria pornográfica gera milhões todos os anos.

O discurso sobre o sexo “[...] trouxe consigo interditos e proibições, [e] ele garantiu mais fundamentalmente a solidificação e a implantação de todo um despropósito sexual [...], e não teria feito mais do que ocultar continuamente o que dele se falava” (FOUCAULT, 2014, p. 59). A disseminação desse discurso pela medicina do século XIX foi responsável pela morbidade referente à sexualidade. Nesse contexto, o discurso da biologia sobre o sexo para fins reprodutivos e o discurso médico são preponderantes para a fixação de prazeres originais. As doenças do sexo, as anomalias e os desvios só podem existir se comparadas com o sexo fundamental, o sexo tornado objeto de verdade. Mas para tanto, é preciso que o sujeito admita para si e para o outro ser portador de tais degenerescências, o que ocorre por meio da confissão.

De acordo com (Foucault, 2014), a confissão da verdade se inscreve no âmago dos procedimentos de individualização pelo poder, desde a Idade Média até os dias de hoje. Ela se internalizou nos sujeitos de forma que não a reconhecem mais como um poder coercitivo que age sobre eles mesmos nas diversas relações de poder. Pode-se associar a isso a questão de que, em nossa sociedade, confessamos a verdade sobre o nosso sexo, nossos desejos e práticas no âmbito do privado. Nada está oculto. Não somos obrigados à força a nos confessarmos ao outro. A necessidade internalizada da confissão nos impele a mostrarmos ao grupo em que vivemos o que somos, e esse “sermos” exige de nós equiparação, isto é, da necessidade de pertencimento ao grupo surge o desejo de igualdade. Quando não conseguimos nos equiparar ao outro, somos considerados ilegítimos e inteligíveis, isto é, o corpo desviante, a postura excêntrica é marginalizada. Conquanto, nem todo desejo é passível de ser confessado. Muitos permanecem secretos nos interstícios do nosso ser. Nesse ciclo de confissão e de ocultação dos desejos, outros desejos são produzidos, reprimidos e marcados. O desejo verdadeiro, o correto, só pode existir em contraposição aos desejos reconhecidos como funestos e doentios. A confissão nos torna socialmente inteligíveis.

Segundo Foucault (2014, p. 69), “[n]a Grécia a verdade e o sexo se ligavam, na forma da pedagogia, pela transmissão corpo a corpo de um saber precioso; o sexo servia como suporte às iniciações do conhecimento.” Percebe-se aqui que o autor faz menção a relação de

iniciação entre o menino e um homem adulto, relação essa que acontecia de forma consensual e que, para aquele, consistia em motivo de orgulho. Nas sociedades ocidentais, esse tipo de construção do saber é visto como algo libidinoso e doentio. A produção dos saberes acontece por meio da confissão. O processo de construção da verdade sobre o sexo só se dá em face de uma confissão que é sentenciada por aquele que a escuta: o médico, o padre, o advogado, os pais, o professor. Nesse sentido, eles é que têm a prerrogativa de corroborar a verdade. Isso quer dizer que não basta que o sujeito reconheça a verdade sobre o seu próprio sexo. É preciso que o ouvinte dê sua certificação por meio da confissão para que essa verdade se torne verdade num processo de dupla captura entre enunciador e ouvinte.

Do discurso religioso, predominante na Idade Média, de acordo com Foucault (2014), houve uma passagem da criação da verdade pautada no sexo e na culpa, obtida por meio da confissão, para uma verdade construída pelo discurso médico patologizante, que categoriza as práticas, os comportamentos e os desejos como normais e anormais. Ainda segundo o autor, “A ‘sexualidade’ é o correlato dessa prática discursiva desenvolvida lentamente, que é a *scientia sexualis*. As características fundamentais a essa sexualidade [...] respondem às exigências funcionais do discurso que deve produzir sua verdade” (2014, p. 77). Isso significa que o conhecimento que circula sobre a sexualidade em nosso contexto histórico é reflexo de uma hermenêutica da ciência sobre o sexo. Suas análises, reflexões, classificações das irregularidades sexuais são reproduzidas por meio de um discurso que é tido e assimilado como verdadeiro. Nesse sentido, pode-se afirmar que foi a entrada do sexo no discurso médico que, por meio de *sua* interpretação das manifestações multifacetadas da sexualidade, fez com que ele se transformasse em doença, para a qual, posteriormente, exigia-se medicalização. Nesse contexto de patologização do sexo, também se fixam os padrões regulares como normais, em detrimento da diferença sexual, surgindo, então, a normalização do sexo.

Para Foucault (2014), a própria noção de sujeito se origina a partir do discurso da verdade sobre o sexo. Como o autor sugere, “[a] causalidade no sujeito, o inconsciente do sujeito, a verdade do sujeito no outro que sabe, o saber, nele, daquilo que ele próprio ignora, tudo isso foi possível desenrolar-se no discurso do sexo” (2014, p. 79). Se esse discurso produz o sujeito, então, deve-se questionar a suposição de que a proibição somente reprime e aniquila a sexualidade, uma vez que a exclusão se mostra como produtiva. Embora a afirmação pareça paradoxal, é na tentativa de exclusão do diferente que os discursos o colocam em relevo. Mais do que a proibição, o discurso sobre a sexualidade coloca em movimento saberes produzidos sobre o sexo, as múltiplas e possíveis formas de prazer

manifestadas nele e a distribuição, aparentemente desigual, dos poderes que dele resultam devido ao caráter subversivo do sexo.

2.3.2 Gênero como performatividade: percebendo um sujeito sexual múltiplo a partir do feminismo

Judith Butler (1990) põe em discussão problemas relacionados à sexualidade humana e sua relação com a constituição das identidades de gênero, criticando aspectos da Teoria Feminista. Ela acredita que a forma como as feministas lutam por seus direitos, pautando-se na existência de uma identidade feminina que tem de ser defendida e libertada do poder masculino, acaba por intensificar a dicotomia existente entre os dois gêneros, pois ao tentar sobrepor-se aos homens, as mulheres estariam criando uma nova forma de dominação. Para algumas filiações da teoria feminista, a linguagem garante poder aos homens por ter suas estruturas gramaticais e o gênero das palavras centrados no gênero masculino, como o que ocorre na língua portuguesa. Assim, o feminismo defende que ao se descobrir uma forma de minar esse poder, a própria linguagem teria papel fundamental para a desestabilização do domínio masculino. Dessa forma, a inversão dos gêneros na linguagem contribuiria para a ascensão das mulheres ao poder. No entanto, Butler aponta para a questão de que a linguagem apenas mostra a superfície dos acontecimentos, representados e reforçados pelos efeitos do discurso. Para Butler (1990), a formação jurídica da linguagem e da política que representa as mulheres como “o sujeito” do feminismo é uma formação discursiva e o efeito de uma versão dada da política representacional. Nesse sentido, o ideal seria a luta pela distribuição justa dos espaços e do exercício do poder, atentando para a não inversão de papéis, o que reforçaria os binarismos já existentes. Nesse ínterim, surge o problema de que o poder jurídico acaba produzindo o sujeito que ele afirma representar, ou seja, está-se diante de um assujeitamento mascarado de representação que vai se infiltrando nos grupos de forma tão imperceptível aos olhos desatentos, que chega ao ponto da normalização.

Quando as feministas se pautavam na distinção sexo/gênero, entendendo que o sujeito do feminismo – a categoria das mulheres – deveria se afirmar a partir de características secundárias do sexo, buscando a coerência e a unidade, não se davam conta de que estavam caindo na armadilha de um discurso binário, pois dentro do próprio sexo feminino não se pode pressupor um único gênero feminino, já que desse modo outras formas de ser mulher – a lésbica em suas várias manifestações de gênero, por exemplo – estariam sendo marginalizadas. Assim, o discurso feminista acabava produzindo um sujeito do feminismo, e

aquelas mulheres que não se enquadravam nas características prescritas por aquela ideologia eram vítimas da opressão produzida dentro de seu próprio grupo, opressão essa normalmente gerada pela supremacia branca.

O ponto principal levantado por Butler (1990) nas críticas sobre gênero é o problema de, na tentativa de criar uma distinção sexo/gênero, entender-se o sexo como natural e o gênero como construto disseminado culturalmente. O que está em discussão não é (apenas) a convencionalidade do gênero, mas, sobretudo, a condição de um sexo dado como natural, isto é, questiona-se a própria natureza, sua naturalidade. Nesse sentido, a autora entende o sexo como outra construção coletiva que se pauta na sexualidade como função reprodutiva e mantenedora da espécie humana. Além disso, esse entendimento do sexo serviria para a manutenção de um grupo hegemônico no poder por meio da heterossexualidade compulsória. Assim, a crítica leva a entender que, se um campo de poder se forma em torno da afirmação de um sujeito, somente esse sujeito tende a ser representado. Da mesma forma como os homens se mantiveram no poder por milênios, um feminismo que desconsidere a multiplicidade de seus sujeitos não fará muito diferente de uma masculinidade dominante, alçando um grupo específico de mulheres ao poder.

Para as discussões sobre a fluidez e a multiplicidade do gênero, Butler (1990) apresenta o conceito de performatividade, remetendo-nos aos atos desempenhados num palco teatral ou ações desempenhadas pelos sujeitos sociais. Nesse sentido, as identidades de gênero corresponderiam à *persona*, a máscaras que se colocariam na interpretação dos vários papéis que assumimos ao longo de nossas vidas, o que se aproxima muito dos papéis de sujeito observados na crítica foucaultiana, na qual Butler se inspira ao mesmo tempo em que critica pontos inconsistentes. Além de Foucault, a autora também se apoia na Genealogia da Moral de Nietzsche na tentativa de explicar que não há um sujeito substancial, anterior às ações. Como ela salienta, “[t]here is no gender identity behind the expressions of gender; that identity is performatively constituted by the very “expressions” that are said to be its results” (1990, p. 33).³² Entretanto, a performatividade a que Butler se refere não é apenas aquela relacionada à teatralidade, uma mera atuação ou representação de ações, mas também a performatividade discursiva, a qual se refere ao ato discursivo como algo possível de tornar reais as criações da fantasia humana (o gênero e distinção dos sexos são exemplos disso), ou seja, ao se declarar que um sujeito ao nascer “é um homem”, ou “é uma mulher”, ou ainda, o

³² Não há identidade de gênero por trás de expressões de gênero; essa identidade é constituída performativamente pelas próprias expressões que dizem ser seus resultados. (Tradução do pesquisador)

menos provável, “é uma lésbica”, está se inscrevendo no corpo do sujeito o gênero ao qual ele deve se conformar. Esse conceito é fulcral para o estudo dos *Role-Playing Games*, dado o caráter performativo que o jogador assume nesses tipos de jogo.

Outra questão que devemos ter em mente é a heterossexualidade compulsória, um modelo de sexualidade que é imposto aos sujeitos por meio de práticas naturalizadoras, mas não naturais, reforçadas pelo discurso jurídico, por sua vez apoiado na concepção biologistica da construção subjetiva que entende as práticas sexuais como meios de reprodução. Nesse contexto, entendem-se os corpos como sendo sexuados. Porém, Butler (1990) defende a ideia de que o gênero não é mera extensão do sexo, não se origina dele, o qual é binário e não menos problemático do que as categorias de gênero. Entretanto, somos levados a questionar o próprio binarismo do sexo, que tem sua suposta condição essencial e estável abalada pelas contestações de Butler. Em suas palavras,

It would make no sense, then, to define gender as a cultural interpretation of sex, if sex itself is a gendered category. Gender ought not to be conceived merely as the cultural inscription of meaning on a pre-given sex (a juridical conception); gender must designate the very apparatus of production where by the sexes themselves are established. (1990, p. 11)³³

O ponto de partida principal para a crítica do sujeito do feminismo feita pela escritora – que pode ser estendida a todas as outras categorias subjetivas – parte primeiramente de uma tentativa de desconstrução do sujeito centrado – tábula rasa à espera das impressões culturais em seu corpo (o sujeito do Humanismo) – o que possibilita o entendimento da identidade como efeito de práticas culturais, discursivas e ideológicas sobre os corpos. É importante salientar que Butler não nega em hipótese alguma a influência cultural sobre a construção dos sujeitos, mas que existe confluência entre o que a sociedade impõe e o agenciamento que emana desses sujeitos. Assim é possível entender que o sujeito não é uno, mas atravessado pela multiplicidade de discursos que contribuem para sua constituição. É no discurso e através dele que os gêneros são inculcados na mente e é no discurso também que existe a possibilidade de ruptura (agência).

Outro ponto abordado por Butler (1990) é a proibição – na psicanálise – que seria uma das formas de produção da matriz heterossexual. A autora faz uma crítica a teorias psicanalíticas que tratam da constituição do sujeito, explicando como a heterossexualidade compulsória se reproduz por meio de mecanismos de proibição, exclusão, expropriação do

³³Não faria sentido, então definir o gênero como uma interpretação cultural do sexo, se o próprio sexo é uma categoria gendrada. O gênero não deve ser concebido meramente como a inscrição cultural de significado em um sexo dado de antemão (uma concepção jurídica); o gênero deve designar o próprio aparato de reprodução pelo qual os próprios sexos são estabilizados. (Tradução do pesquisador)

lugar de direito e mesmo a troca da mulher como meio simbólico de manutenção do poder masculino, os quais, por meio da repetição obrigatória, posteriormente se transformam em lei. Aqui a autora aborda a definição dos modos de significação das posições sociais de homem e mulher atribuídos ao signo pelo sistema patriarcal. Segundo Butler, teorias feministas tentam encontrar um momento na história em que hierarquias de gênero poderiam ter sido formadas na tentativa de desmontá-las. Não obstante, ela discorda desse “antes”, pois as bases teóricas em que essas feministas se apoiam – Engels e Lévi-Strauss, citados como exemplos – aportam-se na distinção natureza/cultura, outra forma binária de se interpretar os fatos. Nesse contexto, a natureza (corpo) representaria o feminino, e a cultura (razão e mente), o masculino.

Butler (1990) questiona a teoria lacaniana da linguagem, que afirma que o “ser o falo” (as mulheres) constitui a significação autorizadora da lei que institui as diferenças sexuais como a causa de sua inteligibilidade. O “ser o falo” seria o significante do desejo do outro, isto é, o “ter o falo” (os homens). As mulheres, sob essa perspectiva, teriam a detenção do poder da completude almejada e buscada pelos homens. A autora desconstrói o pensamento lacaniano acerca da origem da homossexualidade feminina, quando questiona: “If Lacan presumes that female homosexuality issues from a disappointed heterosexuality, as observation is said to show, could it not equally be clear [...] that heterosexuality issues from a disappointed homosexuality?” (1990, p. 63).³⁴ Novamente, aqui, percebemos que a teoria se pauta em uma distinção de algo dado *a priori*, original, em que esse algo, na visão de Lacan, é sempre já a heterossexualidade. Se o gênero e o sexo não têm uma origem – e trabalhar com conceitos originários é bastante problemático após o avanço dos estudos pós-estruturalistas – abre-se a possibilidade de se pensar na formação imaginária do sexo. Para não cairmos em armadilhas do pensamento binário, precisamos estar atentos às nossas formulações acerca das distinções entre as categorias de gênero, pois a falta de cuidado, ou leitura apressada, pode incorrer em imprecisões como as associações feitas entre o corpo musculoso de um homem e heterossexualidade, ou o corpo franzino de uma mulher e feminilidade, meros exemplos, dado que uma mulher pode ser uma halterofilista e, da mesma forma, não é a massa muscular de um homem que determina seus desejos.

Algumas teorias psicanalíticas que pretendem explicar a sexualidade humana, como a concepção freudiana da melancolia e do recalque, também são alvos da crítica

³⁴ Se Lacan presume que a homossexualidade feminina surge de uma heterossexualidade frustrada, como dizem que a observação mostra, não poderia da mesma forma ser claro que a heterossexualidade surge de uma homossexualidade frustrada? (Tradução do pesquisador)

butleriana. Segundo essa concepção, a melancolia é um processo psíquico pelo qual o sujeito deve passar para superar a perda de um objeto de amor perdido, com o qual a criança se identificaria, no caso, a perda do pai ou da mãe durante a separação da criança na infância. Essa concepção freudiana – complexo de Édipo – sugere que a não superação do objeto perdido, isto é, a mãe, caracterizaria a eterna busca do menino por esse objeto, ou seja, o sujeito passa a ser heterossexual. Ao superar a perda do objeto de desejo, no caso a mãe, o menino inverteria esse desejo para o pai e, nesse caso, passaria a se identificar com o objeto perdido e, nesse sentido, os sujeitos teriam uma inclinação para a homossexualidade. O tabu do incesto contribuiria para a repressão das predisposições bissexuais, ainda que não tenha um controle total sobre elas. Butler contraria essa teoria, que novamente sugere o binarismo macho e fêmea, homem e mulher, como parâmetros de sua postulação. Além disso, ela chama a atenção para o fato de Freud não deixar claro o que são essas inclinações ou predisposições a outras sexualidades que diferem do padrão heteronormativo. “[...] dispositions are not the primary sexual facts of the psyche, but produced effects of a law imposed by culture and by the complicitous and transvaluating acts of the ego ideal” (1990, p. 81).³⁵ No caso, a dor da perda no tabu do incesto heterossexual é estruturante dessa identidade, enquanto no tabu do incesto homossexual como proibição de transgressão da norma, a perda é mantida por meio da melancolia, pois o objeto do desejo não pode (não se permite) ser alcançado, o que sugere a repressão constante do desejo resultante da opressão cultural para que o sujeito se enquadre ao padrão hegemônico. Porém, as identidades são fluidas, instáveis, excêntricas, no sentido de que tendem a sair do centro, a vazar pelas circunscrições do corpo quando esse já não suporta o excesso. Nesse sentido, é possível afirmar que a própria lei que tenta reprimir os gêneros acaba produzindo-os e proliferando-os. A proibição é o meio pelo qual a identidade de gênero é constituída.

Outra abordagem dos problemas de gênero proposta pela autora é a análise da política do corpo, de Julia Kristeva, a partir da teoria lacaniana de que a lei paternal estrutura toda a significação linguística, o Simbólico, o que organizaria toda a cultura. O sujeito, nessa concepção de identidade, nasceria dependente e conectado ao corpo materno e com uma multiplicidade de pulsões libidinais³⁶, mas ao adentrar o mundo da linguagem seria determinado por uma estrutura unívoca responsável pela multiplicidade de significações ao

³⁵ [...] inclinações não são os fatos sexuais primários da psique, mas efeitos produzidos de uma lei imposta pela cultura e pelos atos cúmplices e transvalorizadores do superego. (Tradução do pesquisador)

³⁶ Em psicanálise, as pulsões são as energias que impulsionam os sujeitos a realizarem determinados atos para saciarem seus desejos.

mundo – a linguagem – e que permitiria a negação da dependência do corpo da mãe. Porém, Kristeva refuta a teoria, afirmando que “‘semiotic’ is a dimension of the language occasioned by that primary maternal body, [...] serves as a perpetual source of subversion within the Symbolic” (1990, p. 101).³⁷ O semiótico, nesse contexto, se relacionar-se-ia com o materno principalmente por meio da linguagem poética, na qual a autora vê a possibilidade de ruptura e deslocamento porque essa forma de linguagem oferece uma multiplicidade de significados e arranjos semânticos e a variabilidade dos efeitos de sentido.

Butler (1990) contesta essa teoria afirmando que ela parece depender da reprodução da lei paterna, em que o semiótico acabaria se subordinando ao simbólico, criando relações de hierarquia que não contribuem ou impedem a possibilidade do “desafio”, entendido aqui como atos de subversão subjetiva. Isso fica mais claro no questionamento da autora: “If semiotic promotes the possibility of the subversion, displacement, disruption of the paternal law, what meanings can those terms have if the Symbolic always reasserts its hegemony?” (1990, p. 102).³⁸ Nesse sentido, Butler afirma que a descrição naturalista feita nessa perspectiva sobre a maternidade reifica esse atributo feminino e, sendo reificado, só se pode abordá-lo por meio de uma análise cultural que propõe sua variabilidade e construção. Ela também crítica a suposição de que a homossexualidade feminina seria uma psicose, algo ininteligível na sociedade, uma forma de recalque originado pelo medo de não ser aceito em sociedade, o que nas palavras de Butler é expresso como “[...] the fear of losing cultural sanction and privilege altogether” (1990, p. 111)³⁹. De modo geral, a análise que Butler faz das leituras sobre o corpo materno nos leva a refletir sobre a possibilidade de esse corpo estar sendo forjado para fins reprodutivos por essa mesma lei paterna. A autora afirma que as relações de parentesco moldam as formas da sexualidade “[...] such that the desire to give birth is the result of social practices which require and produce such desires in order to effect their reproductive ends.” (1990, p. 116)⁴⁰. Logo, o desejo de ser mãe e de ser pai, como de constituir família são exemplos de práticas impressas nos corpos de homens e mulheres e que os unem a uma maioria hegemônica. Abrir mão desses “deveres sociais” implica ao mesmo

³⁷ ‘A semiótica’ é uma dimensão da linguagem ocasionada pelo corpo materno primário, [...] serve como uma fonte eterna de subversão com o Simbólico. (Tradução do pesquisador)

³⁸ Se o semiótico promove a possibilidade de subversão, deslocamento, ruptura da lei paterna, que significados esses termos podem ter se o Simbólico sempre reafirma sua hegemonia? (Tradução do pesquisador)

³⁹ [...] o medo de perder a sanção e o privilégio cultural ao mesmo tempo. (Tradução do pesquisador)

⁴⁰ [...] tal que o desejo de dar à luz é o resultado de práticas sociais que requerem e reproduzem tais desejos a fim de efetuar seus fins reprodutivos. (Tradução do pesquisador)

tempo perda de direitos sociais e exclusão do grupo. Como somos seres sociais, sentimo-nos impelidos a cooptar com as normas.

A autora apresenta como exemplo, na tentativa de explicar as diferenças de gênero, a análise feita por Foucault sobre o hermafroditismo de um paciente de psicanálise, Herculine Barbin. O hermafroditismo é uma condição que nos serve como exemplo para problematizar a dicotomia do sexo e do gênero. A anatomia sexual de sujeitos que nascem com indefinição sexual, coloca em discussão a própria noção de um sexo definido. Butler (1990) considera que a abordagem feita sobre o hermafroditismo é antiemancipatória para a liberdade sexual. É importante entender que tanto a sexualidade concebida como algo múltiplo *a priori* a uma lei impositiva, no caso a lei paterna ou o tabu do incesto, quanto seu entendimento como transgressões não naturais são construções dadas dentro de um discurso que produz essas noções de sexualidade e que, ao mesmo tempo, oculta os mecanismos pelos quais são produzidos, criando uma impressão de real.

Butler (1990) contesta também algumas formas científicas usadas na definição sexual. Por exemplo, o experimento de Page, em que analisou sujeitos cujos cromossomos diferiam das características externas apresentadas. O problema, na opinião da escritora, é justamente o fato de apenas se observarem essas características externas, em especial a genitália, pois tais experimentos buscam de antemão uma unidade para a categoria de sexo, sendo que o diferente não é uma opção. Além disso, provou-se posteriormente por um experimento de outro pesquisador realizado com o mesmo grupo focal, que esses sujeitos apresentavam baixo índice de células germinativas ou nenhuma produção de esperma, ou ainda, diminuição considerada dos testículos ou ovários. Sendo assim, o que escapa às leis reguladoras é justamente o que nos permite a análise de um mundo construído. Como a autora sugere, “[o]nly from a self-consciously denaturalized position can we see how the appearance of naturalness is itself constituted” (1990, p. 140).⁴¹

A autora problematiza a afirmação de Simone de Beauvoir que diz que não se nasce mulher, mas se torna mulher, pois na visão de Butler, tal assertiva coloca o gênero dentro de um determinismo meramente cultural, deixando à margem a possibilidade do agenciamento, da autonomia do ser. Nesse sentido, o sexo pode ser entendido como algo dado, natural, desde que esse entendimento não abranja apenas o sexo binário, e que o gênero não se constrói a partir do sexo, mas a ele foi associado, ou seja, já não se pode mais

⁴¹ Somente a partir de uma posição desnaturalizada autoconsciente podemos ver como a aparência da própria naturalidade é constituída. (Tradução do pesquisador)

compreender o gênero como uma mera filiação ou derivação do sexo, pois as forças que atuam sobre a constituição do gênero não são apenas intrínsecas, no sentido biológico, nem somente extrínsecas, no sentido cultural, mas confluências dessas forças que resultam num sujeito que é sua própria agência. Na contemporaneidade, até a imutabilidade natural do sexo deixa de existir. Nessa discussão sobre o corpo, Butler chama a atenção para o corpo construído e determinado desde o nascimento do indivíduo, momento em qual decidimos (dividimos) de antemão o que aquele corpo será, menino ou menina. Essa fragmentação do corpo continuaria, segundo a autora, na restrição de partes erógenas aceitas pelo discurso hegemônico como pênis, vagina, seios, e na recusa de outras partes.

O aprofundamento nos estudos de gênero nos leva a entender que sexo e gênero confluem-se em uma coisa só, o que podemos observar na afirmação de que “the category of “sex” is itself a *gendered* category, fully politically invested, naturalized, but not natural” (BUTLER, 1990, p. 143).⁴² Como exemplo, é interessante mencionar que a própria lésbica ao renunciar o gênero feminino deixa de fazer parte dessa categoria, isto é, deixa de ser mulher, não tem sexo, pois está além da categoria binária homem/mulher. Isso é algo de difícil compreensão quando analisamos do ponto de vista binário em que somos constituídos. No entanto, Butler apresenta um exemplo que esclarece essa negação da matriz heterossexual pela lésbica:

As one lesbian femme explained, she likes her boys to be girls, meaning that ‘being a girl’ contextualizes and resignifies ‘masculinity’ in a butch identity. As a result, that masculinity, if that it can be called, is always brought into relief against culturally intelligible female body. (1990, p. 156)⁴³

Nesse sentido, o “ser garota” passa a ser uma possibilidade antes não concebida dentro das culturas masculinas, o que subverte a ideia do que é ser homem e do que é ser mulher. Além disso, essa recusa à heterossexualidade, para Butler, paradoxalmente constitui uma forma de engajamento e dependência aos termos dos quais o lesbianismo pretende se emancipar.

Butler (1990) também argumenta sobre as marcas que a história imprime nos corpos: “History is the creation of values and meanings by a signifying practice that requires

⁴² [...] a categoria do sexo é ela mesma uma categoria gendrada, totalmente investida, naturalizada, politicamente, mas não natural. (Tradução do pesquisador)

⁴³ Como uma mulher lésbica feminina, ela gosta que os garotos dela sejam garotas, querendo dizer que ‘ser garota’ contextualiza e ressignifica ‘masculinidade’ na identidade *butch*. Como resultado, essa masculinidade, se pode ser chamada assim, é sempre colocada em relevo em relação ao corpo feminino inteligível culturalmente. (Tradução do pesquisador)

the subjection of the body” (1990, p. 165).⁴⁴ Para tanto, lança mão da análise da obra foucaultina *Vigiar e Punir*, que fala sobre o poder disciplinar do discurso e das sanções sobre os corpos que não aceitam ser domesticados, ou seja, a construção do corpo gendrado por meio de negações e exclusões. Nesse sentido, discutem-se os efeitos que essas operações discursivas têm sobre a formação da psique. Se a causa dos desejos e das ações é localizada na psique do sujeito, então, desloca-se a possibilidade de vê-la como uma forma produzida de ação gerada dentro de um contexto político controlador que tenta naturalizar tais atos, responsabilizando o sujeito por desvios da norma. Assim, tal produção acaba ficando fora do nosso campo de visão, criando a impressão de realidade.

Butler (1990) questiona se as normas da lei compulsória são inscritas no corpo feminino ou se o próprio corpo é formado pelas leis normativas. O corpo deve ser “destruído” pelas impressões inscritas sobre ele ao longo da história para que elas tenham significado, a partir do que, após as repetições dos atos, a cultura surge e se afirma. Isso quer dizer que, por meio da demarcação dos corpos através de códigos culturais que legitimam certas práticas e apagam outras, esses corpos são obrigados a se ajustarem a uma ordem que só se torna possível por meio da invenção de oposição entre aquilo que está dentro dela com o que está fora, isto é, uma oposição binária de interioridade e exterioridade.

Nas palavras da autora, “[w]hat constitutes through division the “inner” and “outer” worlds of the subject is a border and a boundary tenuously maintained for the purposes of social regulation and control” (BUTLER, 1990, p. 170).⁴⁵ Dessa forma, cria-se a aparência de um sujeito estável, construído com base na noção de fronteira do corpo, que não pode ser transgredida, sob o risco de essa transgressão corromper a estabilidade do corpo e, conseqüentemente, desestabilizar a norma do dentro e o fora. Para sustentar a teoria do gênero como ato performativo construído socialmente, que estaria fora de uma matriz interior, Butler argumenta que “[i]f the “cause” of desire, gesture, and act can be localized within the self of the actor, then the political regulations and disciplinary practices which produce that ostensible coherent gender are effectively displaced from view” (1990, p. 174).⁴⁶ Ela ainda faz uma importante observação quanto a três contingências corporais que exemplificariam o

⁴⁴ A história é a criação de valores e significados por meio de uma prática significativa que requer a sujeição do corpo. (Tradução do pesquisador)

⁴⁵ O que constitui por divisão os mundos ‘interior’ e ‘exterior’ do sujeito é uma fronteira e um limite tenuemente mantidos pelos propósitos da regulação e do controle sociais. (Tradução do pesquisador)

⁴⁶ Se a causa do desejo, do gesto e de ato podem ser localizados dentro do *self* do ator, então as regulações políticas e as práticas disciplinadoras que produzem esse gênero ostensivo coerente são efetivamente deslocados da visão. (Tradução do pesquisador)

caráter performático do gênero, a saber, o sexo anatômico, a identidade de gênero e a performatividade do gênero.

Observe-se que o sexo biológico pode não coincidir com a identidade de gênero do sujeito e o ato performático, no momento da “atuação”, também pode não coincidir com os dois anteriores. Isso nos dá uma ideia da complexidade e da multiplicidade de encenações possíveis quando abordamos o gênero, pois aqueles que conhecemos não são nada além do que foi moldado pelas possibilidades históricas, por meio do apagamento, da negação e da exclusão dos modos de identificação não enquadrados na norma estilizadora do corpo determinada pela lei compulsória, ou seja, a impressão de estilos inteligíveis nos corpos que, quando não encenados na forma hegemônica, sofrem as sanções e punições cabíveis. Como Butler sugere, “[t]hese styles all never fully self-styled, for styles have a history, and those histories condition and limit the possibilities” (1990, p. 177).⁴⁷ Nesse sentido, o efeito do gênero é construído por meio dessa estilização dos corpos ao longo da repetição de atos estilizados dentro de uma temporalidade social que se transforma através da história. Para exemplificar tais atos subversivos do gênero, a encenação do travesti é analisada pela autora como uma de paródia à suposta originalidade do binômio homem/mulher. Ao exagerar as características femininas, o ato subversivo do travesti desmontaria o essencialismo que constitui essas categorias, pois a imitação, a repetição, e a construção dos atos enquanto performatividade criadora de significado mostrariam que não existe uma identidade primária que sirva de base para criar as distinções existentes.

O caráter não natural – construído – do gênero é exemplificado por Butler (1990) com os atos subversivos das *drags*, isto é, a performatividade feminina por um sujeito do sexo masculino contraria a própria matriz heterossexual. Conquanto, ela considera que não haveria necessariamente subversão na paródia em si, no sentido que algumas formas de paródia servem apenas para reforçar padrões heteronormativos, o que causa estranhamento ao leitor, pois o ato de parodiar algo pode não ter a finalidade de ridicularizar ou desconstruir esse algo, apenas de provocar o riso. Contudo, se as *drags* são uma releitura da figura feminina heterossexual feita por homens, esse ato, observado de uma perspectiva masculina, ridiculariza a categoria, pois subverte o papel entendido como natural e de direito dessa categoria. Então, por que a paródia não seria um ato subversivo nesse contexto? Ainda que um homem esteja travestido com o simples objetivo de provocar o riso, isso já subverteria a

⁴⁷ Todos esses estilos nunca se autoconstituem completamente, pois os estilos têm uma história e essas histórias condicionam e limitam as possibilidades. (Tradução do pesquisador)

noção do que é próprio do homem e do que é próprio da mulher ao possibilitar a inversão de papéis, inversão essa que rompe com padrões estabelecidos. Numa encenação de filme ou novela, por exemplo, ainda que um homem ou mulher se travista com a intenção de se aproximar de um amor que por qualquer motivo tenha sido proibido, ou por razões que impossibilitem a concretização desse amor, o humor por si só já não subverteria a noção de estabilidade dessas categorias que antes não poderiam ser deslocadas?

Nesse contexto, a dicotomia do sujeito/objeto impõe-se como uma ordem discursiva invasiva ao mesmo tempo em que é destrutiva. As identidades fixas e estáveis somente se tornam reconhecidas socialmente por meio do emprego de normas e regras que, praticadas por repetidas vezes, tornam-se comuns e acabam por naturalizar-se, criando sujeitos inteligíveis pela sociedade, ou seja, reconhecidos como sujeitos sociais verdadeiros. Essa inteligibilidade do sujeito é criada por meio da linguagem, considerada como um sistema abstrato aberto que a cria e a contesta. A agência (agenciamento) surge da possibilidade de ruptura com essas repetições, ocasionando a variabilidade de ações. Disso tudo se desprende que o gênero opera sobre o corpo como um ato de inscrição cultural, e que para entendermos a variedade de gêneros que se multiplicam cotidianamente precisamos nos desvencilhar do olhar binário e naturalista com o qual tendencialmente lemos o mundo que habitamos e que nos habita.

Em seu artigo “Revisiting bodies and pleasures”, Butler (1999) contrapõe dois modos de conceituar o problema do gênero e da sexualidade: sexo-desejo e corpos e prazeres. A autora sugere que a marca que situa os corpos em lugares específicos dentro da sexualidade (categorias) deva ser ultrapassada, pois a sexualidade não se refere aos corpos sexuados. A sexualidade vai muito além de uma marcação, logo, o papel da cultura não é totalmente responsável pelo gênero e pela orientação sexual. Vários outros aspectos concorrem a isso, por exemplo, a autonomia do sujeito. Os corpos buscam o prazer e esse prazer é múltiplo, de possibilidades infindáveis. A proposta dessa virada de pensamento é possibilitar um afastamento da forma de entender a sexualidade baseada em termos feministas e psicanalíticos rígidos, e também um distanciamento da compreensão do prazer como falta que se completa pela busca do sexo oposto, como se observa no complexo de Édipo.

A diferença sexual entendida hoje pauta-se na compreensão de que a heterossexualidade é a norma, dado que por uma questão simbólica essa forma de sexualidade colocou-se como norma, por meio de coerção e repressão, ou mesmo aceitação, quando os sujeitos não se posicionam criticando sua imposição. Observa-se em *Mass Effect 3* que a norma é veiculada especialmente por meio dos corpos. Ainda que exista a homoafetividade,

os corpos, os movimentos e os gestos são forjados dentro da matriz heterossexual. Nesse sentido, percebe-se que a questão da intangibilidade da heterossexualidade deve ser constantemente colocada em pauta se quisermos compreender por meio de perspectiva não essencialista o problema da originalidade como sendo causa de conflitos hierárquicos entre homens e mulheres. Butler fala da importância da separação dos estudos da sexualidade e dos estudos do gênero, porque algumas formas de feminismo entendem a sexualidade somente como algo relacionado às “relações heterossexuais” (1999), e isso acaba criando ramificações dentro do feminismo. Isso não se refere apenas a questões sexuais. Por exemplo, a questão da opressão de classe existe entre as próprias mulheres. Quando confrontamos o papel da empregada negra moradora de uma comunidade pobre de um morro e da empregadora branca de alto poder aquisitivo, ou o problema de gênero pode existir entre homens, quando a masculinidade predominante marginaliza masculinidades excêntricas. É uma questão cultural que tem papel crucial nos problemas de gênero.

A ruptura com o passado é uma possível solução para os problemas com o gênero e com a sexualidade na contemporaneidade, pois é refletindo sobre o passado que se entende o contexto atual. Butler chama a atenção para a proposta de ruptura com a ideia de sexo-desejo e estabelecimento da ideia de corpos e prazer, porque não se pode conceituar e propor o segundo sem usar o anterior como ponto de partida, já que é feita uma comparação. Para a autora, corpos e prazeres marca o momento de “disrupt the teleological apparatus of sex-desire, of the teleological link between sex and desire [...]” (1999, p. 16).⁴⁸ O problema é que a ordem discursiva dominante do sexo-desejo poderia simplesmente estar sendo substituída por outra ordem, não menos autoritária, a dos corpos e prazeres. Essa ordem tampouco seria menos problemática. A busca pelo prazer em quantidade facilitada pela Internet, por exemplo, promove a criação de laços virtuais, muitas vezes em detrimento dos laços físicos, os quais se tornam mais efêmeros.

Outra abordagem de Butler (2004) propõe a desconstrução do gênero a partir da crítica da aproximação entre parentesco e heterossexualidade. A filósofa reflete sobre as relações de parentesco, a heterossexualidade normativa e o poder de decisão do Estado sobre as formas inteligíveis e não inteligíveis de união entre sujeitos, bem como quais deles são legítimos dentro de uma sociedade, elegíveis a essa legitimidade ou pertencentes à dimensão da não legitimidade. Segundo Butler, essas duas instituições se apoiam na manutenção da

⁴⁸ [...] romper com o aparato regulador do sexo-desejo, da ligação teleológica entre sexo e desejo [...]. (Tradução do pesquisador)

reprodução das relações de parentesco heterossexuais. A autora exemplifica o problema com famílias que se constituem fora do esquema heterossexual, mas que se aproximam apenas em parte dessa estrutura. Também traz exemplos de outras culturas em que as relações de parentesco não se fundam dentro da esfera patrilinear, mostrando que as relações de parentesco são possíveis e se sustentam fora da família nuclear. Aqui também se percebe que nações de primeiro mundo, como a França, transformam o casamento e a família em alegorias que sustentam a manutenção de projetos nacionais, ou seja, o casamento entre pessoas de um mesmo grupo impediria a entrada do Outro (o estrangeiro) que tenta se infiltrar nas fronteiras da nação, pondo em risco suas conquistas e sua estabilidade. Não obstante, isso vai de encontro à ideia exogamia como forma de manutenção do poder entre os homens de um mesmo grupo, sendo que na troca de mulheres vindas de grupos diferentes, a linhagem desses homens seria garantida. O ponto frágil dessas relações de troca estaria na hibridização que ela promove, pois a troca de mulheres põe em contato grupos de culturas diferentes.

O Estado seria o detentor do poder de estabelecer as leis que garantem o direito do casamento fora da patrilinearidade, mas, ao se recorrer ao Estado por motivo de união civil, depara-se com o problema da família, já que muitas leis que garantem a união de pessoas do mesmo sexo não garantem o direito à constituição familiar, cerceando o direito à adoção e à reprodução assistida, pois esse mesmo Estado, enquanto soberania nacional, teme a desestruturação da cultura encarregada de transmitir seus valores – no caso, valores construídos dentro de uma esfera heteronormativa hegemônica de poder e controle – por meio da reprodução, dependente dos laços da família e que se consolidaria na geração de filhos naturais. Nesse sentido, a criança é vista como o recipiente transmissor desses valores.

Entretanto, mudanças na ordem social do casamento entre indivíduos do mesmo sexo, segundo a autora, “[...] are figured not only as dangerous for the child but perilous to the putative natural and cultural laws said to sustain human intelligibility” (2004, p. 104).⁴⁹ Assim, a política sobre o casamento se constitui dentro de um discurso de inteligibilidade, de modo que ao sermos questionados sobre se somos a favor ou contra o casamento gay, obrigatoriamente somos levados a nos posicionarmos dentro de uma visão binária que não oferece outras opções de reflexão acerca das possibilidades múltiplas de parceria entre sujeitos.

⁴⁹ [...] figuram não apenas como um perigo para as crianças, mas põem em risco as leis naturais e culturais putativas que supostamente sustentam a inteligibilidade humana. (Tradução do pesquisador)

Isso nos leva a refletir sobre uma cultura que pretende até mesmo determinar a forma como os sujeitos dessa cultura são produzidos, isto é, a reprodução assistida para pais do mesmo sexo seria uma forma de deslocamento dos meios naturais de procriação, que daria margem a outras formas de relacionamento – como na hibridização – e conseqüentemente se tornaria uma ameaça por causa de uma suposta abertura das fronteiras, devendo, por isso, ser contida. Segundo a autora, “[t]he state becomes the means by which a fantasy becomes literalized: desire and sexuality are ratified, justified, known, publicly instated, imagined as permanent, durable” (2004, p. 111).⁵⁰ Aqui, a busca no Estado pelo reconhecimento de alguém sugere que os limites da esfera privada se tornam permeáveis ao poder da esfera pública por meio da sujeição, e a necessidade de pertencimento dos sujeitos ao grupo, de direitos como plano de saúde, educação e lazer, bem como a necessidade de ter uma imagem justa e correta baseada na moral e em princípios religiosos, sob os quais também se pautam as normas do Estado, levariam os sujeitos a essa sujeição.

Apesar de toda a visibilidade que as relações não normativas vêm ganhando principalmente nos meios de comunicação, percebe-se que muitas culturas e grupos sociais que entendem que casais alternativos estão fora da ordem social e que, por isso, não deveriam ter direito à adoção, pois a união deles é qualquer coisa menos uma família. Entende-se que o reconhecimento dos sujeitos não conformes às normas por parte das pessoas que repudiam essas uniões é anterior a sua negação. Assim, reconhece-se o Outro como outro em comparação ao eu, ao afastar esse Outro de mim, isto é, antes de negá-lo, precisa-se *reconhecê-lo* como tal. O reconhecimento então tanto pode ser necessidade de pertencimento quanto o seu inverso.

O recurso ao Estado por legitimação nos coloca numa posição servil, o que impede o surgimento e a proliferação de novos arranjos sexuais viáveis. Submeter-se às leis do Estado, ou melhor, buscar nele reconhecimento para o casamento não heterossexual, apenas desloca a impossibilidade de reconhecimento de alguns – no caso, os que buscam levar uma vida monogâmica – deixando à margem aqueles que não desejam a mesma forma de união, ou que não anseiam em absoluto uma união. Nesse sentido, a filiação ao Estado na busca por aprovação social contribui para a ampliação de seus poderes sobre a coletividade e para o surgimento de novos grupos marginalizados.

⁵⁰ O Estado se torna o meio pelo qual uma fantasia se torna literalizada: desejo e sexualidade são ratificados, justificados, conhecidos, instaurados publicamente, imaginados como permanentes, duráveis. (Tradução do pesquisador)

2.3.3 Abordagem filosófica dos problemas de gênero

Abordando o problema do gênero, Tina Chanter (2011) coloca em questão a conceituação que ele adquire na contemporaneidade e os usos que o feminismo faz do mesmo. Por meio de uma reflexão filosófica acerca das formas como o gênero pode ser entendido, a autora nos leva a refletir sobre a fluidez dessa categoria e o fato de ela estar necessariamente atrelada a outras categorias como classe, raça e sexualidade. Percebemos que a estabilidade do gênero não é mais tão estável quando o analisamos à luz das tecnologias da procriação e da representação midiática na época atual. Chanter aponta para o fato de que o binarismo do feminino e do masculino é um compromisso teórico criado por grupos hegemônicos heterossexuais, brancos e judaico-cristãos que segrega aqueles que não se engajam nesse compromisso. Esse binarismo, segundo a autora, surge com a filosofia moderna, pois “a separação entre mente e corpo feita por Descartes, passou a dar forma à hipótese de que há uma essência interna ou verdade de gênero da qual o corpo é uma expressão” (2011, p. 9). O próprio sexo é entendido como um consenso social que determina o gênero, isto é, que funda as bases para a inteligibilidade social do gênero coerente.

A autora reflete sobre as contribuições que o movimento feminista pode ter para minar o poder masculino, que é calcado mais na convenção e na opinião do que nas supostas características físicas e intelectuais naturalmente inferiores das mulheres, estabelecendo uma relação de paridade entre as categorias. O feminismo, nesse contexto, deve se policiar para não cair na armadilha de um feminismo universal ao não reconhecer as diferenças de classe, étnicas e sexuais entre as próprias mulheres. Chanter aponta que uma das mudanças mais significativas do papel das mulheres no contexto social foi a conquista do direito ao voto e a partir daí faz uma crítica quanto à questão da igualdade pregada pelo feminismo, pois apenas mulheres de classe média tinham direito ao voto, sendo excluídas as pobres e as escravas. Da mesma forma, a conquista do mercado de trabalho pelas mulheres não representa uma conquista para todas, pois as empregadas domésticas – muitas das quais imigrantes – continuam trabalhando para as brancas de classe média que de fato detêm o poder do trabalho. A entrada da mulher nesse nicho seria para muitas uma equiparação com o poder masculino. Dessa forma, a autora questiona a brancura invisível latente nos discursos feministas brancos, que serve apenas para reproduzir discursos hegemônicos de poder, segregando e excluindo muitas mulheres de gêneros, classes e etnias diferentes, o que ela chama de “modelo aditivo”. Nesse modelo, a ideologia das feministas brancas é determinante e, para não soar excludente, permite-se que algumas militantes de outras classes e etnias

tomem parte nesse grupo, no entanto, sem poder de manifestação. Como a autora sugere, “Construir a raça, o gênero e a classe como categorias, termos, fatores ou vetores ‘entrelaçados’ [...] é evitar tratar esses termos como se tivessem integridade em e por si mesmos, como se eles pudessem meramente ser acrescentados uns aos outros” (2011, p. 31).

Outra proposta de Chanter para o problema do gênero é uma análise da alienação e do fetichismo da mercadoria presentes no sistema capitalista e das formas como o capitalismo interfere nas relações subjetivas, especialmente no que tange às relações de gênero, étnicas e sexuais. Conforme a autora, as relações interpessoais no contexto capitalistas tendem a ser reificadas. Ao fazer uma abordagem da relação entre marxismo e feminismo, ela afirma que “[...] as mulheres brancas e privilegiadas definem os termos do debate feminista e, conseqüentemente, têm podido ignorar formas de desigualdade social ditadas pela opressão de classe e pela discriminação racial” (2011, p. 39). Nesse sentido, é possível afirmar que relações assimétricas ocorrem mesmo no interior de coalizões que pretendem existir sob a justificativa da distribuição igualitária de poder a grupos marginalizados e a emancipação desses.

Aqui se argumenta que o casamento entre o marxismo e a categoria das mulheres é um casamento infeliz porque aquele não vê estas dentro da categoria trabalhadora, isto é, na mão-de-obra produtora, mas as coloca dentro da esfera reprodutora, entendida essa como a forma geracional, ou seja, formadora doméstica na preparação dos trabalhadores para a força produtiva (limpa, lava, passa, cozinha), além da função da procriação. Nesse sentido, o marxismo reduz o feminismo a si mesmo. O feminismo só existe pelo marxismo, este sendo a existência última. Ele tende a universalizar os interesses da classe trabalhadora como se essa fosse uma única entidade, desconsiderando que ela mesma se encontra dividida quanto à etnia, à sexualidade e ao próprio gênero. A autora traz vários exemplos dessas desigualdades criadas pelo sistema capitalista, pautado em ideais patrilineares, que atingem as mulheres na esfera trabalhista. Entre eles, podemos citar o salário-família, mecanismo diferenciador da remuneração nas relações de trabalho entre homens e mulheres, promovido pelo patriarcado adotado pelo marxismo e que reforça a posição masculina “dos homens” como responsáveis pela manutenção do lar e da família. Outro fator agravante são os baixos salários recebidos pelas mulheres tanto nos países em desenvolvimento quanto nos países desenvolvidos. No caso, ainda que residam em países de primeiro mundo e consigam altos salários, esses são inferiores aos dos homens, pois já foram ocupados e deixados por eles devido a promoções para postos melhores. A divisão internacional do trabalho também é um amplificador das desigualdades no trabalho feminino. Com a expansão das multinacionais para países em

desenvolvimento, essas buscam mão-de-obra barata, e o trabalho das mulheres novamente é duplamente desvalorizado, quando comparado ao dos homens e ao das mulheres que o desenvolveriam no país de origem das multinacionais. Para a autora, “Cada vez mais, a raça, a etnicidade e a classe social são fundamentais para a orquestração da ‘economia espacial’ da força de trabalho internacional” (2011, p. 48).

Nesse contexto ainda existe o problema da invisibilidade do trabalho remunerado pela extensão do que se conhece por trabalho doméstico. Muitas vezes, o sistema patriarcal imprime nos trabalhos artesanais, por exemplo, status de trabalho doméstico, o que desmerece a remuneração das mulheres. Da mesma forma, para o marxismo o trabalho doméstico de preparar o homem para as atividades fora do lar também permanece apagado e, como sugere a filósofa, essa reprodução não é computada na teoria da mais valia, em torno da qual o capitalismo se estrutura.

Outra proposta de discussão é aproximação entre o feminismo e a teoria lésbica, apontando-se os dilemas existentes entre as duas, ainda dentro da perspectiva do marxismo. O marxismo reduz o sexo à classe, de modo que as mulheres acabam se enquadrando ou dentro da classe trabalhadora oprimida ou dentro do grupo opressor que detém o poder sobre as classes proletárias (CHANTER, 2011). Nesse contexto, a análise marxista feita sobre o trabalho doméstico das mulheres que ficariam dentro do primeiro grupo apaga a ideia de que essa forma de trabalho dá lucro ao capitalismo. A análise marxista do feminismo então só dá conta de categorizar as mulheres dentro dessas duas esferas, deixando à margem questões cruciais como as diferenças salariais aviltantes entre homens e mulheres, as promoções no trabalho e as várias discriminações que ocorrem por causa da diferença sexual.

Criticar a diferença sexual no trabalho também é uma forma de argumentar contra a ideia de que o sexo preexiste ao gênero – o que gera o binarismo existente nas desigualdades no trabalho, entre outras. Esses são argumentos favoráveis à concepção de que o gênero é construto social, cujas marcas são impressas nos corpos segundo interesses de grupos detentores do poder, e questiona a necessidade de uma estabilidade coerente dos corpos, entendendo que tal estabilidade, referindo-se aos corpos de hermafroditas, por exemplo, é exigida por médicos cirurgiões, ou pais desesperados ao verem a genitália ambígua de seus filhos, e não pelo próprio sujeito que, muitas vezes, ainda não é maduro o suficiente para fazer a escolha do corpo com o qual se sente melhor. Chanter também aborda a questão das mulheres lésbicas para discutir se o gênero precede o sexo ou se o inverso é o verdadeiro, chegando à constatação de que “Nossas pré-concepções sobre o gênero

predeterminam o modo como vemos o sexo” (2011, p. 53). Aponta que visionários como Platão, no período clássico, Mill em 1869 e Rose Parks em 1955, entre outros, já colocavam em questão o papel submisso e subserviente das mulheres, alegando que elas tinham plenas competências para o trabalho e para a política como qualquer homem. Ela critica a autora Wittig, afirmando que essa adota um ponto de vista heterossexista ao desconsiderar que as lésbicas estão tão sujeitas às relações patriarcais, e são tão vítimas dessas relações, quanto outras mulheres. Como ela menciona, “[...] mesmo que as lésbicas evitem estar em relação de subserviência com os homens, elas não evitam as normas estruturais, sociais e heterossexistas mais amplas que continuam a sujeitá-las à notória discriminação” (CHANTER, 2011, p. 55). Nesse ponto, percebemos que existe cooptação dos sujeitos quanto à adequação a certas normas de gênero, pois muitos aceitam a normalização sem contestá-la. Tomemos como referência os direitos civis conquistados nas relações homoafetivas, muitos dos quais podem ser interpretados como mera extensão – com restrições – dos direitos de casais heterossexuais. A união estável, por exemplo, é um paliativo que não garante os mesmos direitos que o casamento de fato.

Os vários sistemas que servem como categorias analíticas – gênero, classe, raça, por exemplo – acabam ofuscando um ao outro em determinados aspectos quando tentam sobrepor-se aos demais (CHANTER, 2011). Todavia, é importante entender que eles são complementares, isto é, estão entrelaçados, cada um sendo imprescindível para a análise da dinâmica das relações interpessoais. Além disso, tentar explicar os problemas de gênero apenas por meio da lógica do capital do materialismo não dá conta de explicar a dinâmica cultural de tais relações se forem deixadas de lado outras lógicas como a do colonialismo, que ainda hoje deixa marcas nos corpos dos sujeitos, principalmente daquelas etnias marginalizadas como os indígenas, os negros, os latinos, entre outras. A questão da raça, nessa perspectiva, não pode ficar fora das discussões de gênero porque, dependendo do local em que uma mulher se encontra, a raça pode ser usada em seu favor, o que não é o caso de uma mulher negra, lésbica, imigrante em um país do norte europeu, por exemplo. Nesse contexto, a raça seria motivo de exclusão, ao passo que, por ser branca, uma mulher nesse mesmo país teria algo em seu favor.

Como a disciplina, o controle e a normalização da sexualidade também são mecanismos de produção do gênero, e é sobre o poder disciplinador que age sobre os corpos femininos, partindo dos estudos de Foucault sobre disciplina, que se percebe a forma como as feministas se apropriam dessa teoria. A mídia especializada, por exemplo, inculca nas mulheres uma ideia do que é ser feminino quando hipervaloriza e promove comportamentos

femininos ideais, que subsequentemente agem na produção e reprodução de seus corpos e dos entendimentos que daí se desprendem sobre os modos de subjetivação do sujeito feminino. Tal influência midiática grande busca tornar a mulher dócil e domesticada por meio da criação e da difusão de práticas que passam a ser entendidas como femininas – coisas de mulher, usando uma linguagem mais popular – que, em certo sentido, estariam a favor do domínio masculino.

As mulheres são estimuladas a usarem salto alto, são treinadas para que apliquem maquiagem do jeito certo, são destruídas emocionalmente, com frequência a ponto de chegarem às lágrimas, até que percebam o quanto estiveram erradas e estejam prontas para serem novamente iluminadas, reconstruídas e ganharem nova forma, como receptáculos coniventes da moda, um cujos corpos é inscrita a mensagem da sexualidade patriarcal, heterossexual e normativa. (CHANTER, 2011, p. 68)

Esse tipo de construção ideológica, ao ser reproduzido pelos atos discursivos, ganha status de naturalidade ao longo do tempo, sendo de difícil desconstrução. É por meio da necessidade de equiparação da mulher aos outros sujeitos de seu grupo que a repetição dessas práticas ganha sentido, e aqui, mais uma vez, percebe-se o caráter performativo do gênero, uma encenação em que os atores sociais se engajam, movidos por um desejo interno que, não obstante, mostra seu caráter exterior, ou seja, que ele é fruto de um poder coletivo exercido por trás dos bastidores da encenação. Para Chanter, o poder “[infiltra-se] entre os mínimos espaços do nosso corpo, o poder é múltiplo, situacional, relacional, estratégico e variegado. O poder está em todo lugar, nos bolsões de resistência, assim como nas políticas representativas” (2011, p. 70). Nesse teatro, somos atores que exercem o poder sobre os corpos dos demais atores, ao passo que também somos vigiados e controlados pelos demais. Além disso, existe a questão da autovigilância e do autocontrole – o cuidado de si na perspectiva foucaultiana – que exercemos sobre nós mesmos, como se vivêssemos constantemente vigiados por olhos invisíveis que espreitam nas esquinas ou pairam no ar sob nossas cabeças sem deixar vestígios de sua existência.

Observe-se o fato de que o poder pode ser exercido por um grupo privilegiado socialmente contra uma minoria, mas que dentro dessa própria minoria alguns sujeitos também são detentores de poder e podem usá-lo para reprimir o outro. Um exemplo desse quadro é o que acontece com a mulher branca reprimida pelo sistema patriarcal, mas que, inversamente, também pode reprimir outras mulheres: a negra, a latina, a branca doméstica, a lésbica, entre outras. Isso pode ocorrer porque, de forma voluntária ou involuntária, as mulheres podem se filiar àquele sistema e, nessa encenação, talvez, estaria a explicação para a afirmação de que algumas mulheres são tão machistas quanto os próprios homens.

O poder dentro dessas práticas, então, pode ser percebido como um poder que se torna endógeno ao mundo feminino, perdendo sua essência externa ao se internalizar que tais práticas femininas são naturais, ao invés de construídas. Qualquer tentativa de reflexão ou de pôr em questão o que é *ser mulher* pode ser entendida, dentro de uma perspectiva feminista conservadora ou alienada, como uma tentativa de minar o espaço conquistado pelas mulheres.

No contexto midiático de construção dos corpos, as práticas ditadas para o corpo feminino seguem, em certa medida, os mesmos rituais das práticas usadas na fabricação de corpos nas escolas, nas prisões, nas fábricas, entendidas como instituições disciplinadoras, quando as interpretamos a partir de uma perspectiva foucaultiana. Nesse sentido, as forças que operam para disciplinar e domesticar os corpos das mulheres operam dentro de uma heteronormatividade feminina, buscando tornar real uma fantasia de mulher ideal. Ainda que os ideais de beleza se difundam entre as mulheres aparentemente como se a categoria fosse uniforme, não se pode entender que todas as mulheres se assujeitem – ou sejam sujeitadas – da mesma forma. Paralelamente à análise do gênero é fulcral que se considerem os problemas da etnia, das sexualidades, da classe social a que elas pertencem, pois o conceito de mulher não pode ser estendido a todas as mulheres se não dá conta de abranger todas essas questões, que são determinantes para a compreensão da construção dos sujeitos. Além disso, essa perspectiva permite pensar o feminismo não somente dentro de concepções racializadas brancas sobre as mulheres, o que Chanter tenta desmistificar nessa obra.

Nesse contexto, questões relacionadas às consequências da escravidão sobre as afro-americanas, apresentam-se como uma possível genealogia para os binarismos de gênero na contemporaneidade. O ideal de pureza e delicadeza imposto às mulheres brancas no período vitoriano, seguido pela sexualidade na medida certa e moralidade baseadas em princípios religiosos, serviu de base para a construção inversa da imagem da mulher negra, isto é, a sexualidade exacerbada e a naturalidade com que o sexo era visto e negociado por essas mulheres, bem como as formas acentuadas de seus corpos, eram caracterizados como depravação, pois não se ajustavam aos padrões hegemônicos (CHANTER, 2011). Percebe-se que o ideal eurocêntrico de um sujeito bom e casto se projetava sobre os negros sujos e impuros. Ainda assim, é importante salientar, os senhores brancos não deixavam de fazer visitas extraconjugais às escravas – para não falar do estupro de muitas mulheres negras – com quem tinham muitos filhos bastardos, como se relata, por exemplo, na própria história da formação étnica brasileira. Essa mesma aversão que oculta um desejo latente do europeu pela excentricidade africana também pode ser observada em Stam e Shohat (2006), bem como se

pode entender as origens da associação da cor preta a questões segregacionistas e exclusivistas na Genealogia de Moral de Nietzsche.

Chanter (2011) traz para a discussão o conceito de abjeção e, assim como Butler (1990), apoia-se na teoria psicanalítica para tentar compreender os processos de negação e repressão subjacentes às práticas segregacionistas. A abjeção é:

Uma tentativa provisória de separação, mesmo antes da conscientização e do inconsciente, ou do *self* e do outro, a abjeção é uma maneira de territorialização do mundo, dividindo-o em seções que sejam administráveis, ao mesmo tempo em que descarta aquilo que fica fora dos limites do administrável como lixo. (2011, p. 77)

A abjeção, então, corresponderia à exclusão e a negação do Outro que não se conforma às normas nas quais eu me constituo como sujeito. Para me nomear como “eu”, preciso me comparar ao Outro e, quando as práticas dele são estranhas às minhas, isto é, não me reconheço dentro daquelas práticas, pois sou incapaz de negociar com elas dado minha condição de sujeito moldado dentro de normas específicas, divergentes da prática do outro, sinto-me ameaçado por elas. Observa-se aqui um diálogo com Butler (2002) que, ao discutir sobre a aversão heteronormativa à homossexualidade, afirma que o abjeto é aquilo que foi expulso do corpo e assim tornado *Outro*, assim como na expulsão dos excrementos que são rejeitos daquilo que não serve mais ao corpo. Nessa expulsão, o objeto se torna estranho ao corpo, “alienígena”, nas palavras da autora, mas é a própria expulsão que cria o alienígena, que, para ser reconhecido enquanto tal, precisou passar pelo processo do reconhecimento. Para se afirmar como sujeito, é preciso reprimir o Outro, suprimi-lo – destruí-lo, num ato de abjeção mais extremo. Nessa diferenciação, circunscrevem-se os limites do corpo da mesma forma em que se delimitam os limites da subjetividade.

Esse tipo de subjetividade é fruto de um saber científico positivo com cujo método objetivo analisa o mundo e os fatos interpretando-os através de uma grelha que ordena os fenômenos como lineares e recorrentes. Com os estudos pós-estruturalistas, as interpretações dadas por essa forma cartesiana de conhecimento passam a ser questionadas, bem como a política usada nas interpretações feitas pelos sujeitos cognoscentes, isto é, detentores do saber científico e defensores da razão. A tarefa do filósofo deveria ser justamente desmistificar as fantasias instituídas pelos discursos autoritários que usam a razão para justificá-las como reais. Essa crítica à filosofia se pauta na ideia de que ela busca colocar os indivíduos todos dentro de uma mesma concepção de sujeito, relegando as diferenças a meros incidentes ou contingências que não devem ser considerados, pois essas não se enquadram ao ideal de sujeito universal defendido pela epistemologia. Nas palavras de

Chanter (2011, p. 85), “[n]ão só as diferenças entre indivíduos são consideradas irrelevantes para as finalidades do conhecimento, mas, como resultados da abstração de circunstâncias diferenciais, algumas maneiras de conhecer são privilegiadas em detrimento de outras.” A abordagem da autora nos permite deixar de pensar o sujeito/corpo como algo a-histórico, mas constituído socialmente dentro de diferentes temporalidades. Nesse sentido, podemos entender que os corpos excêntricos são marginalizados em virtude da existência de um pensamento científico unilateral, ou de uma razão absoluta, que tende a tornar universais os resultados positivos e concretos da experiência, inculcando-os como verdades no imaginário coletivo. É fato observável que as teorias propostas pela ciência não são neutras ou não deixam de apresentar julgamento de valor, isso porque na contemporaneidade é inegável a interferência subjetiva dos pesquisadores e cientistas nos métodos empregados e na manipulação dos dados; portanto, os resultados nunca são totalmente objetivos.

Nesse questionamento ao método científico, observa-se que o pensamento feminista não é possível se não se considerar que ele é perpassado pela raça, classe ou cultura. Esse tipo de problematização almeja que a filosofia feminista não se direcione rumo a mais uma forma de essencialismo. Chanter (2011) aponta para o fato de que existe excesso de relativismo em algumas teóricas feministas, o que pode causar tanto problema quanto teorias universalistas. Nesse sentido, para as feministas pós-modernas, não se trata apenas de olhar a situação a partir da perspectiva de grupos minoritários de mulheres, pois o poder tende a ser estendido e dividido dentro dos próprios estratos sociais. Ao se fazer uma análise crítica das posições ocupadas pelas mulheres dentro das categorias anteriormente mencionadas, é premente usar uma visão de pássaro, isto é, avaliar ambos os lados sem tomar partido necessariamente de um deles, pois há uma forte tendência de provocar, dessa forma, um deslocamento do poder para outro grupo, originando uma nova hegemonia. Assim, Chanter propõe uma revisão da epistemologia a partir de uma epistemologia feminina que não busca apenas recuperar o tempo perdido e incluir as vozes das mulheres que foram silenciadas no discurso científico e por ele. Porém, para tanto, é necessário que o feminismo se torne permeável a outras categorias, pois sexo, gênero, classe e raça estão indivisivelmente interligados.

Outra análise filosófica possível pela Teoria feminista pós-colonialista é o confronto do discurso pós-colonialista com os relativistas nacionalistas dos países colonizados, contextualizando-os com a noção de subalternidade para discutir a posição social das mulheres desses países. De acordo com Chanter (2011, p. 115), “[...] um feminismo que ignora a questão da mulher subalterna está implicado em um gesto político não reconhecido

com uma longa história e que colabora com o radicalismo masculino que considera o lugar do investigador transparente.” Argumenta que precisamos superar a dicotomia existente entre o Oriente e o Ocidente, mostrando que a tendenciosidade em menosprezar o Oriente é tanto um discurso criado pelos ocidentais quanto pelos próprios orientais, quando esses, mesmo que inadvertidamente, afiliam-se aos discursos daqueles. As feministas do chamado terceiro mundo, de certa forma, são obrigadas e compactuar com ideais femininos brancos, pois o mundo ocidental ainda se apresenta aos orientais com seu discurso de salvação, de libertação das mulheres oprimidas pela cultural patriarcal terceiro-mundista. A título de exemplo, rituais como a extirpação do clitóris de mulheres em sociedades africanas ou a obrigatoriedade do uso da burca entre mulheres muçulmanas causam desconforto ao comportamento ocidental, “clamando” por intervenção. A questão a ser discutida é: as vozes dessas mulheres que se levantaram contra as práticas de seus grupos foram ouvidas? Elas demandavam salvação ocidental? Assim, o barbarismo do colonialismo projeta-se de forma latente sobre aqueles que são alvo de sua moralidade, uma dominação sob a máscara da salvação, que mostra o tendencialismo europeu e norte-americano em descrever o Outro como marginal.

Nesse sentido, o ideal colonialista se apropria de questões de gênero isoladas no terceiro mundo para justificar sua “intervenção” na opressão sofrida por mulheres, prometendo um padrão de vida comparável ao das ocidentais. Isso, todavia, suscita a aversão dos ex-colonizados nacionalistas ao feminismo, dado que se trata de um pensamento ocidental, e tudo que é ocidental – e não é decodificado para os usos e práticas dos orientais, isto é, não servem a seus propósitos – é visto como pernicioso.

A teoria feminista, portanto, deve se esforçar constantemente para não se deixar influenciar pelos contextos sociais analisados e impingir neles a idealização de seus defensores. Ainda que falem em nome das pessoas de seu país, ou de outras formas subjetivas subalternas, muitas pensadoras feministas detêm certos privilégios, como, por exemplo, a possibilidade de se intelectualizar na Europa e na América do Norte. A própria dominação de uma língua hegemônica já as coloca em uma posição dominante social e culturalmente. Isso quer dizer que é de fundamental importância para a análise o afastamento do objeto de estudo, sob o risco de ele ser influenciado pelo cientista, o qual não é transparente e, como diz a Chanter, não está “[...] imune à sua própria implicação nos próprios sistemas de pensamento que critica” (2011, p. 109). Essa crítica também se estende a pensadores como Foucault e Deleuze, entre outros, que após conquistarem reconhecimento intelectual e seu direito de serem ouvidos, compactuam para certo silenciamento dos outros, como, por exemplo, sua desatenção em problematizar a má remuneração dos trabalhadores nas multinacionais, mão-

de-obra essa que sustenta a existência luxuosa de tais intelectuais. Segundo Chanter, “[...] o intelectual cai na armadilha de representar a si mesmo como um recipiente ‘transparente’, capaz de transmitir alguma verdade transcendente incontestável (talvez espiritual)” (2011, p. 119). Essa transparência compactuaria para os sistemas reprodutivos exploradores existentes no terceiro mundo. Autores como Homi Bhabha (2013) e Stuart Hall (2006), tendo eles mesmos passado pelo processo de desterritorialização, que deslocaram não apenas seus corpos, como sua cultura e sua língua, em suas produções, criticam o eurocentrismo e a marginalização dos grupos étnicos terceiro-mundistas, apresentando um quadro mais fiel da realidade por estarem na fronteira entre as questões do oriente e do ocidente. Em outras palavras, as vozes das minorias étnicas se fazem ouvir na escrita de autores que não trocam suas origens pelo *American way of life*.

É importante que o feminismo faça uma autocrítica constante sobre seu objeto, as mulheres, bem como seus objetivos e a possível extensão de suas ações a outros grupos e categorias que inextricavelmente estão envolvidos na agenda política feminista. Confrontar posicionamentos feministas estruturalistas com pós-estruturalistas é uma forma de rever ações positivas, bem como aquelas que de alguma forma se tornaram perniciosas ao próprio ideal feminista. Da mesma forma como fez Butler (2002), Chanter (2011) analisa as concepções dualistas entre o significante e o significado em Saussure, o semiótico e o simbólico de Julia Kristeva, aproximando-os do complexo de Édipo de Freud, que representaria o momento da separação entre a criança e o corpo materno, momento esse em que a sexualidade seria determinada. Nesse contexto, a lei paterna e suas normas, como meios de dominação masculina, determinariam a hegemonia da heterossexualidade. Assim, no complexo de Édipo, ao entrar no mundo da linguagem e se perceber sujeito, a criança passaria por um processo de castração, o que representa a separação do Outro, no caso a mãe, e de onde surgiria posteriormente o processo de reconhecimento do Outro e, conseqüentemente a firmação da sexualidade hegemônica por meio da inteligibilidade de sujeitos centrados e no repúdio àqueles que não se conformam às práticas determinadas pelo poder patriarcal. Nesse sentido, a autora também aborda a questão do falocentrismo na determinação das relações simbólicas de poder entre homens e mulheres, sendo a detenção do falo pelos homens um significante de poder, enquanto a ausência dele nas mulheres representaria incompletude e dependência da figura masculina.

Chanter (2011) observa a função da arte como potencializadora da emancipação humana, no sentido de que ela permite ao homem revisitar o momento em que ele transita entre o animal e o cultural, saindo da natureza para entrar na humanidade. A

separação entre a animalidade e a humanidade é revivida nas manifestações artísticas. É nesse interstício que podemos buscar aporte para a sustentação de que a vida psíquica do homem se funda em suas práticas construídas socialmente, pois antes de ser um ser social, ele necessariamente é um animal. É importante ressaltar que nem toda prática artística tem potencial para a ruptura com a lei simbólica, dado que muitas delas servem para reforçar ideais hegemônicos, domesticando-os e conseqüentemente colocando-os na esfera do universal.

No entanto, é importante ter em mente que “uma” lei simbólica acaba se estabelecendo como “a” lei simbólica, tendendo à universalização (CHANTER, 2011). A universalização da heterossexualidade normativa surgiria por meio do tabu do incesto em que a detenção do poder pela lei paterna delimita o corpo feminino por meio da estilização inculcada, estabelecendo as fronteiras que direcionariam os sujeitos para o desejo heterossexual. A construção da ordem simbólica falicizada no pensamento ocidental é um entrave ao pensamento feminista e à emancipação das mulheres. Para Chanter, “[o] sexo opera como o termo hierárquico de uma “oposição binária” que afirma a relação de poder entre o sexo e o gênero, mais do que a desloca” (2011, p. 134). Nesse sentido, o caráter artificial das oposições binárias, ao ser questionado, mostra o propósito e a situação de sua criação. As ideias de homem e mulher são efeitos dessa construção e não fatos ou realidades. Os conceitos de *reversão* e *deslocamento* são apresentados nessa concepção filosófica como possibilidades para a mudança da ordem social dos binarismos instituídos entre homem e mulher, sexo e gênero. Todavia, é relevante observar com olhos críticos o surgimento de um novo conceito de mulher com base nessas tentativas de subversão, uma vez que a reversão total, ou seja, a tomada de poder pelas mulheres, apenas representaria uma inversão dos polos, isto é, a manutenção de um grupo por meio da marginalização de outro. No embate entre grupos e categorias pela detenção do poder, há sempre um jogo de forças em que um lado tende a sair vitorioso e, por isso, “o feminismo deve permanecer constantemente vigilante de modo que não se torne outra forma de dogmatismo, não meramente copie o tipo de autoridade que busca pôr em questão, não se transforme em um novo tipo de camisa de força” (CHANTER, 2011, p. 136). Um feminismo com práticas totalizantes pode incorrer nos mesmos erros cometidos pela dominação masculina, por exemplo. Um feminismo com poder centralizador corre o risco de subjugar não só a categoria dos homens, como também o seu próprio objeto, isto é, as mulheres.

Essa concepção de filosofia feminista também nos leva a uma crítica da psicanálise e a interpretação dada por ela a fatos da subjetividade. Questiona-se o problema de

a psicanálise ficar presa a modos de análise ultrapassados, como no caso do complexo de Édipo, o que põe em xeque sua capacidade de renovação, pois o inconsciente não é uma atividade como brincar de casinha: papai, mamãe e filhos. A psicanálise é uma teoria excludente, pois apresenta uma dívida sem fim quanto ao entendimento sobre as forças que regem a vida social e à criação de conceitos que explicam o mundo. Segundo Chanter,

A concepção espinoso-deleuziana dos corpos, das congregações e do papel dos afetos e da imaginação dá surgimento a uma maneira mais adequada de pensar o sexo e o gênero, uma maneira que está mais de acordo com os avanços tecnológicos recentes por meio dos quais passar de um sexo a outro tornou-se possível, e os conceitos de sexo e gênero são construídos como fluidos e maleáveis, como parte de um nexos que é apenas um aspecto de entidades e relações complexas (2011, p. 144).

Até que ponto somos donos de nossos atos e conscientes de nossas ações? A anorexia entre as mulheres e os excessos de musculação ou uso de anabolizantes pelos homens são distorções mentais que emanam das exigências por adequação dos corpos femininos e masculinos dentro de certos padrões de beleza muitas vezes inatingíveis, o que mostra a força que o papel dos valores coletivos tem sobre a vida psíquica dos sujeitos. Ao questionarmos essas práticas, no caso, de um ideal ocidental de mulher, posicionamo-nos em uma perspectiva subversiva em relação à ordem hegemônica.

Uma alternativa a essas formas cartesianas de leitura da constituição subjetiva pode ser a teoria deleuziana que propõe o modelo rizomático de pensamento e a ideia do *vir a ser* do sujeito humano. “Num rizoma [...], cada ponto se conecta com qualquer outro, não há um centro, nem uma unidade presumida – em suma, o rizoma é uma multiplicidade [...]” (DELEUZE E GUATARRI, 1997, p. 5). O modelo rizomático se contrapõe ao modelo arborescente de pensamento no qual as construções das ideias sobre o mundo são feitas a partir de pontos fixos e não lineares, que lembram às raízes das árvores. O modelo rizomático seria mais adequado, porque o rizoma é um conjunto de pontos interconectados e entrelaçados em que não se pode detectar seu início e seu fim. Nesse modelo, o ser humano é entendido como um constante *vir a ser*, ou seja, ele não é pré-determinado, segundo as concepções estruturalistas preconizam, mas está em constante transformação e, no contato com o outro, o sujeito é descentrado pela alteridade do outro. Nas discussões filosóficas contemporâneas sobre o pensamento humano, a mente não é algo descorporificado que se encontra no plano da transcendência, o qual é binário e busca organizar o mundo por meio de sua fixação em lugares próprios e adequados. Ela está no plano da imanência, que é múltiplo e rizomático. A filósofa busca ressaltar o fato de que os conceitos sobre o ser e o pensamento são a todo momento criticados, retomados, renovados e transformados pelos filósofos e que a mudança

nos poderes políticos acarreta uma nova visão de como os corpos são percebidos, como as diferenças são negociadas.

De modo geral, a perspectiva filosófica aqui discutida sustenta que a teoria feminista se opõe ao conceito de que o sexo opera sobre o gênero determinando-o e, por conseguinte, estabelecendo as relações sexuais coerentes, e que, quando as bases biológicas do comportamento sexual são minadas, somos capazes de perceber que o sexo, que até então era concebido como algo inato e imutável, é de fato uma representação que se fixa ao longo do tempo no imaginário social. Ela também nos relembra do problema da legalidade consentida pelos governos, culturas e leis quanto ao estupro, que projetam discursos de dominação masculina que tendem a transformar a mulher em um objeto de uso sexual para os prazeres instintivos, incontroláveis e, por isso, justificáveis dos homens. Além disso, retomando o problema das distinções de categorias para a teoria feminista, classe, gênero e raça não são elos que criam conexões obrigatórias entre os sujeitos, pois dentro dessas categorias tanto pode haver coalizões quanto segregação, dado que a luta pelo poder nasce dentro de diferentes grupos. Por isso, para que de fato a teoria feminista passe por mudanças significativas, ela deve se tornar mais inclusiva, além de problematizar as histórias racistas e sexistas que permeiam o feminismo, principalmente quanto às diferenças existentes entre a própria categoria das mulheres, com vistas à criação de comunidades que consigam interagir, pautando-se em ideais de respeito e aceitação das diferenças.

2.3.4 O corpo gendrado: território de inscrições culturais

Para Elizabeth Grosz (1994), a sexualidade é um termo bastante escorregadio no que tange a uma tentativa de definição. A autora aponta pelo menos quatro formas de entender a sexualidade. A primeira está relacionada ao impulso sexual que move os sujeitos, ideia defendida pela psicanálise. A segunda estaria relacionada ao ato sexual, aos corpos e órgãos, não necessariamente objetivando a busca pelo prazer por meio do orgasmo. A terceira com a identidade subjetiva, ao sexo biológico que caracteriza o homem e a mulher. O quarto item se refere às orientações e aos modos diversos que os sujeitos buscam pelo prazer e, nesse sentido, podemos pensar na questão do desejo sexual como fetiche.

A proposta de Grosz é uma reflexão sobre a sexualidade por meio de uma perspectiva não binária e não reducionista a partir do estudo dos corpos. Para a autora, a teoria feminista contemporânea e o pensamento filosófico ocidental não têm dado a devida atenção ao corpo quando está em pauta o comportamento sexual, isso porque o pensamento binário

dessas correntes filosóficas impede a visão de um sujeito que tem sua fisiologia modificada pelas forças do convívio social, isto é, a visão de que o corpo não é histórico. Para ela, “[i]nsofar as feminist theory uncritically takes over these common assumptions, it participates in the social devaluing of the body that goes hand in hand with the oppression of women” (1994, p. 10).⁵¹ Essa é uma das razões pelas quais é importante a centralidade dos corpos nas discussões, porque a mente e o corpo formam uma simbiose impossível de ser compreendida por meio da divisão corpo-mente. Grosz acredita que as teorias vigentes que tratam da sexualidade refletem o pensamento dos homens que as pensaram, Freud e Foucault, por exemplo. Em outras palavras, elas são formuladas a partir de uma perspectiva masculina, refletindo a opinião dessa categoria e a exclusão da categoria feminina na produção desse conhecimento. Mesmo que inadvertidamente para eles, essas perspectivas colocariam os homens em uma posição privilegiada de poder na história.

Entretanto, longe de desmerecer essas teorias, Grosz reconhece que elas abriram caminho para o pensamento moderno sobre sexualidade. Ela sustenta, no entanto, que as vozes de autoras feministas trazem uma perspectiva diferenciada, pois surgiram num contexto de dominação que impulsionou as mulheres a um movimento de subversão da ordem social controlada pelos homens. Em suas palavras, “Knowledges, like all other forms of social production, are at least partially effects of the sexualized positioning of their producers and users; knowledges must themselves be acknowledged as sexually determinate, limited, finite.” (1994, p. 20).⁵² De certa forma, a autora é cuidadosa ao propor a aproximação do pensamento teórico masculino ao das feministas, pois ela visa a um diálogo possível e não à reprodução do embate já existente, não deixando, porém, de criticar os pontos obscuros de cada teoria, como o binarismo e visão essencialista que as perpassam.

Grosz considera que a relação binária é sempre excludente, pois coloca um dos termos em desvantagem em relação ao outro, a mulher sendo sempre ser incompleto sobre o qual recai a ação do homem: corpo-mente, natureza-cultura, emoção-razão. Nesse sentido, entende-se que o papel secundário – marginal – relegado às mulheres ao longo da história só se consolidou devido à existência de uma ordem discursiva cujo centro sempre foi masculino e que se sobrepôs, a princípio, pela força.

⁵¹ Na medida em que a teoria feminista aceita essas suposições comuns sem criticá-las, ela participa da desvalorização social do corpo, que caminha de mãos dadas com a opressão das mulheres. (Tradução do pesquisador)

⁵² Os conhecimentos, como todas as outras formas de produção social, são pelo menos parcialmente efeitos da posição sexualizada de seus produtores e usuários; os conhecimentos devem ser reconhecidos como sexualmente determinados, limitados e finitos. (Tradução do pesquisador)

Ela compara três correntes da teoria feminista: o feminismo igualitário, o construtivismo social, e a teoria da diferença sexual. No primeiro caso, a autora afirma que as reflexões acerca do corpo feminino justificam a incapacidade das mulheres de chegar ao poder ou apresentam, de forma mais positiva, as capacidades inerentes ao sujeito feminino, como “insight especial”. Nesse contexto, percebem infiltradas nessas ideias concepções patriarcais e misóginas. A segunda linha é criticada por supervalorizar a participação da cultura na construção da sexualidade, a atuação da mente sobre um corpo biológico. A última corrente entende que o corpo não é algo a-histórico, puramente biológico, independente das relações culturais. Essa perspectiva reconhece que o natural e o cultural estão terminantemente imbricados na construção do sujeito sexual.

Por meio de teorias e linhas de pensamento dominantes, como no caso do pensamento platônico e do cartesianismo, infiltra-se nas teorias modernas o entendimento do corpo como parte reprimida e repudiada do conhecimento. Nesse contexto, o corpo feminino foi rebaixado a um nível inferior, enquanto aos homens foram associadas a mente e a razão, ou seja, a produção de conhecimento foi inculcada como algo de direito do sujeito masculino. Todavia, é justamente por meio da desconstrução da visão do corpo como matéria natural, rompendo-se com o caráter unicamente biológico do sujeito, é que seria possível um deslocamento dessa forma de raciocínio unilateral que subjugou as mulheres à dominação masculina. Em outras palavras, o corpo feminino, tanto quanto o corpo masculino, é passível de sofrer inscrições em suas superfícies que os marcam e os colocam em posições determinadas dentro das relações de poder de cada sociedade.

Segundo Grosz (1994, p. 141), “[t]he civilized body is marked more or less permanently and impermeably. In our own culture, inscriptions occur both violently and in more subtle forms.”⁵³ Isso quer dizer que há sistemas visivelmente coercivos, como as instituições como a prisão, que é violenta, isola, priva do contato social, agride e machuca fisicamente provocando a dor; a escola, quando adentra o sujeito com posturas adequadas ao convívio social e produz o trabalhador automatizado e não autônomo; a família e a igreja, com seus valores centrados numa visão biológica de relações afetivas. As formas de marcações de corpos menos visíveis são aquelas pelas quais inadvertidamente somos levados a buscar a sensação de pertencimento, de igualdade perante o outro. Pode-se citar como exemplo a produção de corpos ideais moldados em academias de ginástica e musculação, o

⁵³ O corpo civilizado é marcado mais ou menos permanente e impermeavelmente. Em nossa cultura, as inscrições ocorrem tanto violentamente quanto em formas mais sutis. (Tradução do pesquisador)

uso de adornos no corpo e maquiagem para deixar a mulher mais feminina e também as exigências inalcançáveis para muitos da indústria da moda, que leva muitos a desenvolverem bulimia e anorexia.

Algumas inscrições culturais no corpo então podem ser tanto impostas quanto desejadas pelos próprios sujeitos quando esses têm necessidade de se enquadrarem ao corpo social, caso essa necessidade também não seja uma consequência de uma imposição apreendida inconscientemente. Grosz (1994, p. 142) menciona que “The naked [...] body is still marked by its disciplinary history [...]. It is in no sense a natural body, for it is as culturally, racially, sexually, possibly even as class distinctive, as it would be if it were clothed.”⁵⁴ É importante lembrar que essas imposições modificam a própria fisiologia dos sujeitos ao longo do tempo, deixando aparente a imbricação entre o natural e o social nessa construção.

Observamos o papel importante da opressão e da coação como ferramentas no processo de enculturação na construção do sujeito social. “Culture itself can only have meaning and value in terms of its own *other(s)*: when its *others* are obliterated – as tends to occur within the problematic of social constructionism – culture in effect takes on all the immutable, fixed characteristics attributed to the natural order” (GROSZ, 1994, p. 21).⁵⁵ (Grifo do pesquisador). É por meio de uma tentativa de apagamento do outro diferente que a cultura sobrepõe seu aparente poder totalizante. Na inexistência do diferente, a naturalização se torna justificada.

Assim, na definição da sexualidade partindo da relação entre as diferenças biológicas e daquelas criadas pela cultura, a autora sugere que “O sexo de alguém não pode ser reduzido a suas características sexuais secundárias e primárias, ou contidas por elas, porque o sexo faz a diferença para cada função, biológica, social, cultural, se não em suas operações, então seguramente em significado” (GROSZ, 1994, p. 22). Isso que dizer que para além da significação natural da reprodução, numa perspectiva biológica, há outro significado construído socialmente que se origina de associações entre as funções naturais das práticas de procriação e a orientação sexual dos sujeitos. Dessa forma, a cultura toma o sexo biológico

⁵⁴ O corpo nu [...] é marcado por sua história disciplinar [...]. Não é em nenhum sentido um corpo natural, pois é tão distinto culturalmente, racialmente, sexualmente, possivelmente até quanto à classe, quanto seria se estivesse vestido. (Tradução do pesquisador)

⁵⁵ A própria cultura só pode ter significado e valor em termos de seu(s) próprio(s) *outro(s)*: quando os seus *outros* são obliterados [...] a cultura efetivamente assume todas as características imutáveis, fixas, atribuídas à ordem natural. (Tradução do pesquisador. Grifos do pesquisador)

como a matriz definidora do comportamento sexual construído coletivamente. Originando-se de uma matriz natural, as práticas sociais tendem a parecer, por sua vez, naturais.

Dessa forma, o corpo mostra-se como “objeto cultural” ao transcender o natural. Ele é bombardeado pelas normas, formas e direcionamentos da cultura desde sua aparição no mundo. Pode ser entendido como uma substância de plasticidade incomensurável assim como o cérebro humano que, quando danificado, tem suas funções substituídas por outras regiões cerebrais. Nas palavras de Grosz (1994, p. 23), “[t]he body must be regarded as a site of social, political, cultural, and geographical inscriptions, production, or constitution. The body is not opposed to culture, a resistant throwback to a natural past; it is itself a cultural, the cultural, product.”⁵⁶ Dessa forma, é na superfície cambiante do corpo que conseguimos compreender as diferenças em suas manifestações mais singulares, o que nos dá subsídios para a problematização das diferenças tanto de gênero e sexuais quanto étnicas e de classe.

No contexto do discurso da sexualidade como forma de produção de subjetivações, Butler, Chanter e Grosz aparentemente não divergem em suas teorias. Tanto Butler quanto Chanter recorrem à crítica a teorias psicanalíticas que reforçam a submissão feminina por meio da criação de leis simbólicas, como no caso da lei paterna do complexo de Édipo, que coloca a mulher na posição de um ser castrado, que busca sua completude no homem, que tem o “falo”, símbolo de poder. Também propõem que a exogamia funciona como uma economia simbólica de trocas na qual a mulher é transformada em objeto de negociação entre homens de diferentes tribos que permitiria a continuidade das relações entre esses homens, numa espécie de homoafetividade. O que elas apresentam é uma possibilidade de encontrar as brechas nessas teorias para desestruturá-las, pois o próprio feminismo pode cair em armadilhas inadvertidamente ao se apropriar dessas teorias sem criticá-las. Há ainda o fato de que teorias como a psicanálise foram criadas por homens e transmitem a ideologia dessa categoria.

Grosz e Chanter coincidem em perceber a mídia publicitária como meio de transmissão e produção da mulher dócil, feminilizada e domesticada que atende às demandas do mercado. Aqui, o corpo aparece claramente como o terreno sobre o qual o discurso publicitário se infiltra incisivamente apelando à ideia do pertencimento coletivo, a uma necessidade de superar ou se igualar aos corpos construídos em academias, por meio de

⁵⁶ O corpo deve ser considerado como um lugar de inscrições, produções ou constituições sociais, políticas, culturais ou geográficas. O corpo não está oposto à cultura; ele mesmo é um produto cultural, *o* cultural. (Tradução do pesquisador)

cirurgias plásticas e decorados com os últimos lançamentos da moda. O que se observa, entretanto, é que Grosz dá atenção especial ao corpo – às vezes de forma exagerada – enquanto local privilegiado para a inscrição dos códigos e condutas culturais que culminam na identidade. Essa ênfase pode levar o leitor desatento a pensar que a autora considera o corpo como uma tábula rasa, um invólucro vazio que é preenchido com o cultural, mostrando a superioridade da cultura sobre a natureza, o que não é verdade, pois essa também é uma lógica binária. Como a autora afirma, “[...] bodies, individualities, are historical, social, cultural weavings of biology” (1994, p. 12).⁵⁷ Assim, percebemos que o biológico não é descartado em detrimento do cultural, o que vai ao encontro do pensamento de Butler. Vale lembrar que o pensamento contemporâneo não exclui a questão biológica, mas problematiza a dicotomia entre natureza e cultura.

As abordagens filosóficas sobre corpo, gênero e sexualidade supracitadas, junto com a gênese foucaultiana da história da sexualidade, como observamos, constituem um aparato teórico indispensável aos estudos culturais contemporâneos, pois propõem uma ruptura com formas de pensamento cartesiano, desestabilizando a linearidade e a unilateralidade com as quais explicam a constituição do sujeito social sexual. Desvela-se assim o caráter artificial, construído socialmente, do gênero, e percebem-se as fissuras por meio das quais se torna possível minar as formas destrutivas de masculinidades e feminilidades nas quais os corpos de homens e mulheres são forjados. Observa-se também que o sexo, tanto quanto o gênero, figura-se como um aparato discursivo de controle sobre esses sujeitos.

⁵⁷ [...] corpos, individualidades, são entrelaçamentos culturais, sociais e históricos da biologia.

3 METODOLOGIA

O método de análise corresponde à explanação do caminho a ser trilhado pelo pesquisador na obtenção de informações precisas sobre o objeto de estudo. Existem poucas sugestões de metodologia de pesquisa para videogames ainda, o que se torna um desafio a mais para o pesquisador. Portanto pretendo criar minha própria trajetória, a partir de ideias já aplicadas na dissertação em 2013, como o *gaming* e o uso de recortes por meio de imagens capturadas do videogame. A análise midiática aqui proposta não se restringe ao videogame, uma vez que outras narrativas veiculadas por diferentes meios também se aproximam dos games (o videogame é considerado um híbrido por apresentar características de outras mídias, como televisão e cinema) especialmente no que tange ao campo imagético veiculador de informações sobre a representação do gênero das personagens bem como de suas sexualidades. Por essa razão, abordam-se também outros games, bem como anúncios publicitários sobre games na tentativa de problematizar a forma como as masculinidades e as feminilidades são divulgadas dentro dessas plataformas que, apesar de diferentes na forma, dialogam a todo o momento no conteúdo. Essas aproximações são feitas por meio de análise desse conteúdo, que tem sido um método bastante aplicado nos estudos sobre videogames, conforme observamos anteriormente. Na sequência, apresentamos o tipo de análise de conteúdo que buscamos empregar nesta pesquisa, seguida por uma breve seção que descreve o processo de *gaming* e por uma apresentação mais detalhada da configuração de *Mass Effect 3*.

3.1 ANÁLISE DE CONTEÚDO

A Análise de Conteúdo aqui proposta surgiu no início do século XX nos Estados Unidos e seu objeto de interesse eram publicações da imprensa, principalmente a temas relacionados à política. Entre as estudiosas dessa metodologia, destaca-se a autora francesa Laurence Bardin, no final da década de 1970, que em sua obra *Análise de Conteúdo* (1977), traça um histórico do surgimento dessa técnica e as formas possíveis de sua aplicação. Entre as possibilidades, podem-se citar a análise do conteúdo de entrevistas feita por psicólogos; a análise de propagandas publicitárias visando ampliar as vendas; a análise do conteúdo de discursos políticos em campanhas eleitorais, visando melhorar a desempenho individual ou mesmo minar a campanha de adversários; análise dos meios de comunicação de

massa. Essa última nos interessa mais, pois vemos uma possibilidade de enquadrar os videogames nesta categoria.

Dentre as técnicas de análise, Bardin (1977) aponta as seguintes possibilidades: a análise categorial, que adotamos nesta pesquisa; a análise de avaliação; a análise da enunciação; a análise da expressão; a análise das relações; e a análise do discurso.

Não existe na obra de Bardin uma forma específica desse tipo de análise que possa ser empregada nos estudos sobre videogames. O mais próximo que encontramos foi sua aplicação nos meios de comunicação de massa como televisão, cinema, jornais, revistas. Sendo que o videogame é um cibertexto híbrido em sua estrutura – uso da linguagem verbal e imagética – julgamos que é coerente abordá-lo por meio dessa técnica. “A técnica de análise de conteúdo adequada ao domínio e objetivo pretendidos, tem que ser reinventada a cada momento, exceto para usos simples e generalizados [...]” (BARDIN, 1977, p. 33). Nesse sentido, percebe-se que essa forma de análise pode ser adequada a diversos contextos e adaptadas às novas mídias que vão surgindo dado o avanço tecnológico.

A análise de conteúdo pode ser resumida como:

Um conjunto de técnicas de análise das comunicações, visando obter, por procedimentos, sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção/recepção (variáveis inferidas) destas mensagens. (BARDIN, 1977, p. 42)

Segundo Bardin, dois critérios devem ser levados em consideração ao se sistematizar o conjunto dos tipos de comunicação: “o número de pessoas implicadas na comunicação e a natureza do código e do suporte da mensagem” (1977, p. 33).

A análise de conteúdo pode ser aplicada a vários domínios como o linguístico, o icônico e outros códigos semióticos. A possibilidade de abordar os videogames por meio dessa metodologia se aproxima do domínio icônico, sendo que o número de pessoas implicadas se configura na comunicação em massa, e os suportes midiáticos são os consoles de reprodução de videogames e a televisão usada. Salienta-se que “videogame” é o *software*, o programa de computador que é reproduzido por meio de um console. Todavia, popularmente o nome “videogame” se estende ao *hardware*.

As inferências correspondem a induções a partir dos fatos, que no jogo poderão ser vistos sob a forma de acontecimentos e na forma como as personagens são representadas quanto ao seu papel de gênero e orientação sexual. Segundo Bardin (1977, p. 137), esse tipo de análise é um bom método de indução para o analista investigar “[...] as causas (variáveis inferidas) a partir dos efeitos (variáveis de inferência ou indicadores; referências no texto)”,

embora seja possível também traçar o caminho inverso. Nesta pesquisa, seguiremos o primeiro caminho.

As inferências podem responder a dois tipos de problemas: o que conduziu a um determinado enunciado? Quais as consequências que um determinado enunciado vai provavelmente provocar? (BARDIN, 1977). Nesse sentido, buscamos destacar os indícios, indicadores ou sinalizadores que nos permitem afirmar sob qual ideologia de gênero o videogame em questão é construído, sob quais perspectivas de sexualidade as personagens são moldadas e refletir sobre o impacto que os games podem ter no esquema que os sujeitos constroem a respeito de seus papéis de gênero e dos outros.

A organização cronológica da análise segue o seguinte formato: 1) a pré-análise; 2) a exploração do material; 3) o tratamento dos resultados, a inferência e a interpretação (BARDIN, 1977, p. 95).

Na pré-análise foi feito um *skamming* de *Mass Effect 3*, buscando ter uma ideia geral de como os problemas de gênero são representados no jogo. Logo de início, percebeu-se que havia no videogame grande representatividade de diferenças raciais, sendo raças a palavra adequada aqui por se tratar de um game que considera a existência de seres extraterrestres. Entretanto, no que tange ao gênero e sexualidade observou-se que a diferença sexual, principalmente, muito alardeada pela crítica do jogo, não era tão impactante. Nisso percebemos uma questão no jogo que poderia ser explorada. Para entender mais sobre o mundo desse videogame, foi necessário realizar incursões em fóruns de discussão que tratavam de questões referentes aos movimentos (ações) que os jogadores deveriam realizar para conhecer os diferentes desfechos românticos do game. Nas leituras das postagens, observou-se a posição/julgamento dos jogadores quanto à inclusão da homoafetividade no jogo. Essas informações não são apresentadas aqui, mas serviram como os primeiros indícios para refletirmos sobre a inclusão da diferença sexual nos videogames.

Na segunda etapa, que corresponde à exploração do material – o videogame – o pesquisador jogou *Mass Effect 3* seis vezes, sob a perspectiva tanto da versão masculina como da versão feminina da personagem Shepard. A primeira vez serviu para conhecer o contexto em que o jogo se desenvolvia. Duas partidas foram feitas com a personagem masculina, uma em que ela se envolve afetivamente com uma mulher, e outra em que se envolve num romance com um homem. As outras duas partidas foram feitas sob a perspectiva da versão feminina de Shepard, e assim como nas duas anteriores, primeiramente foi feita uma abordagem da personagem do sexo oposto, e depois se desenvolveu um relacionamento homoafetivo. Uma sexta partida foi realizada para recapitular informações adicionais sobre o

game. Aqui também foram capturadas imagens das personagens para ilustrar a forma como as sexualidades são impressas em seus corpos, isto é, como as sexualidades do mundo real são transpostas para o game. Além disso, foram utilizados outros elementos do jogo, como partes da história. Cabe lembrar que para conhecer o enredo do game a fundo, o jogador experiente leva no mínimo quarenta (40) horas para concluir a história, isso de forma ininterrupta. Um jogador novato leva no mínimo setenta (70) horas. Porém, em cada nova atualização do game, são feitas interrupções para fazer anotações, sem falar do tempo de descanso, pois é um esforço físico e mental muito grande querer terminar cada jogada de uma só vez. Em outras pesquisas, os jogadores normalmente jogam os 30 primeiros minutos de cada jogo que são registrados em gravações audiovisuais para posterior análise. Nesta pesquisa, como se trata da análise de conteúdo de apenas um game, optou-se então por conhecer todo o game e jogá-lo várias vezes. O *gaming* ultrapassou duzentas (200) horas no total.

Em análises de conteúdo, é fundamental estabelecer categorias de análise, que podem tanto ser pré-definidas pelo analista de acordo com os objetivos da pesquisa, como também, no caso de pesquisas exploratórias, as categorias podem ser construídas ao longo da pesquisa, de acordo com as informações que vão surgindo. “A categorização é uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto, por diferenciação e, seguidamente, por reagrupamento segundo o gênero (analogias), com os critérios previamente definidos” (Bardin, 1977, p. 117). Nesta pesquisa, as observações que foram feitas ao longo do *gaming*, isto é, da experiência de jogar.

Entendemos os videogames como fatos discursivos. Muitos deles servem como modelos de representação da vida. Segundo Bardin (1977, p. 170-171), “[...] o discurso é por um lado ‘uma actualização parcial de processos na sua grande parte inconscientes e por outro a estruturação e as transformações provocadas pela passagem pelo ‘fluxo’ da linguagem e pelo ‘outro’.” Isso quer dizer que o discurso não se manifesta em sua totalidade, cabendo ao analista interpretar os dados manifestos para extrair deles o que está latente, isto é, as informações que estão nas entrelinhas do texto analisado.

Esse tipo de análise fornece informações suplementares ao analista, de forma que ele se aprofunde no conhecimento do texto analisado. Ela se pauta sobre os três polos clássicos que estruturam a comunicação: a mensagem (gênero/sexualidade) e o seu canal (videogames), o emissor (designers/criadores) e o receptor (jogadores), a partir dos quais as informações serão inferidas. No caso desta pesquisa, optamos por focalizar nas mensagens sobre papéis de gênero e as orientações sexuais que são veiculadas pelo videogame.

Interessam-nos as significações possíveis de serem emanadas das mensagens enviadas pelo jogo, isto é, as possibilidades de recepção delas pelo jogador.

3.2 GAMING

Nesta seção apresento considerações sobre o processo do *gaming*, bem como alguns motivos que ensejaram a eleição das categorias de análise.

Gaming é um termo que vem da língua inglesa e significa o “ato de jogar”, o “jogo” como falamos na linguagem dos jogadores de videogames. O *gaming* é um processo de reconhecimento da narrativa de determinado jogo. É relevante frisar aqui que, dependendo do gênero de videogame em questão, a narrativa pode ser pouco ou muito complexa, isto é, um jogo de Boxe pode não ter uma história desenvolvida em complexidade, o que é diferente nos RPG, que apresentam histórias que para serem “contadas” levariam horas a fio.

Por essa razão, o processo de *gaming* é extremamente importante em análises de conteúdo desse gênero de jogo extenso, pois para conhecer as personagens em profundidade, não basta apenas jogar uma vez de forma linear, dado que a virtualidade do game oferece várias possibilidades de atualização, e as diferentes informações que surgem nesses outros momentos pode ser determinante para entender-se a representação da identidade subjetiva desses personagens. Em outras palavras, algumas dessas identidades podem variar de uma partida do jogo para outra. Além disso, jogar várias vezes atentamente permite ao jogador observar detalhes que passam despercebidos em partidas anteriores, especialmente quanto à leitura das legendas com os diálogos das personagens, pois nem sempre é possível pausar o game para ler essas legendas. Cabe ressaltar que o fato de o videogame estar em inglês exige que em alguns momentos sejam feitas traduções de expressões idiomáticas e expressões desconhecidas pelo jogador.

Foi por meio do ato de jogar repetidas vezes que, então, observei, por exemplo, que a personagem principal, Shepard, independente do sexo escolhido no início do jogo, é masculinizada (ainda que o corpo seja hiperfeminilizado) pois apresenta muitos dos indícios que permitem colocá-la dentro da categoria heteronormativa masculina, como observaremos adiante. Além disso, é importante observar as inter-relações com as outras personagens, pois os indícios, pistas sobre a orientação sexual, vão surgindo nessas interações. Apesar de o gênero não ser indicador do sexo das personagens, e das pessoas na vida real, já que se trata de um ato performativo, ao logo de todo o *gaming* sempre observei coerência entre o gênero e o sexo anatômico das personagens, sendo que a orientação independia dessa combinação.

Então, a história, os diversos acontecimentos dentro do game e, principalmente, os diálogos, permitiram-me conhecer um pouco da “personalidade”, do comportamento das personagens.

Outro ponto importante, observado durante o game, foi como os corpos das personagens eram construídos. Quanto mais jogava, mais percebia que certos padrões eram reiterados nas mais diversas personagens, independente da raça. Busquei registrar esses padrões por meio da captura de imagens, nas quais, ao longo da análise, procuro explicitar que indícios permitem aproximá-las de uma ou de outra categoria, pautando-me sempre nas teorias feministas sobre gênero apresentadas nesta pesquisa.

Ao longo do desenvolvimento da narrativa, observou-se que a sexualidade era representada por dois polos: a orientação heterossexual e a homossexual. Ainda que saibamos que sexualidade não se restringe a orientação, no game isso fica bem delimitado. O foco da análise do jogo se concentra no corpo das personagens, pois é nele que as marcações de gênero acontecem. Por essa razão, as imagens capturadas retratam o corpo, ou partes do corpo, das personagens. De forma muito manifesta, o gênero no game também segue um padrão polarizado, ou seja, o masculino e o feminino.

Dessa forma, não partimos de categorias e critérios pré-estabelecidos, mas o processo inverso foi aplicado. O número de vezes que o videogame foi jogado nos levou ao estabelecimento de duas categorias (temas) de análise, a saber, *padrões normativos* e *padrões não normativos* de gênero e sexualidade, cujos critérios definidores foram observados nas representações físicas e comportamentais de personagens, o que pode ser visualizado nas tabelas 1 e 2. Um total de treze personagens foram selecionadas, sendo 6 masculinas e 7 femininas. Enfatizam-se essas personagens por é nelas que foram observados os critérios (indícios) que permitiram definir as categorias. Esse número de personagens foi determinado em virtude do maior tempo de contato que o jogador estabelece com elas, comparando com as demais.

As categorias abaixo foram definidas após a pré-análise do jogo e seus critérios definidores foram surgindo ao longo da o aprofundamento na história do game – mais de 200 horas de jogo – e observação dos recortes feitos por meio de captura de imagens de determinados momentos do jogo. Em algumas fases, foi necessário reiniciar a partida com vistas a obter um melhor ângulo da imagem. Centenas de fotos foram capturadas, várias delas referentes a uma mesma situação do game, das quais algumas foram selecionadas para exemplificar o texto.

CATEGORIAS

a) Padrões normativos (heterossexualidade compulsória) / Critérios que definem esses padrões:

• Masculinidade dominante		• Feminilidade dominante	
➤ Físicos	musculoso, atlético, forte, viril, corpo/pele pouco expostos	➤ Físicos	voluptuosa, atlética, magra, frágil, exposição do corpo/pele
➤ Comportamentais	destemido, racional, agressivo, autossuficiente, prático	➤ Comportamentais	dependente, emocional, delicada, incapaz, teórica

Tabela 1: Padrões normativos e critérios definidores

b) Padrões não normativos (homoafetividade)/ Critérios que definem esses padrões:

• Masculinidades		• Feminilidades
	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Multiplicidade (várias formas de ser) ➤ Equivalência (atributos transitam entre os corpos) 	
➤ Físicos	←-----→ musculosa(o), forte, viril, atlética(o), voluptuosa(o), magra(o), frágil, corpo/pele muito pouco expostos ⁵⁸	➤ Físicos
➤ Comportamentais	←-----→ destemida(o), racional, agressiva(o), autossuficiente, prática(o), dependente, emocional, delicada(o), capaz, teórica(o)	➤ Comportamentais

Tabela 2: Padrões não normativos e critérios definidores

Ao analisar as imagens, então, apontamos como e quais marcações de gênero aparecem nas personagens de acordo com os padrões físicos e comportamentais apresentados

⁵⁸ No jogo, observei mais exposição do corpo/pele masculino. Nas cenas de sexo, os seios das mulheres não são expostos, por exemplo. Elas sempre usam sutiã.

nas tabelas 1 e 2. Também analisamos imagens de propagandas publicitárias relacionadas ao mundo dos games cujo conteúdo principal é a imagem do corpo gendrado, em geral, o corpo feminino.

Dois critérios foram usados para escolher esse jogo. O primeiro se refere ao grande alarde criado em torno de seu lançamento quanto à possibilidade de haver relacionamentos homoafetivos entre as personagens masculinas, o que na primeira e na segunda sequência da série não era possível. Isso rendeu inúmeros comentários prós e contras entre o público de jogadores. *Mass Effect 3* ficou conhecido como um jogo inclusivo, que respeita as diferenças sexuais. O segundo critério foi o número surpreendente de cópias vendidas do jogo em apenas um mês de seu lançamento em 2012. Foram aproximadamente 1,5 milhões de cópias vendidas apenas nos Estados Unidos, sendo que dessas, mais de 900 mil foram para o console Xbox 360, da Microsoft. Não estão incluídos nesses dados os DLC (*Downloadable Contents*), que são complementos lançados para o jogo posteriormente ao seu lançamento, e que podem ser baixados via download direto no console ou no computador, os quais não fazem parte deste estudo.

Assim, o interesse por *Mass Effect 3* surgiu da necessidade de entender a relação entre os sujeitos e os videogames, isto é, o que acontece além da diversão, quando acontece a inclusão dos temas gênero e sexualidade no jogo, algo bastante provocador sobre o qual refletir. Busca-se pensar sobre posições subjetivas problemáticas que emergem a partir do contato com o game. Por exemplo: como podemos entender a relação entre o sujeito-jogador e a personagem nos jogos de RPG (*Role Playing Games*) quando o gênero de que o jogador se apropria dentro do mundo do game não coincide com aquele que ele assume em sua vida diária? Além disso, outros questionamentos foram emergindo na medida em que adentrávamos no objeto desta pesquisa.

Que ideologias podem ser detectadas em *Mass Effect 3* quanto a questões de gênero e sexualidade?

Como o gênero – masculinidades e feminilidades – e as sexualidades seriam representados no jogo?

A inclusão dos temas gênero e sexualidade em narrativas de videogames contribuiria para problematizar o entendimento sobre as múltiplas sexualidades?

Como o videogame enquanto mídia participaria na veiculação na representação dos padrões de corpo e qual a relação dessas representações com os de padrões de gênero e sexualidade vigentes? Qual seria a importância do corpo na fixação desses padrões?

Essas indagações nos levam a problematizar se *Mass Effect 3* pode ser considerado um videogame subversivo por propor uma possível quebra de paradigma na ordem discursiva hegemônica do gênero e da sexualidade, como aconteceria a inclusão de relacionamentos homoafetivos em sua narrativa e o que ela significaria. Esses questionamentos são bastante desafiadores, especialmente para serem respondidos por pesquisas etnográficas de curto prazo, dado que os videogames ainda são um campo pouco explorado nas ciências humanas e, por isso, há pouco material bibliográfico. Passamos agora a uma descrição da configuração do funcionamento desse videogame e de sua narrativa.

3.3 MASS EFFECT 3: CONHECENDO O GAME

Em *Mass Effect 3*, a história gira em torno de uma ameaça extraterrestre que pode levar a raça humana à extinção, os Reapers (Figura 1). A trama se desenrola no ano 2186 desta era, momento em que a personagem principal – soldado Shepard – sai em busca de aliança com outras raças alienígenas na tentativa de salvar o planeta contra os invasores. O contato com outras raças foi possível quando os humanos, em suas expedições espaciais, descobriram os *Mass Relays*, que são portais enormes criados pelos Reapers e estão espalhados por todos os sistemas. Eles funcionam como corredores espaciais praticamente sem massa, o que permite o transporte quase que instantaneamente entre lugares que levariam anos-luz para serem alcançados se fossem usadas naves de transporte comuns. O primeiro contato aconteceu em 2157.

Figura 1: Reapers



Fonte: Acervo do pesquisador

Trata-se de um RPG de ação/aventura em que os momentos de estratégia acontecem fora do campo de batalha, em geral abordo da nave Normandy SR1, que lembra um pouco a série de televisão *Star Trek*⁵⁹. No campo de batalha, há um esquadrão formado por três personagens que agem em conjunto, sendo uma Shepard, controlada pelo jogador, e as outras duas personagens secundárias, observadas na figura 2. A personagem Kaidan Alenko é substituída pela personagem Ashley (Figura 3), dependendo da escolha prévia feita pelo jogador nas configurações iniciais.

Figura 2: Tela de seleção de personagens 1



Fonte: Acervo do pesquisador

⁵⁹ Série de TV estadunidense exibida a partir do final de 1960, criada pelo roteirista Gene Roddenberry, em que uma nave interestelar, a Enterprise, comandada pelo capitão Kirk e formada por uma tripulação de humanos e não humanos, viajava pelos confins do universo visitando planetas e deparando-se com estranhas formas de vida. Uma personagem muito famosa dessa série é o senhor Spock, um homem de orelhas pontudas resultado do cruzamento da raça Vulcano com a humana. Em 2009, foi lançado o filme *Star Trek* pela Paramount Pictures.

Figura 3: Tela de seleção de personagens 2



Fonte: Acervo do pesquisador

As decisões são oferecidas ao jogador por meio de opções disponibilizadas com legendas selecionáveis (figura 4). Em determinados momentos da narrativa, é possível escolher todas as opções da legenda, isso quando as informações forem usadas para descobrir dados adicionais sobre personagens e lugares. Em outros momentos, a escolha de uma opção automaticamente impede o acesso às demais. Essa limitação serve para fechar determinados caminhos do jogo, dado que são muitas possibilidades de desfecho durante as missões. Por exemplo, na missão Prioridade Rannoch, ao chegar ao final da fase, Shepard será forçado(a) a escolher entre extinguir a raça sintética Geth (Apêndice C) ou a raça alienígena Quarian, da qual faz parte a companheira de esquadrão Tali’Zorah (Apêndice D). Se escolher dar “vida” aos Geth, a Aliança – conselho intergaláctico que reúne diversas raças do jogo – passa a contar com inúmeras criaturas cibernéticas altamente desenvolvidas e suas naves espaciais; sem embargo, a frota migrante dos Quarian é destruída, e Tali se suicida, atirando-se de um penhasco, por presenciar a extinção de seu povo. Dessa forma há uma baixa no esquadrão pelo resto do jogo. Observa-se que escolhas que envolvem questões morais e éticas também fazem parte das ações desempenhadas pelo jogador.

Figura 4: Diálogos com legendas selecionáveis



Fonte: Acervo do pesquisador

No campo de batalha, geralmente predomina a ação, que neste jogo pode envolver tiro em primeira pessoa, dependendo do controle da câmera que também é oferecido ao jogador. Basicamente, as tarefas se resumem a exterminar inimigos para salvar pessoas (ou não humanos) em planetas que foram invadidos, resgatar refugiados de lugares inóspitos, e resolver *side quests*⁶⁰ que contribuem para desenvolver o nível de experiências da personagem. Certas tarefas são obrigatórias, sendo que somente depois de sua realização outras etapas do jogo são liberadas. Por exemplo, na parte inicial quando os Reapers chegam ao planeta Terra, a prioridade é ir ao planeta Marte recuperar informações sobre a construção de uma arma capaz de destruir a ameaça sintética (Reapers): um canhão de laser gigante – The Crucible – cujo projeto foi desenvolvido pela raça Prothean, extinta pelos invasores antes de conseguirem de fato criar a arma. Nesse planeta, ocupado pela organização Cerberus, o esquadrão deve, além de recuperar informações sobre o projeto, salvar a doutora Liara T'Soni, a qual está envolvida com a continuidade das pesquisas sobre o desenvolvimento do Crucible. Há um total de dezenove (19) missões obrigatórias para a conclusão do jogo, que seguem o sistema do exemplo dado. As outras cinquenta (50) missões não são obrigatórias; contudo, se finalizadas, contribuem para ampliar consideravelmente o nível de experiência do

⁶⁰ São buscas de pouca importância, isto é, não obrigatórias para a conclusão do jogo, realizadas pelas personagens. Elas consistem em procurar por objetos ou pessoas perdidas, resolver enigmas, entre outras tarefas.

jogador, conseqüentemente tornando as missões menos difíceis. Os enigmas a serem resolvidos nesse jogo, diferentemente de outros RPG, são relativamente fáceis.

O jogo também explora um sistema moral maniqueísta representado pelos símbolos observados na figura 5, que aparecem em tomadas de decisão muito rápidas no jogo, exigindo que o jogador pressione rapidamente o botão correspondente do controle. A estrela vermelha dá pontos *Renegade* (renegado) e a asa azul, pontos *Paragon* (*modelo ideal*), isto é, dependendo das escolhas e ações, a personagem pode ter uma personalidade que pende para o bem ou para o mal, o que não influencia os acontecimentos do jogo, ou o resultado final, como acontece em *Fable 2*, por exemplo.

Figura 5: Sistema de moralidade de *Mass Effect 3*



Fonte: Acervo do pesquisador

Outra característica importante de *Mass Effect 3* é o realismo dos gráficos de computador, que reproduzem com bastante fidelidade os movimentos das personagens (os lábios se movem nas conversas, os olhos piscam, por exemplo) e a representação dos meios em que a aventura acontece, isto é, a fidelidade com que os designers buscam recriar os planetas e as galáxias. Também chamam a atenção as informações apresentadas sobre a composição química dos planetas, distância em relação à Terra, duração do dia, entre outros. Abaixo, a figura 6 registra a reprodução da nebulosa da ampulheta, popularmente conhecida como o Olho de Deus. No detalhe, a representação de um planeta.

Figura 6: Representação de galáxias e planetas



Fonte: Acervo do pesquisador

Não obstante toda a impressão de realidade criada no jogo pelas placas de vídeo superpoderosas utilizadas em sua construção – as quais o colocam próximo de imagens cinematográficas reais – outros elementos concorrem para esse efeito de real: a possibilidade de escolher o sexo de Shepard no início do jogo e a escolha de parceiros românticos durante a construção da narrativa pelo jogador, podendo ser de raças e etnias diferentes daquela da personagem, ou do mesmo sexo. Essas escolhas causam um impacto forte nos relacionamentos interpessoais do jogo e até mesmo nos campos de batalha. A figura 7, abaixo, ilustra um desses momentos.

Figura 7: Versão masculina de Shepard em romance homoafetivo



Fonte: Acervo do pesquisador

Vale ressaltar que, nos primeiros títulos da série, era possível ter relacionamentos sexuais lésbicos, porém o relacionamento entre homens não fazia parte da configuração do jogo. Pode-se argumentar que isso acontecia por causa da forte pressão do discurso heteronormativo ainda existente nas empresas desenvolvedoras de jogos, as quais alegam que esses são construídos para o público masculino, pois as mulheres supostamente não seriam boas jogadoras⁶¹. Assim, papéis de personagens protagonistas sempre são construídos com figuras masculinas. Uma cena entre duas mulheres lésbicas seria aceitável, pois satisfaria fantasias sexuais dos homens, segundo uma crença de que as mulheres são mais disponíveis sexualmente.

Mass Effect 3 apresenta a diferença sexual como algo comum, de forma que as personagens interagem sem que a sexualidade seja uma marca identitária causadora de conflitos, pois no mundo do jogo a diferença sexual é “normal”. A orientação sexual não é fator prioritário nas inter-relações que ocorrem na diegese. Resta saber se isso é intencional ou não por parte dos designers. Esse videogame, em nosso ponto de vista, aborda muitas dessas questões que servem para problematizar a heteronormatividade e mesmo a hegemonia masculina em narrativas, sejam elas literárias, fílmicas ou de videogames.

⁶¹ Ver Koljonen (2014), a qual fala sobre a participação feminina marginalizada na indústria tecnológica tanto na produção quanto no consumo e Ramos (2013, p. 113) sobre normas internas de desenvolvedoras de jogos.

No game, o jogador pode escolher qual o sexo de sua personagem, entre apenas duas possibilidades, isto é, masculino ou feminino. Mas quanto à sexualidade, há possibilidades variadas, incluindo relacionamentos afetivos híbridos que vão além da questão étnica, passando pelo cruzamento entre espécies, no caso, extraterrestres, já que o jogo acontece no planeta Terra e em outras partes da galáxia. Nesse sentido, o jogo oferece uma boa possibilidade de análise sobre hibridismo cultural⁶². Além disso, a inclusão da homossexualidade me parece o ponto mais controverso, desse jogo em especial, apresentando-se como um tabu, ainda que nos dias atuais isso possa não parecer.

No contexto de *Mass Effect 3*, a presença do outro diferente, o sujeito incoerente que coloca em relevo a descontinuidade nas relações afetivas normativas, apresenta-se como uma categoria de análise que, no jogo, ainda que ficcional, pode nos ajudar a problematizar a questão da diferença sexual. Assim, faz-se necessário conhecer qual é o papel do outro nas relações de trocas que subjazem a constituição do sujeito social. É importante entender o outro por outro meio além daquele em que nos colocamos em seu lugar, isto é, não só se tornando “o outro” para entendê-lo. É possível viver em comum sem termos de nos tornar o outro.

⁶² O hibridismo cultural se refere às inter-relações que acontecem entre diferentes etnias (procuro evitar a palavra *raça* neste texto, ainda que alguns autores citados a usem). O termo é preferível a multiculturalismo, porque esse último só trata superficialmente do problema da diferença cultural, isto é, reconhece a diferença sob uma perspectiva de fragmentação de grupos e classes, porém não reconhece a mistura. A hibridação é um fenômeno que acontece há muito tempo no mundo e que vai muito além do cruzamento étnico, podendo até gerar conflitos étnicos de proporções imensas. Para um maior aprofundamento sobre hibridismo cultural, ver Hall (2006) e Bhabha (2013).

4 QUESTÕES DE GÊNERO EM *MASS EFFECT 3*: O PAPEL DO VIDEOGAME NA VEICULAÇÃO DE MODELOS NORMATIVOS

4.1 CATEGORIZAÇÃO DOS JOGOS

No debate contemporâneo sobre mídias, o papel do videogame como mero entretenimento doméstico tem sido combatido. Sob a perspectiva dos jogos de Caillois (1990), podemos entender que os videogames não são apenas brinquedos inocentes, mas que contêm em sua configuração uma imbricação entre simulação e representação de mundo, problematizando questões da vida cotidiana, como acontece em *Mass Effect 3*.

Para o autor, há duas categorias maiores de jogo: *paidea* e *ludus*, que ele identifica como brincadeira e jogo, respectivamente. Esta englobaria os jogos que envolvem regras sociais mais elaboradas e que trazem recompensas ao jogador por meio do desempenho bem-sucedido ao seguir regras. Aquela fica mais no nível do faz-de-conta e, apesar de também apresentar regras, não traz como consequência necessária um vencedor ou um perdedor, isto é, desempenha-se a ação apenas pelo prazer da brincadeira. Os jogos podem se dividir em quatro categorias, a saber, *agon*, *alea*, *ilinx* e *mimicry*, as quais podem estar imbricadas.

Na categoria *agon* entram os jogos que demandam especialização dos sujeitos que os desempenham, como os jogos esportivos, por exemplo. Na *alea*, predominam os jogos em que as ações do jogador não têm nenhuma influência sobre o resultado alcançado, dado que o que impera aqui são as forças do destino. Os jogos de azar como as roletas nos cassinos são um bom exemplo. Na categoria *ilinx* se enquadram os jogos que levam os sujeitos à pura suspensão da realidade, sendo que esse é o objetivo final nesse tipo de jogo, que não culmina em um ganho material perceptível, somente o estranhamento sensorial. Aqui, podem-se citar brinquedos de parques de diversão como o carrinho de choque, a montanha russa e mesmo esportes radicais como o *bungee jumping*. Por sua vez, a *mimicry* é uma categoria em que o jogo se encontra na simulação, no fazer-se passar por alguém ou por alguma coisa real ou imaginária. As brincadeiras infantis de faz-de-conta e a interpretação de atores de TV e teatro exemplificam a categoria em questão.

Caillois (1990) ressalta que embora essa classificação dê conta de agrupar os jogos por meio de suas características mais peculiares, não se pode perder de vista o entrecruzamento possível entre uma categoria e outra. No *agon*, por exemplo, os esportistas profissionais se preparam não apenas para superar os desafios dos jogos, mas se exibem para

um público que espera deles uma atuação melhor a cada partida de jogo. Sendo assim, os jogadores também desempenham um papel, expõem-se na mídia, são cultuados pelos fãs o que aproxima o jogo com regras da categoria *mimicry*. Entretanto, a análise feita por Caillois, por mais abrangente que seja, foi realizada numa época anterior ao advento das tecnologias digitais. Os videogames não podem ser vistos apenas sob uma dessas perspectivas, pois são meios múltiplos em que há entrecruzamento de todas essas categorias mencionadas.

Na busca de compreender melhor essa relação existente entre sujeitos e jogos, apresenta-se o problema da inclusão da sexualidade e do gênero nos games, temas bastante problemáticos na sociedade contemporânea. A sexualidade é um dispositivo que rege a vida humana, tanto por meio de uma aparente repressão como pela incitação aos prazeres. Nesse sentido, reflete-se sobre o papel que os videogames exercem dentro desse mecanismo de subjetivação. Observa-se que nos games em que prevalece a categoria *mimicry* é que a performatividade de gênero do sujeito-jogador ganha maior relevo, pois ao adentrar no mundo do game ele tem a seu dispor uma multiplicidade de papéis a desempenhar, num mundo livre em que as circunscrições sociais exercem menos pressão sobre essas performatividades. Tal relevo acontece porque ao fazer assumir o papel de uma personagem qualquer o jogador simula, por meio do avatar, seus gestos, seus movimentos e mesmo ações relacionadas a práticas sexuais.

É por meio da simulação, mais do que pela imaginação, que a narrativa no videogame ganha vida. Segundo Gonzalo Frasca (2003, p. 221), até pouco tempo os videogames foram considerados, tanto na academia quanto na indústria, “extensões do drama e da narrativa”. Para o autor, dentro da perspectiva da ludologia – que é o estudo dos jogos, especialmente dos videogames – a simulação é a estrutura semiótica *par excellence* dos games, ainda que a narrativa tenha uma importante participação em suas configurações, compartilhando com a simulação alguns elementos, como personagens, situações e espaço; porém, a retórica empregada nas duas estruturas tem propósitos diferentes. Dessa forma, contesta-se a prevalência da forma narrativa nos games eletrônicos.

Um dos motivos que permitem situar esses textos na simulação é porque eles “[...] are not just made of sequences of signs but rather behave like machines or sign-generators” (FRASCA, 2003, p. 223)⁶³, o que não se encontra na estrutura narrativa e que permitiu romper com a supremacia dela nos estudos sobre games. No contexto dos

⁶³ [...] não são apenas feitos de sequências de sinais, mas, sobretudo, comportam-se como máquinas ou geradores de sinais. (Tradução do pesquisador)

videogames, esse tipo de simulação é entendida como simulação semiótica, pois resulta da combinação da semiótica com elementos da simulação computacional, subtraídos dessa os elementos computacionais, posto que a simulação pode ocorrer também fora do *medium* eletrônico (Frasca, 2003).

Nesse sentido, uma definição proposta pelo autor para a simulação é “[...] to model a (source) system through a different system which maintains (for somebody) some of the behaviors of the original system.” (2003, p. 223).⁶⁴ O comportamento é então o elemento indispensável para a compreensão da estrutura da simulação, pois difere da narrativa, que conserva apenas características do ser representado, enquanto a simulação possibilita a manipulação desse modelo por meio dos comandos dados pelo jogador. Para Frasca (2003, p. 223), “[...] games are just a particular way of structuring simulation, just like narrative is a form of structuring representation.”⁶⁵, ainda que elementos desta possam – e frequentemente são no caso dos RPG – ser encontrados naquela.

Sendo que a narrativa, nesse contexto, pode ser entendida como uma lógica de estruturação do pensamento, o que se percebe é que a mente humana está acostumada a interpretar o mundo pelo ponto de vista dessa estrutura, o que para Frasca (2003) sugere a dificuldade de conceber a simulação como outra forma de interpretação, o que se torna um problema a ser investigado, dada a emergência dos games como um meio de entretenimento que atingiu grandes massas populacionais em um tempo tão curto. Vale lembrar que o “boom” dos videogames aconteceu a partir da década de 1980 com sua industrialização inicialmente no Japão e nos Estados Unidos e que, nos dias atuais, a produção de games já superou a produção cinematográfica hollywoodiana, sendo que o videogame é considerado a décima arte.

Um ponto muito interessante a ser salientado na teoria de Frasca é que cognitivamente a simulação propicia uma forma alternativa para o pensamento centralizado, isto é, outra forma de interpretação que não aquela linear e padronizada do pensamento binário. Como sugere o autor, “A narrativa pode se sobressair ao tirar fotos, mas a simulação nos fornece uma ferramenta retórica para estudar o quadro geral (2003, p. 228)”. A simulação e a narrativa são modos diferentes de expressar a ideia do autor e, nesse sentido, por meio dos videogames ideologias também são transmitidas. Enquanto na narrativa as sequências de

⁶⁴ [...] formular um sistema (fonte) que conserva (para alguém) alguns dos componentes do sistema original. (Tradução do pesquisador)

⁶⁵ [...] os jogos são apenas um modo particular de estruturar a simulação, assim como a narrativa é uma forma de estruturar a representação. (Tradução do pesquisador)

eventos são apresentadas pelo autor (narradores)⁶⁶ com a impossibilidade de serem modificadas pelo espectador, na simulação regras devem ser aprendidas e seguidas pelo jogador e a participação dele na modificação dos eventos é garantida, mesmo que com limites pré-definidos pelo designer (simuladores)⁶⁷. Nesse contexto, a impossibilidade de intervir numa realidade intangível apresentada pela narrativa impediria a possibilidade de mudança social, o que é encorajado pela simulação ao convidar o jogador a fazer parte da construção da história. O que Frasca contesta é a liberdade aparente pela narrativa dada ao leitor, dado que ela mantém uma coerência, ou seja, encoraja a linearidade de pensamento.

O autor sugere que *narradores* treinam as histórias para agirem de um modo mais ou menos previsível e que os *simuladores* educam suas simulações, mas nunca têm certeza de quais serão os resultados delas. De certa forma, os primeiros têm controle total sobre o desfecho da história, enquanto os últimos o têm apenas parcialmente porque entregam ao jogador parte da autoria do jogo. Quanto ao problema da ideologia, pode-se observar que na narrativa as afiliações, as identificações e os valores morais do autor podem ser analisados a partir da perspectiva do dentro e do fora da tela, daquilo que foi silenciado ou retirado do campo de visão do espectador. Na simulação, por sua vez, a ideologia do designer manifesta-se por meio de possibilidades apresentadas ao jogador que podem ou não ser consideradas.

Tomemos como exemplo o jogo que analisamos: *Mass Effect 3*. Os designers incluíram no jogo a possibilidade de os jogadores assumirem um gênero diferente do seu na diegese, contudo isso não é uma regra a ser seguida, assim como assumir o mesmo gênero também não é. Nesse sentido, a possibilidade da experiência não pode ser considerada uma forma de proselitismo, pois não só uma opção é dada de antemão ao jogador. Isso não acontece, por exemplo, em *Tomodachi Life*, jogo lançado pela Nintendo em 2013 no Japão e em junho de 2014 na Europa e América do Norte. Tratando-se de um jogo *on-line* que simula a vida real e que seria acessado por milhões de usuários, não é de estranhar que críticas surgiram pela decisão da Nintendo de excluir a possibilidade de relações homoafetivas no jogo. Após inúmeros protestos, a empresa se manifestou justificando que não tinha intenção de causar nenhum “comentário social.” A pressão foi tão grande que mais tarde a empresa se desculpou e afirmou que caso existisse uma sequência do jogo, procuraria ser mais inclusiva quanto à diversidade dos jogadores. Nesse contexto de disputa política, vemos então que os

⁶⁶ O termo *narrador* é a junção das palavras autor e narrador/narrativa, o que representa a ambivalência do autor nas narrativas.

⁶⁷ Em oposição aos *narradores*, a teoria do videogame propõe que o criador de jogos seja chamado de *simulador*, que é a combinação de simulação/simulador com autor.

games podem ser usados como ferramenta de disseminação de uma ideologia dominante, no caso da gigante dos videogames, como um meio de representação de grupos minoritários, exemplificado em *Mass Effect*.

A inclusão desses temas nos videogames pode ser compreendida como atos de interlocução cultural capazes de modificar os interlocutores, pois como afirmam Shohat e Stam, todo ato de troca verbal ou cultural é algo que acontece entre indivíduos e comunidades permeáveis e mutáveis (2003, p. 88). Da mesma forma, a opção deliberada por não os inserir também pode estar contribuindo para o reforço de ideologias hegemônicas, dado que ocorre apagamento ou silenciamento dessas minorias. Como sugere Frasca (2003, p. 231), “we could perfectly imagine a conservative game where the designers would have ruled out same-gender relationships.”⁶⁸ É nesse sentido que entendemos os videogames como veículos que transmitem ideologias, as quais circulam entre as massas e participam da formação do esquema sob o qual os sujeitos percebem o mundo.

No confronto entre narrativa e simulação, Frasca (2003, p. 233-234) ainda afirma que a essência da simulação “[...] lays on a basic assumption: change is possible. It is up to both game designers and game players to keep simulation as a form of entertainment or to turn it into a subversive way of contesting the inalterability of our lives.”⁶⁹ De fato, há elementos nos games que são mais característicos da narrativa (uma história, as personagens, espaço e tempo), e outros mais próximos da simulação (o controle das personagens, a ação do jogador modificando a história, por exemplo). Nesse sentido, os videogames são construtos culturais híbridos em sua constituição. Não convém afastar-se de nenhuma das duas concepções. Ainda que exista esse embate entre narrativa e simulação nos estudos sobre videogames, percebemos que ambas teorias contribuem com elementos indispensáveis para o entendimento dessa mídia.

⁶⁸ [...] poderíamos perfeitamente imaginar um jogo conservador no qual os designers teriam excluído as relações de mesmo gênero. (Tradução do pesquisador)

⁶⁹ [...] se encontra em uma suposição básica: a mudança é possível. Cabe tanto aos designers quanto aos jogadores manter a simulação como uma forma de entretenimento ou torná-la em um modo subversivo de contestar a inalterabilidade de nossas vidas. (Tradução do pesquisador)

4.2 MASS EFFECT 3: OS VIDEOGAMES E A PERFORMATIVIDADE DO GÊNERO NO MUNDO VIRTUAL

Um aspecto importante a ser discutido em *Mass Effect 3* é a questão da performatividade do gênero. Vale lembrar que a performatividade aqui é entendida a partir da perspectiva butleriana, isto é, é a repetição de atos e gestos estilizados e constrangidos pelas normas, regras ou pressões sociais, entendidos como atos não originais, nunca iguais em si, posto que não são naturais. Esses atos é que nos levam a visualizar o que seria a masculinidade e a feminilidade. Sua fluidez também tem a ver com a autonomia do sujeito – seu agenciamento. Não se trata de apenas repetição mecânica de gestos, mas de uma repetição que sob tais pressões sociais – conflitos de gênero, lutas de classe, condutas morais, preceitos religiosos, entre outros – acaba materializando esses gestos nos corpos.

No videogame *Mass Effect 3*, o jogador, ao escolher o sexo e desempenhar um gênero para a personagem, pode ser colocado numa situação de deslocamento de gênero. No espaço virtual o jogador adquire outra corporalidade, por meio do avatar, coincidente ou não com o gênero performativo que ele assume no mundo físico. Nesse sentido, a inclusão pode ser perturbadora. As sexualidades que na vida cotidiana ficam à margem provocam estranhamento no jogador, que não saberia da existência delas se não fossem apresentadas no jogo. O anônimo surge então dentro da narrativa, as personagens a que sempre se davam papéis relegados à clandestinidade, ao silenciamento de suas vozes, isto é, aqueles que por não terem direitos em sociedade não eram considerados sujeitos de direito (pessoas). Assim, podemos aproximar a interpretação que o jogador desempenha da performatividade do gênero por meio de simulação e, por conseguinte, colocar o jogo na categoria mimicry, proposta por Caillois. A pesquisa propõe, então, a possibilidade de existência de uma “transexualidade virtual”, dado que há uma transposição de gênero na interação entre o jogador e o avatar, espaço esse cheio de significação e propenso a criação de novas identidades (PARREIRAS, 2009).

O termo *transexualidade* se forma pela junção do prefixo latino *trans-*, que significa “movimento para além”, “através de”, “posição para além de”, “posição ou movimento de través”, “intensidade”, com a palavra *sexualidade*, que significa “qualidade de sexual”, “o conjunto de fenômenos da vida sexual”, “sexo” (AURÉLIO, 2004). O vocábulo transexualidade não consta no dicionário em questão. Houaiss (2009) define *sexualidade* como “qualidade do que é sexual”, conjunto de caracteres especiais, externos ou internos, determinados pelo sexo do indivíduo, “sexo”, e ainda apresenta algumas definições

psicanalíticas do termo. O vocábulo, nesse dicionário, só aparece quanto a composição morfológica da palavra não trazendo definição. Todavia, ambos autores trazem a definição para *transexualismo*, aquele definindo-o como desejo e este como “sentimento de absoluta inadaptação ao sexo”. Vale ressaltar que para os estudos contemporâneos das humanidades, o sufixo *-ismo* tende a denotar significado pejorativo e, nesse sentido, o termo transexualidade surge para superar a patologização atribuída pelo discurso médico ao longo dos anos, devendo conter uma definição própria.

No senso comum, pensa-se o transexual como aquele sujeito que não sentindo a adequação de seu corpo – necessidade forjada pelo pensamento dicotômico – passa por uma cirurgia de redesignação de sexo, grosso modo, a mudança de sexo, que promoveria o “ajuste” entre o corpo e a mente, ou se associa o termo ao travestismo. Entretanto, a transexualidade é muito mais complexa do que essa visão sugere. Teixeira (2012, p. 513), ao pesquisar o modo como a vida de pessoas transexuais segue seu fluxo em meio ao preconceito criado pelos discursos médico e jurídico, afirma que “[...] o potencial desestabilizador da transexualidade reside no distanciamento da máxima reducionista que considera os sujeitos como pessoas presas num corpo equivocado cuja inteligibilidade dependeria unicamente da cirurgia de transgenitalização.” É importante salientar que neste estudo o que importa não é o produto da transexualidade. Transposição de lugares, atravessamento de fronteiras, imbricação de posições: é o movimento contínuo que ela representa, o trânsito entre uma posição subjetiva e outra, o estar lá e cá, visitar essas posições sem estar preso a uma delas apenas, sua não centralidade, que objetivamos explorar aqui.

Vale salientar que o sentimento de inadequação manifestado por sujeitos “trans” pode estar relacionado às próprias narrativas de originalidade e naturalidade criadas para colocar os gêneros heteronormativos como verdadeiros, narrativas que ao longo da história de muitas culturas, especialmente na cultura ocidental, e que vão sendo inculcadas na mente humana através das gerações. Nesse sentido, pode-se entender o gênero binário como um contrato que o sujeito assina para ser aceito e reconhecido socialmente, cujas marcas já começam a ser impressas em seu corpo mesmo antes do nascimento.

Podemos entender que o sujeito transexual (termo também conhecido como transgênero) experimenta uma coexistência entre gêneros, sendo um modo de existência híbrida, que uma categorização dupla – masculino e feminino – não dá conta de explicar devido à multiplicidade de manifestações de gêneros. É importante frisar que o transexual não é apenas aquele sujeito que passou pelo processo de redefinição da genitália. O sujeito “trans” pode se definir como mulher em um corpo externamente denominado como masculino, ou

como homem num corpo externamente feminino. Nesse sentido, o que determina o sujeito transexual é a identificação subjetiva de cada pessoa com determinado gênero. Há casos em que sujeitos se sentem perfeitamente bem transitando entre os dois gêneros e outros que preferem não fazer distinção de gênero em absoluto, como é o caso do cantor inglês Antony Hegarty, criador da banda *Antony and The Johnsons*. Nesse caso, a noção de performatividade do gênero se torna ainda mais evidente.

Em relação a isso, podemos observar no jogo de luta *Final Fight*, a representação da personagem Poison (Figura 8), que é uma mulher de corpo delineado, cabelos compridos, seios fartos, que usa shorts bem provocativos. Quando o jogo foi lançado em 1989, houve um alarde intenso sobre a possibilidade de ela ser transgênero. A empresa japonesa Nintendo, criadora do jogo, manifestou-se afirmando que de fato Poison era uma personagem transexual, uma *newhalf*,⁷⁰ o que na língua oriental significa a impossibilidade de ser nem a metade masculina nem a feminina. No entanto, quando o jogo foi lançado nos Estados Unidos, essa informação foi silenciada na campanha de divulgação do game entre os fãs da série, e Poison foi apresentada ao público como mulher. Observa-se que Poison é hipersexualizada no que tange a sua feminilidade, mas os adereços sadomasoquistas usados sobre seu corpo remetem a uma posição de dominação, a um papel ativo. Entre eles podemos observar o quepe de couro, o chicote, as correntes e as algemas. Inverte-se aqui o papel passivo atribuído às mulheres “naturais”, mas essa transgressão somente é possível porque Poison não é uma mulher “de fato”. Seu lado masculino garante a ela cruzar a fronteira do gênero polarizado e se apoderar de privilégios masculinos. Na representação da personagem, observamos uma ruptura possível com o paradigma do gênero binário.

⁷⁰ A tradução do inglês equivale a “nova metade”, dado que Poison não é nem metade homem, nem metade mulher.

Figura 8: Personagem Poison, no jogo *Street Fighter x Tekken*, lançado pela CapCom



Fonte: TechTudo - Notícias (2014)

Em *Tekken Tag Tournament 2*, gênero de luta desenvolvido pela produtora Bandai/Namco e lançado em 2012, a personagem Leo (Figura 9) é bastante andrógina. As características da personagem não permitem ao jogador identificar seu gênero numa primeira observação. Cabelos curtos, jaqueta de motoqueiro, estilo *tomboy* levam a pensar que Leo pode ser um menino, à primeira vista. Inclusive quando o jogador consegue desbloquear os trajes de banho da personagem, a dúvida permanece. Enquanto as personagens femininas usam biquínis no estilo de seu país de origem, Leo usa um *surf suit*, uma espécie de shorts de banho e uma camiseta de mangas compridas que não delineiam seus contornos femininos, o que é bem característico na representação de figuras femininas nos games, as quais tendem a ser sensualizadas. No caso de Leo, a parte superior do segundo traje de banho (biquíni) não exagera o tamanho de seus seios, quando comparado às outras mulheres do game. Essa ambiguidade do gênero da personagem aparentemente é uma primeira tentativa da desenvolvedora de games Namco de incluir questões de gênero, pelo menos na série *Tekken*. Somente é possível descobrir o gênero de Leo ao terminar o jogo, quando a *cutscene*⁷¹ mostra

⁷¹ Cena de filme de gráficos de computador que surge em determinados momentos dos jogos e que auxilia na compreensão da história. Durante as *cutscenes*, o jogador perde o controle do avatar, o qual assume movimentos próprios.

um pouco de sua história, a qual gira em torno da vingança da morte de sua mãe, porém, não deixando indícios que expliquem o porquê de sua aparência andrógina. Descobre-se também que Leo é uma abreviação do nome verdadeiro da lutadora: Eleonor Kliesen.

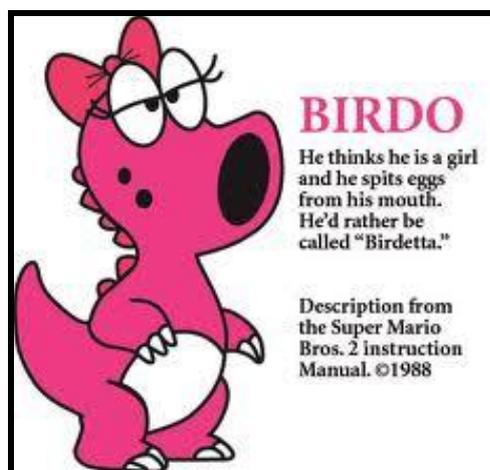
Figura 9: Leo e duas versões de seu traje de banho



Fonte: Acervo do pesquisador

Ainda em relação a representação transexual, observa-se que na segunda parte da série de jogos de aventura *Super Mario Bros*, criada por Shigeru Miyamoto, surge o inimigo Birdo, uma espécie de dinossauro cor-de-rosa que usa um laço na cabeça, tem cílios com formato feminino e atira ovos pela boca. Houve muitos comentários acerca dessa forma de ataque da personagem, já que como se sabe, ovos não são colocados pela boca. Isso seria uma referência a possível transexualidade da personagem, que, a princípio, não deixava dúvidas aos jogadores quanto a sua feminilidade. No entanto, a questão surgiu quando no encarte do jogo (Figura 10), que apresenta informações sobre as personagens, apareceu a seguinte mensagem: “Ele acha que é uma garota e cospe ovos pela boca. Ele prefere ser chamado de Birdetta.” Por causa de toda a controvérsia em torno de Birdo, nas sequências seguintes da série, a Nintendo afirmou que definitivamente se tratava de uma fêmea. Não obstante, anteriormente ele já era considerado a namorada do Yoshi (Figura 11). O registro no manual do jogo não deixa dúvidas de que se trata de uma das primeiras personagens transgêneros dos videogames. *Super Mario Bros 2* foi lançado em 1988.

Figura 10: Birdo: ele é menino ou menina?



Fonte: Video Game Blog (2014)

Figura 11: Yoshi e Mario em *Super Mario Bros 2*



Fonte: Nintendo Fiction (2014)

No contexto dos conflitos de gênero, o transexual se coloca como um sujeito que transcende os padrões construídos imaginariamente como fixos e originais de sexualidade, isto é, o par homem e mulher. Ele é um dos exemplos mais claros de subversão à lei que tenta a todo o momento se fixar como natural. Percebemos que os videogames, nesse contexto, inserem situações divergentes da norma dominante que podem ser problematizadas e usadas para descentrar o pensamento cristalizado, pois a linguagem empregada nas narrativas dos jogos não é pacífica, não é ingênua também. Isso ajuda a produzir o sentido da especificidade, do próprio que é tão inerente ao pensamento humano. Sem embargo, é preciso

constantemente estar avaliando a forma como esses ideais são veiculados pelos games, eles podem estar mascarados de subversão aparente. Em outras mídias, como nos filmes, por exemplo, esse posicionamento transexual, ao qual o telespectador/jogador é transportado, também é bastante evidente. Esses entrecruzamentos gendrados possibilitam a abordagem intermediária dos problemas de gênero. E, nesse aspecto, a aproximação entre videogames e os filmes ganha maior sustentação na problematização da sexualidade.

Mulvey (2004) sugere a existência de um travestismo feminino que ocorre através do olhar da telespectadora nos filmes do cinema clássico hollywoodiano. Essa autora nos dá os primeiros subsídios para pensar uma transexualidade virtual nos videogames a partir de uma aproximação com esse travestismo feminino. A autora sustenta que o gênero, nos filmes de Hollywood, é construído dentro de uma moldura que visa ao prazer do espectador masculino. Nesse sentido o ponto de vista do espectador se identifica com um quadro carregado de prazer masculino, que é obtido pela exploração da imagem da mulher representada dentro de uma perspectiva heterossexista normativa que a coloca na posição de simples objeto passivo da dominação masculina por meio do escrutínio do olhar. Nesse contexto a única forma de prazer visual proporcionado à espectadora é aquela em que ela enxerga pela lente masculina, isto é, experimenta a percepção do mundo através do olhar dos homens sobre ela mesma. Assim, por meio do olhar, percebe-se que há uma identificação com o masculino, ou seja, a espectadora por um espaço de tempo reveste-se de uma masculinização que a projeta a sua fase ativa. A fase ativa é parte da interpretação dada por Freud sobre o surgimento da feminilidade a partir do complexo de Édipo na infância dos sujeitos. É o momento da infância compartilhado tanto pelo menino quanto pela menina antes do desenvolvimento da feminilidade nela. Nesse contexto, o “masculino” é concebido por Freud como convencional, pois de início ele pressupõe o masculino como instância primeira de sua formulação da subjetividade a partir do complexo de Édipo, sendo o feminino uma “característica secundária” das mulheres.

O problema é que essa formulação binária que atribui o papel ativo como naturalmente masculino se incrusta na estrutura das narrativas tanto fílmicas como dos contos populares, disseminando-se e fixando-se no imaginário⁷² popular como formas naturais.

⁷² Imaginário aqui é entendido, sob a perspectiva de Moraes (2012, p. 51), que afirma que “[e]m cada acontecimento, cada pessoa ou grupo social incorpora no seu imaginário aquilo que se relaciona às suas emoções, sensações e identificações. A recepção de determinado tipo de notícia pode dizer respeito à experiência pessoal, mas de maneira contínua [...] também está ligada à uma experiência social.” Em outras palavras, o imaginário são as formas de representação simbólica que os sujeitos dão a si, aos outros e ao mundo em que vivem dadas as condições materiais de uma coletividade e de seu contexto histórico.

Percebe-se aqui que, para Freud, as mulheres se encontram em um constante embate com as pulsões de uma masculinidade internalizada pelo inconsciente ao longo do processo de feminilização. Segundo Mulvey (2004, p. 76), “[...] is the female spectator’s fantasy of masculinisation at cross-purposes with itself, restless in its transvestite clothes.”⁷³ Pode-se considerar, nesse sentido, que a feminilidade aqui se instaura como uma roupagem contingente e superficial, o que nos permite considerar o caráter fluido do próprio gênero. Já que a visão da mulher nesse contexto permite uma identificação com o gênero diferente do seu.

A convenção dicotômica postulada por Freud em sua tentativa de explicar a emergência da feminilidade é responsável por muitas narrativas ficcionais que disseminam uma figura de mulher passiva no cinema, já que essas histórias se estruturam dentro de tal lógica binária. Para Mulvey (2004, p. 71), “[...] the ‘grammar’ of the story places the reader, listener or spectator *with* the hero. The woman spectator in the cinema can make use of an age-old cultural tradition adapting her to this convention, which eases a transition out of her own sex into another.”⁷⁴ Nessa passagem fica mais evidente a possibilidade de uma identificação transexual emergindo da figura feminina por meio do olhar. “As desire is given cultural materiality in a text, for women trans-sex identification is a *habit* that very easily becomes *second nature*. However, this Nature does not sit easily and shifts restlessly in its borrowed transvestite clothes. (2004, p. 72).”⁷⁵ Nesse sentido, tratando-se o videogame de uma mídia que compartilha muitas de suas características com o cinema, especialmente no que tange ao campo imagético – visual – observamos que esse trânsito entre os gêneros pode ocorrer nos jogadores de games de forma ainda mais acentuada que em outros telespectadores.

Ainda que Mulvey apenas apresente em seu estudo a possibilidade de um travestismo feminino imaginário que ocorre a partir da perspectiva da telespectadora, ela não desenvolve esse conceito. A ênfase da Mulvey se concentra apenas na observação do sujeito agente em questão. A transexualidade virtual, nesse caso, vai muito além da observação

⁷³ A fantasia de masculinização da espectadora tem objetivos opostos consigo mesma, inquieta em suas roupas travestis. (Tradução do pesquisador)

⁷⁴ [...] a ‘gramática’ da história coloca o leitor, o ouvinte ou o espectador *junto do* herói. A espectadora no cinema pode fazer uso de uma velha tradição cultural se adaptando a essa convenção [o masculino/feminino em Freud], que facilita a transição de seu próprio sexo a outro. (Tradução do pesquisador. Grifos da autora)

⁷⁵ [...] Como se dá relevância cultural ao desejo num texto, para as mulheres [...] a identificação transexual é um *hábito* que muito facilmente se torna uma *segunda natureza*. Embora essa Natureza não se acomode facilmente, e se desloque em suas roupas travestis emprestadas. (Tradução do pesquisador. Grifos da autora)

passiva frente a tela da TV, pois jogar é uma prática ativa em que o olhar é apenas um dos sentidos evocados durante o *gaming*, sendo que todas as outras formas de percepção também são colocadas em movimento, aumentando a qualidade e a intensidade da experiência de imersão do corpo na diegese por meio do avatar/personagem. A proposta apresentada aqui é entender que a transposição do gênero não acontece somente no meio físico. Imagine-se uma sala de bate-papo em que uma mulher entre com um *nick* masculino e se passe por homem para conversar com outras mulheres. Se o gênero de fato é um *continuum* de gestos, práticas e desempenhos em constante criação e expansão, torna-se visível também nesse contexto o caráter de um papel que pode estar sendo desempenhado para a satisfação de certos fetiches na busca pelo prazer, sendo que esse é uma pulsão inerente a todo o gênero humano. No caso do videogame, essa transposição ganha contornos mais definidos pela possibilidade da incorporação diegética do avatar.

Defino a transexualidade virtual, então, como a conformação momentânea de um jogador de videogame ao gênero da personagem controlável (avatar) no interior da diegese lúdica virtual, conquanto que esse gênero seja divergente do corriqueiramente desempenhado pelo jogador no mundo real, isto é, em sua vida diária, ambos os gêneros sendo exercidos por meio da performatividade. A transposição do gênero, nesse contexto, ocorre em um processo de dupla captura em que a direção do fluxo do gênero do jogador se projeta para o avatar/personagem preenchendo-o com as emoções do ator real, enquanto este se beneficia das possibilidades de desempenhar um papel através de uma corporalidade virtual cujo fluxo se dirige para o exterior da diegese, ou seja, as características físicas da personagem são imaginária e virtualmente projetadas sobre o jogador que, simbioticamente, as assume como suas. Tal assunção pode ser resumida nos tipos de asserções feitas por jogadores durante partidas de games, tais como: “Morri.” / “Matei o chefe (*game boss*) depois de 45 minutos de jogo.” / “Consegui me infiltrar na fortaleza X.” / “Tive de salvar a princesa na fase 10 para desbloquear a fase seguinte.” O *eu*, oculto nas orações, claramente mostra a junção do ator real ao corpo virtual, dado que as ações na diegese foram praticadas pelo avatar, por meio dos comandos extradiegéticos dados pelo jogador.

Em *Mass Effect 3*, como se trata de um jogo de guerra, o jogador mergulha sem medo no campo de batalha, pois sabe que se cometer um erro e “morrer” poderá reiniciar daquele ponto específico em que se encontrava. A consciência de que não se trata de uma possibilidade de morte real permite que ele experimente sensações não imaginadas no mundo real, como, por exemplo, encarar inimigos “mano a mano”, se jogar do alto de um prédio, ou ficar submerso em água até o oxigênio acabar. A artificialidade dessas situações não impede

que a sensação de pânico, terror e medo se manifestem no sujeito. O coração acelera quando um inimigo surge do nada, a respiração fica ofegante diante de um local sombrio e desabitado, a vertigem se manifesta nos rodopios e *loopings* das aeronaves e do desabar das construções. Sendo assim, podemos aproximar o jogo da categoria *ilinx*, pois ele provoca sensações que desestabilizam temporariamente a percepção sensorio-motora do sujeito, que é uma prática alternativa para a obtenção de prazeres mais intensos.

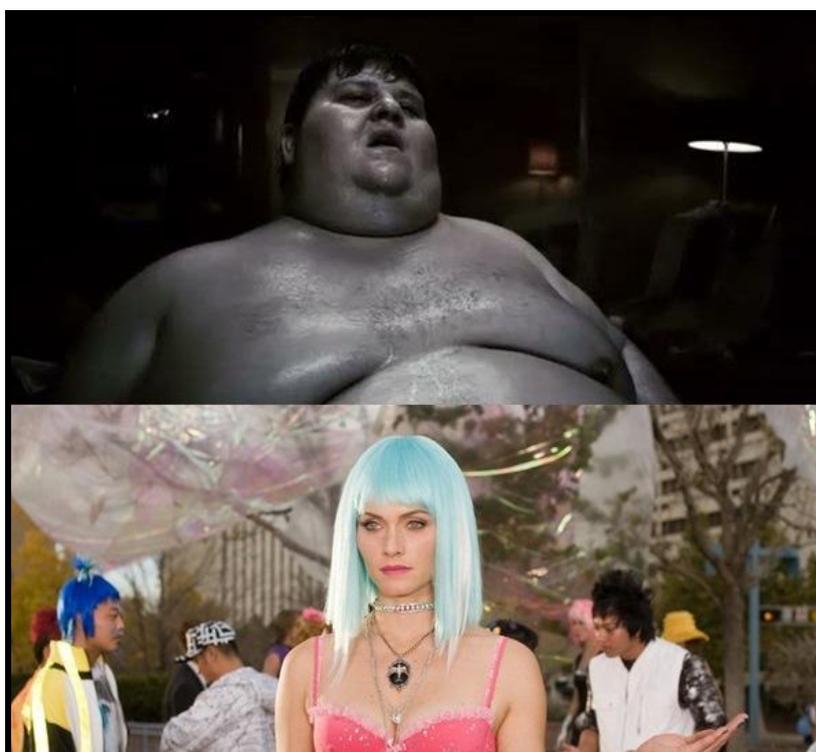
Ao mesmo tempo, podemos colocá-lo dentro da categoria *alea*, pois assim como na roleta russa, o jogador não tem certeza quanto ao resultado de seus movimentos. Entrar em uma batalha exige experiência e tática, de modo que para o novato cada novo movimento é uma incógnita, o resultado é incerto. O ato de jogar promove uma suspensão momentânea da realidade – *ilinx*, a busca pelo êxtase e por sensações impossíveis de serem alcançadas no mundo fenomênico – uma entrada num mundo paralelo em que as aflições da vida real são deixadas de lado para darem lugar a experiências antes não imaginadas. Pode-se afirmar que os videogames prometem um êxtase artificial induzido por todo o aparato tecnológico envolvido em sua manipulação. Entretanto, ao jogar *Mass Effect 3*, observo que essa fuga da realidade acontece apenas no nível da sensação, do desprendimento do corpo físico ao adentrar o mundo virtual. Por outro lado, as mensagens enviadas pelo game sobre a forma adequada do sujeito gendrado, isto é, como as identidades de gênero se comportam no mundo virtual, podem servir a um aprisionamento dos jogadores dentro de um modo de subjetivação tido como ideal, impedindo que o corpo desviante da norma seja reconhecido como legítimo.

Duas categorias são predominantes nesse RPG são a *agon* e a *mimicry*. A *agon*, porque exige o cumprimento de regras para obter-se uma recompensa, A salvação da galáxia e de todas as formas de vida é a recompensa pelas batalhas por que passa o jogador, que somente a alcançará seguindo as regras pré-determinadas, essa é uma característica que coloca o jogo dentro dessa categoria. Como a performatividade do sujeito impera nos jogos de interpretação, não sendo diferente em *Mass Effect 3*, observa-se o destaque da *mimicry* nesse game, por meio da transexualidade virtual em que se engajam os jogadores. Esse tipo de performatividade pode ser exemplificado com uma aproximação com o filme *Gamers* (2009), o qual nos dá uma ideia de como o trânsito entre gêneros por um sujeito pode ser compreendido. No filme, cria-se uma prisão em um mundo virtual para onde condenados são enviados para cumprirem suas penas por meio de partidas de videogame nas quais devem lutar pela sobrevivência em confrontos com outras personagens. Pessoas do mundo real

também interpretarem personagens no jogo, chamado *Slayers*. Do mundo físico, os jogadores controlam esses “avatares reais” que foram transportados para o mundo virtual.

A personagem Gorge (Figura 12), representada no filme como um homem extremamente obeso e asqueroso, controla Angie, uma mulher “real”, com excessos do estereótipo feminino representado no cinema *blockbuster*. Os movimentos de Gorge fora do jogo simulam e determinam os movimentos de Angie, obrigando-a a flertar e sensualizar seus movimentos com outros homens, ainda que ela não deseje fazer isso. Uma vez dentro do jogo, o ator transfere o controle total de seus movimentos aos jogadores, pois esses pagam pelas partidas. Dessa forma, observa-se que Gorge assume o papel de Angie numa performatividade em que o gênero do jogador difere do da personagem. A personagem masculina não representa o estereótipo masculino dominante. Entretanto, não podemos afirmar que sua inclusão no filme/game representa uma recusa a essa norma pelo fato de que Gorge incorpora um corpo feminino, esse sim representado de acordo com o estereótipo feminino dominante. Ele materializa seu desejo na forma do corpo feminino, quer *ser* esse corpo, e não o ter. Se no filme/game Gorge flerta com outros homens através do corpo de – e esse é um indício de sua orientação sexual – observa-se um duplo conflito quanto a questão de gênero nessa personagem: um que se refere a identificação com o gênero divergente de seu corpo e outro que vai de encontro ao padrão estético dominante, que o marginaliza dentro da sociedade, obrigando-o a se esconder na reclusão de seu quarto.

Figura 12: Gorge e Angie, respectivamente, no filme *Gamers*



Fonte: PlayStation Forums: Home & Gamer

Como se pode observar, essa relação entre jogador e personagem é um tipo de performatividade em que o corpo virtual da personagem é controlado pelo corpo extradiegético do jogador, inseridos como em simbiose num mundo virtual formado por uma multiplicidade de outros corpos, constituindo uma comunidade virtual do jogo. Sendo que a comunidade é uma comunidade de corpos, o jogo, como na vida real, chama o jogador a existir com outros e estar entre eles.

É relevante observar que, nesse caso, o ato performativo entra na discursividade com o poder de determinar o *ser* antecipadamente, o que não é realizado pelo sujeito em questão, mas pela coletividade que, ao repetir esses atos do discurso os reproduz, solidifica-os, tornando-os ao longo da história inteligíveis, isto é, reconhecidos socialmente, e legítimos. O ato discursivo é performativo porque traz para a existência aquilo que ele simplesmente nomeia e, nesse sentido, o gênero somente existe por meio da linguagem e dentro dela, não podendo ser pré-existente a ela. As expressões de nossa identidade na verdade não são os resultados do gênero a que aderimos, mas essas expressões do gênero é que compõem nossa identidade, são efeitos discursivos. Se admito que sou do gênero masculino, ou me reconheço dentro dele, é porque aderi a esse gênero imitando e

reproduzindo as características inerentes a ele. Da mesma forma, uma mulher pode aderir ao gênero masculino, reconhecendo-se como tal. Esses atos performativos mostram a descontinuidade entre sexo biológico e gênero, bem como a contingência de ambos.

Nessa perspectiva, Chanter (2011) nos leva a refletir sobre a normatização do gênero como algo que favorece aos grupos dominantes, tendo como consequência a marginalização daqueles que não desejam se enquadrar em grupos padronizados. Os estudos da autora nos mostram que é imprescindível que nos voltemos a uma crítica que desmistifique a ideia de que gênero e sexo são a mesma coisa. Para a autora “[o] status idealizado e naturalizado das afirmações biológicas é o de ser atribuído, então, não a quaisquer características inatas, mas precisamente ao processo pelo qual as perspectivas dominantes ganham aceitação e passam a parecer naturais e inquestionáveis (2011, p. 12).” E esse é um conhecimento que há muito vem sendo disseminado entre as sociedades e que precisa ser revisto, desconstruído, o de que gênero é algo biológico e não mais uma construção social e, dessa forma, o sexo passa a exercer autoridade sobre o gênero causando consequências destrutivas sobre a formação da identidade de muitos sujeitos. A autora sustenta que

Argumentar que há ‘naturalmente’ dois e apenas dois sexos, masculino e feminino, e que as características desses sexos são mutuamente excludentes, é espelhar as crenças heterossexistas da era do capitalismo tardio ocidental e dominante, e construir a função do sexo como algo que está teleologicamente circunscrito ao fim da reprodução (*ibidem*, p. 13).

Isso quer dizer que não podemos continuar entendendo o gênero como uma mera extensão do sexo biológico, mesmo porque a presença de características secundárias tidas como masculinas manifestam-se naturalmente em corpos femininos, assim como o inverso também acontece. Mesmo essa forma de reflexão é problemática. Ainda é por um meio binário que se torna possível ver no corpo do outro uma performatividade que se pretende adequada. Ainda assim, o deslocamento do comportamento masculino ao corpo do feminino, ou a transposição de gestos femininos para o corpo masculino, já nos servem como um primeiro indício da multiplicidade do gênero. O grande desafio, entretanto, é abandonar a ótica binária pela qual estamos acostumados a ver o mundo, a qual não dá conta de explicar as manifestações do gênero, que são múltiplas e multifacetadas. Em outras palavras, não há uma forma única de feminilidade e não só uma forma de ser homem, assim como não há um corpo adequado no qual elas devem se manifestar. O próprio corpo não é uno, o que torna o problema ainda mais complexo.

Como observamos, a ideia do gênero é bastante problemática e acaba sendo reforçada dentro de uma cultura que privilegia as formas binárias. A perspectiva do gênero

enquanto ato performativo nos possibilita dar um passo a mais no entendimento do gênero enquanto manifestação múltipla. Na mesma esteira, um pensamento livre da ideia do sexo polarizado nos permite avançar na compreensão da orientação sexual como manifestação da busca pela satisfação dos prazeres do corpo humano. Isso quer dizer que antes de pensarmos o sexo, como algo duplo – os pares pênis-vagina, homem-mulher – devemos pensar o corpo em sua totalidade como fonte de satisfação desses prazeres, os quais vão muito além do desejo sexual, ou do impulso sexual, que motiva os sujeitos para a reprodução. Ademais, no momento em que nós humanos demos um passo além da animalidade irracional, o sexo deixou de ser algo instintivo, passando a ser um dispositivo cultural que visa à satisfação de prazeres por meio do corpo.

4.2.1 A configuração do videogame *Mass Effect 3*

Em *Mass Effect 3*, é possível escolher o sexo que a personagem assume, o qual é determinado de antemão pelos designers/criadores do jogo; porém as características físicas e “personalidade” vão sendo atribuídas a ele/ela ao longo da construção da narrativa. Resta saber se delegar ao jogador o domínio sobre a performatividade da personagem contribui para a visão de identificações de gênero múltiplas, se descentra ou reforça a visão binária de homem/mulher prevalente na contemporaneidade e quais formas ou possibilidades essa construção permitida ao jogador assume. Ainda que seja possível apenas escolher entre o sexo masculino e feminino, deixa-se aberta a possibilidade de se construir a orientação sexual da personagem ou de simulá-la. Percebe-se, então, o potencial problematizador que esse jogo oferece quanto a questões de gênero.

Ao iniciar o videogame, escolhe-se o modo do jogo, que é dividido em três tipos: *Action* (ação), *Role Playing* (atuação ou encenação) e *Story* (História). No modo ação, o jogador é levado direto ao campo de batalha e a ênfase do jogo está na ação e no raciocínio rápido. No modo *Role Playing*, o jogador interfere nas decisões, modificando certos rumos da história por meio da possibilidade de escolher as respostas nos diálogos entre as personagens. Esses diálogos são apresentados por meio de legendas sobre as quais o jogador movimenta a cursos e escolhe a opção que lhe for mais interessante. É importante salientar que todos os diálogos em *Mass Effect 3* acontecem em forma de conversas orais, assim como num filme ou em uma novela. O modo *Story*, por sua vez, centra-se no desenrolar da trama sem a interferência do jogador por meio das escolhas nos diálogos. Dessa forma, apenas cenas de filme de gráfico de computador – as *cinematics* – são introduzidas e servem de intermediação

na compreensão das continuidades dos acontecimentos da trama. Dos três modos de jogo, o segundo é o que causa maior implicação do jogador com a história, pois coloca sobre ele responsabilidades quanto à narrativa, que se resumem a salvar a Terra, os demais planetas e as várias formas de vida existentes no universo.

Escolhe-se também o perfil psicológico da personagem principal, Shepard (Figura 13), que varia entre as três categorias *Origem*, *Perfil de guerra* e *Reação frente a baixas de soldados*. Quanto à origem, é possível escolher entre *Spacer*, que é uma criança humana criada fora da Terra em estações espaciais, filha de soldados; *Colonist*, que é o sujeito criado em uma colônia fora da Terra, mas que tem vínculos com os pais; e *Earthborn*, o sujeito nascido na Terra, que é órfão e escapou das agruras da vida após alistar-se no serviço militar. O perfil de guerra diz respeito à percepção que as outras personagens têm sobre Shepard quanto às atitudes no campo de batalha. Dependendo da escolha feita, ele/a pode ser um *Sole Survivor* (sobrevivente único de uma guerra), *War Hero* (Herói de guerra, que se preocupa em salvar seus companheiros no campo de batalha) ou *Ruthless* (soldado impiedoso, que pode inclusive sacrificar seus companheiros pela vitória). A última categoria do perfil psicológico de Shepard se refere a baixas de soldados referentes às batalhas ocorridas nas sequências anteriores da série – *Mass Effect* e *Mass Effect 2*. A opção *Numerous* está relacionada diretamente ao sexo escolhido de Shepard, sendo que a baixa, nesse caso, refere-se ao mesmo sexo, isto é, a personagem será heterossexual. Já as opções *Kaidan Alenko* e *Ashley Williams* se referem respectivamente à personagem que, caso escolhida, não fará parte do elenco do jogo em questão. Nesse caso, ao se escolher Kaidan como baixa de guerra, a presença dele nos pensamentos e lembranças de Shepard o/a perturbaram ao longo da história, porém será possível desenvolver um relacionamento afetivo/amoroso apenas com Ashley. Vale lembrar que quem escolhe o sexo de Shepard é o jogador no início do jogo, então a opção de cortejar Ashley pode ser tanto feita pela personagem masculina quanto pela feminina, porém ela é exclusivamente heterossexual e somente corresponde às investidas de um homem. Kaidan, por sua vez, pode ser o par amoroso tanto da versão feminina quanto da versão masculina de Shepard.

Figura 13: Informações sobre status e perfil psicológico de Shepard



Fonte: Acervo do pesquisador

É possível modificar a aparência física da personagem escolhida. Essas alterações vão desde a especialidade para combate (classes), variando entre *Soldier* (soldado), com mais força, resistência física e habilidades no uso de armas; *Infiltrator* (Infiltrador), com a habilidade de se infiltrar entre os inimigos e desativar escudos e barreiras de proteção, utilizando mais força física; *Vanguard* (Vanguarda), que utiliza mais poderes bióticos, isto é, poderes paranormais como levitação de inimigos, roubo de energia por meio de drenagem, ou grande liberação de energia no ataque; *Sentinel* (sentinela), como o nome já diz, essa classe funciona mais na proteção do esquadrão, combinando habilidades tecnológicas com poderes bióticos; *Adept* (adepto), especialista em uso das forças provenientes dos implantes bióticos, perdendo, no entanto, no combate corpo a corpo; *Engineer* (engenheiro), classe especializada em sabotar sistemas eletrônicos inimigos, ou mesmo aqueles inimigos cibernéticos, fazendo-os momentaneamente mudar de lado na batalha.

Biotics é uma habilidade que indivíduos raros têm de manipular energia escura (*dark matter*) e criar campos de efeito em massa por meio do uso de impulsos elétricos provenientes do cérebro. É preciso de treinamento intenso e implantes cirúrgicos de amplificadores para um ser biótico produzir esses campos magnéticos fortes o suficiente para o uso em batalha. Sua capacidade também varia entre as espécies e indivíduos. Há três tipos de *Biotics*: um com efeito telecinético, um com efeito de campo de força e outro com efeito

destruidor. Observa-se aqui que as transformações tecnológicas sofridas pelo corpo por meio de extensões artificiais de suas partes, ou intensificação de suas capacidades físicas, colocam o humano na fronteira entre o orgânico e o cibernético: temos então o corpo ciborgue.

Uma das principais capacidades imputadas ao jogador é a alteração do biotipo da personagem (Figura 14). A cor da pele pode ser alterada, a profundidade e cor dos olhos e dos cabelos, estrutura óssea da mandíbula, tamanho das maçãs do rosto, do nariz, formato das orelhas, entre várias outras possibilidades que atendem à preferência estética do jogador e incentiva seu envolvimento com o jogo. Também se observa que essa liberdade de modificação no biotipo permite que diferentes etnias estejam presentes no mundo de *Mass Effect* por meio da vontade do jogador, o que extrapola ideais estéticos dominantes representados em diferentes mídias como cinema, TV e mesmo os videogames. Um jogador negro, uma mulher, um muçulmano, um homossexual, podem ter representatividade no mundo virtual. Percebe-se que *Mass Effect* quebra o paradigma da cultura nórdica superior em vários aspectos, começando pelo padrão estético. E isso se aprofunda no game em outras questões como veremos adiante. Todavia, é importante problematizar a presença do negro, por exemplo, no jogo, e todo o mais que se apresenta como “inclusivo” no game. Até que ponto essa garantia de representatividade no game de grupos marginalizados não atende a um ideal hegemônico de dominação disfarçada de representação, isto é, a presença dessas minorias não apenas seria uma forma de representar a relação do dominante branco e dos dominados de etnias ditas inferiores, não seria apenas um fetiche em que a presença do negro, do indígena, do oriental, satisfaria um desejo do colonizador europeu, o desejo proibido de possuir um ser exótico, envolto em mistérios e rumores de uma sexualidade superdesenvolvida?

Figura 14: Tela de modificações fenotípicas



Fonte: Acervo do pesquisador

Essa questão vai sendo problematizada ao longo desta narrativa. Em primeiro lugar, é importante salientar que no mundo de *Mass Effect* existem não somente várias etnias interagindo para resolver os conflitos existentes na trama do jogo, como também várias raças de diferentes planetas, das mais variadas formas e tamanhos. Nesse sentido, observa-se que a figura humana deixa de ser central, pois não é única. Rompe-se com o ideal de um ser humano onipotente e único no universo, pois o seu sucesso – na tentativa de salvar a Terra da ameaça dos Reapers – depende da inter-relação com outros seres alienígenas como os Krogan, os Asari, os Salarian, os Batarian, entre outros. Ao longo da história, os humanos precisam unir forças com essas personagens secundárias (alienígenas). Porém, essa união só será possível se os humanos ajudarem a salvar os planetas desses seres primeiro, ou seja, a Terra será o último planeta da lista a ser livre da ameaça invasora. O planeta perde seu status e mostra sua pequenez perante a galáxia. A prioridade são os outros, não mais “nós” humanos, colocados em nossos devidos lugares, finalmente acordados de nossos sonhos em que sempre somos dominadores de gente, de terras, continentes, planetas. A arrogância humana é abalada no desenrolar da trama, pois nesse videogame, o ser humano percebe que é apenas parte integrante de um todo incomensurável em que tudo e todos – matéria e vida – encontram-se numa relação de interdependência.

4.2.2 Masculinidades e feminilidades nas representações das personagens

É por meio da análise das personagens que podemos considerar e problematizar as ideologias sobre gênero e sexualidade veiculadas por seus criadores/designers. Voltamo-nos aqui a uma reflexão acerca das masculinidades e das feminilidades que ganham visibilidade no videogame. Para tanto, consideramos a inclusão recente de personagens femininas em papéis de destaque nas histórias de videogames e o impacto disso para a discussão contemporânea sobre a participação ativa e política das mulheres na sociedade. Também se torna relevante refletir sobre os modos como os corpos masculinos e femininos são representados nessas narrativas eletrônicas e seu papel na disseminação de ideais sobre o que é ser homem e o que é ser mulher, a divulgação de práticas homogeneizantes e totalitárias e a manutenção do gênero binário. Enfatizaremos as personagens femininas propositalmente, com vistas a contribuir para a visibilidade da categoria.

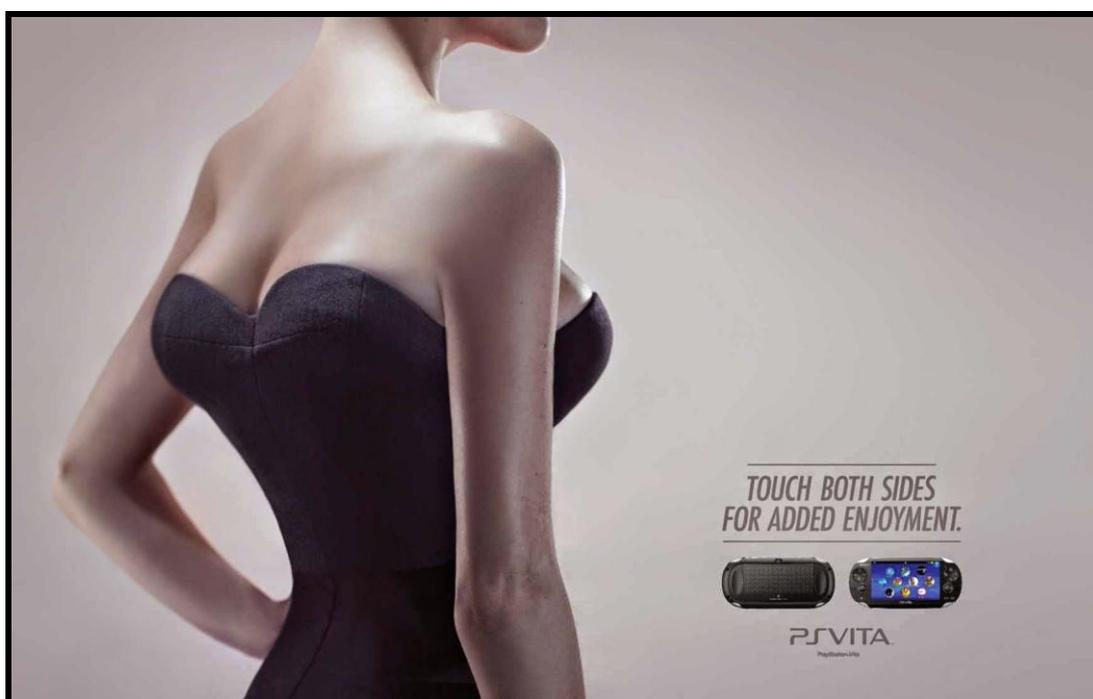
A inclusão recente de personagens femininas nos videogames traz impregnados vestígios de um passado em que as personagens eram predominantemente masculinas. Possivelmente, com a pressão por mais representação de gênero nas mídias, provocada principalmente por movimentos feministas, mulheres passam a ganhar papéis de protagonista. Porém, num primeiro momento elas aparecem como um personagem masculino travestido: são fisicamente fortes, violentas e robustas, para não dizer musculosas e masculinas, o que não seria de um todo mal, se essa representação masculinizada das mulheres nos games não significasse um reflexo de pressão externa, por legitimação e mais visibilidade feminina, sobre uma indústria feita por homens e para eles. O travestismo feminino que Mulvey (2004) sugerira acontecer através dos olhos da expectadora diante da tela do cinema está em relação muito próxima com a transexualidade virtual por que passa o jogador. Ele incorpora o avatar feminino que reproduz suas “qualidades de homem”. Não se trata de um movimento de transição, mas de um movimento de trânsito entre posições.

Esse raciocínio pode parecer paradoxal a princípio. Mas fazendo-se uma leitura mais atenta do contexto, observa-se que a inclusão de personagens femininas (ainda que hipersexualizadas) com características supostamente masculinas representa um avanço (acidental, é importante afirmar) no que tange à multiplicidade de papéis de gênero possíveis de existir, ou seja, as várias formas de ser mulher. Percebe-se pelo menos uma ruptura no pensamento binário, que atribui e define determinadas características secundárias como próprias de homens e próprias de mulheres, ao transporem-se atributos masculinos para o

corpo (avatar) feminino, isto é, surge uma possibilidade de se pensar uma mulher masculina e de minar a concepção hegemônica de que o gênero é natural. Descortina-se, então, sua artificialidade.

Ainda quanto à representação da figura feminina, observemos o seguinte caso. O Playstation Vita é um videogame portátil lançado pela Sony, em 2011, com o objetivo de levar aos usuários uma experiência de jogabilidade muito próxima da que se tem com o desempenho do console Playstation original em termos de realidade gráfica e emoções despertadas no jogador, com a promessa de “levar o seu mundo dos jogos para onde você for.”⁷⁶ A parte traseira do dispositivo contém sensores de toque que permitem um maior envolvimento do jogador, isto é, agora os *inputs* são feitos quase de modo tridimensional. Campanhas publicitárias criadas pela Sony para a divulgação de games e consoles também apelam para a exploração da imagem das mulheres enviando mensagens sexistas na promoção das vendas do equipamento entre o público masculino. A imagem abaixo (Figura 15) foi utilizada em revistas na França para a divulgação do console de mão.

Figura 15: Campanha publicitária de divulgação do Playstation Vita



Fonte: Mediabistro. Disponível em:

http://adsoftheworld.com/media/print/playstation_vita_touch_both_sides. Acesso em: 14 maio 2015.

⁷⁶ Informação retirada do site oficial do dispositivo: <http://br.playstation.com/psvita/features/>. Acesso em: 15 de maio de 2015.

O corpo da mulher é colocado em exibição e objetificado na forma de mercadoria. Os dizeres verbais da imagem *Touch both sides for added enjoyment* (Toque ambos lados para ter mais diversão) se referem à sensibilidade nas duas partes do console, que é representada na propaganda por uma mulher que tem seios também nas costas. A exploração da imagem da mulher vai além da hiperfeminilização corrente do corpo feminino nos meios de comunicação de massa, o que é corroborado na crítica de Chanter (2011). O hiperfeminino por si já não mostra uma mulher real, mas idealizada e inalcançável para a maioria das mulheres comuns ou, em situações extremas, somente por meio de cirurgia plástica, que em muitos casos acaba despersonalizando os corpos reais.

A propaganda da Sony extrapola a hiperfeminilização ao transformar o corpo feminino em algo bizarro, que rompe as fronteiras dos corpos convencionais. Videogame e mulher são equiparados a um dispositivo sujeito ao escrutínio do poder masculino. Observa-se aqui a importância do corpo que é reificado nas relações de força entre homens e mulheres, como esse que é marcado pela cultura (GROSZ, 1994), analisado e dissecado ao mesmo tempo em que passa por um processo de síntese que atende a uma vontade maior: a dominação masculina heteronormativa. Ao ser controlado por eles, sofre modificações em sua superfície, alterações que, por meio do discurso imagético, despersonalizam a mulher, desmontam-na para novamente reunirem suas partes constituintes em um ser quimérico, um autômato que pode ter seus pedaços separados e reajustados de acordo com a vontade do criador, assim como Frankenstein fez com o monstro, produto de sua vontade incontrolável de superar o poder da própria criação, gerando a vida, a partir de pedaços mortos, de acordo com seu bel prazer. A mensagem veiculada pela imagem reitera a metáfora da superioridade do homem sobre as outras formas de vida.

Abaixo, encontram-se algumas imagens da campanha publicitária de lançamento do console Playstation 2, no ano 2000, nas quais podemos observar a livre circulação de uma ideologia sexista. Na figura 16, uma jogadora aparece despindo-se de sua pele, sob a qual se revelam os músculos de um corpo masculino, o que nos remete a ideia suposta de que videogames são coisas de homens, de que somente os homens são bons jogadores, o que culmina com a dominação deles no mercado tecnológico dos videogames tanto no desenvolvimento de jogos como no consumo dos mesmos. Essa dominação masculina nesse setor do mercado tende a veicular informações de interesse do público masculino, conseqüentemente deixando pouco interesse para as mulheres na participação desse nicho de mercado.

Figura 16: Imagem publicitária objetificando a mulher (1)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

Na figura 17, como se observa, uma mulher é literalmente desmontada. Sob a ótica da dominação masculina, cujo princípio da unicidade do *ser* tende à universalização, unicidade essa que é encontrada apenas no homem – “ser naturalmente completo” – é preciso matar o corpo feminino, despedaçá-lo e reorganizá-lo, sob o pretexto de facilmente controlar o que deixou de ser uno, total, isto é, objetiva-se que as mulheres – a emoção – percebam-se como partes incompletas, não originais, que precisam da orientação masculina – a razão – para se localizarem no mundo, para dar sentido a sua existência.

Figura 17: Imagem publicitária objetificando a mulher (2)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

A figura 18 retrata uma mulher vestida com roupas íntimas muito sensuais que enfatizam por meio da seminudez os contornos de seu corpo magro. Ela se encontra sobre almofadas cujas formas remetem aos botões do joystick do console de videogame Playstation 2. Observa-se que esses botões (X, quadrado, triângulo e O) são feitos de pele masculina, cujos pelos do peito e pubianos ganham relevo. Uma peça de roupa feminina jaz sob a poltrona próxima à porta pela qual um homem adentra o quarto. A cena nos remete a um convite ao sexo e à suposta prontidão feminina ao ato sexual, ela que aguarda passivamente seu homem no interior da alcova, isto é, há uma referência à disponibilidade constante das mulheres para a relação sexual. O prazer do ato de jogar é equiparado ao prazer do ato sexual bem como o videogame – objeto manipulado pelo sujeito masculino – equipara-se à figura feminina.

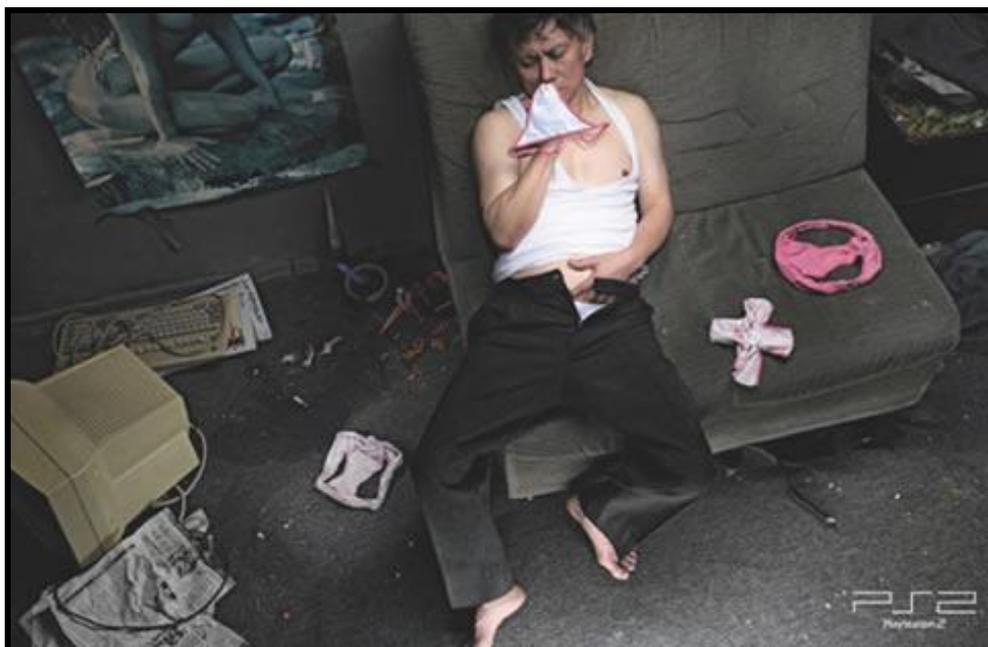
Figura 18: Imagem publicitária objetificando a mulher (3)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

Nesta outra imagem (figura 19), novamente observamos uma fetichização por meio dos botões do console de videogame supracitado, os quais são representados na forma de calcinhas, roupas femininas de propriedade muito íntima das mulheres. A peça, objeto de escrutínio dos homens, é roubada de sua intimidade para, mais uma vez, satisfazer aos desejos sexuais masculinos.

Figura 19: Imagem publicitária objetificando a mulher (4)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

A figura 20 talvez seja uma das mais bizarras formas de se fazer publicidade de videogames e mostra que a criatividade dos publicitários extrapola os níveis de compreensão do público-alvo em relação ao objeto anunciado. O corpo feminino é visivelmente representado como matriz reprodutora daqueles que detêm a racionalidade – os homens – representados aqui pelo novo console lançado – o Playstation 2. A cena então representaria o nascimento de um novo homem, o qual já nasce adulto, isto é, pronto e melhorado. De que forma um possível comprador desse console associaria a imagem com videogames?

Figura 20: Imagem publicitária objetificando a mulher (5)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

Os botões do Playstation 2, na figura 21 são transformados em uma boneca inflável. Mais uma vez a campanha publicitária se vale da objetificação do corpo feminino para divulgar entre o público masculino o aparato tecnológico, acreditando que é por meio da sexualização que os desejos dos homens serão instigados a adquirirem um aparelho que, além da diversão proporcionada pela fuga da realidade, lhes dará um prazer próximo do sexual, prazer esse obtido pelo poder que exercem ao controlar seus brinquedos. Observa-se que nessas campanhas publicitárias opera um modo de pensamento estruturante binário, em que a mulher é sempre colocada no polo mais frágil, aquele do objeto dominado – a natureza manipulada – pela dominação masculina.

Figura 21: Imagem publicitária objetificando a mulher (6)



Fonte: <<http://www.morancreativo.com/blog/campanas-de-publicidad-de-play-station-la-creatividad-publicitar.html>>. Acesso em: 12 set. 2015.

Entretanto, esse mesmo pensamento binário que desconstrói o corpo de mulher cai numa armadilha que o faz contradizer-se. Podemos ver uma possibilidade de subversão da ordem da sexualidade por meio de uma reinterpretação da forma como o sujeito feminino é colocado em cena. Como nos mostram os estudos pós-estruturalistas, precisamos romper com pensamentos totalitários e ideias originárias, e desse mesmo corpo desmontado da mulher – objeto da manipulação masculina – emana a concepção de um sujeito deslocado, descentrado e desterritorializado, pois é no corpo como território demarcado que se imprimem tais representações. Entendido dessa forma, o corpo se torna subversivo e pode voltar-se contra seus agressores.

Por meio da perspectiva butleriana, entendemos que o corpo ultrapassa as normas do discurso em que ele está imerso e que determinam sua criação. De alguma forma, o corpo não se assujeita por inteiro; há sempre algo que escapa. Nesse sentido, pode-se pensar na subversão dos corpos. É no corpo que se dão as inscrições discursivas, ou seja, as marcas discursivas que determinam o gênero e a sexualidade. No entanto, as mídias, entre as quais os videogames, vêm contribuindo para a difusão em grande escala de modelos padronizados de corpos gendrados dentro da lógica binária heteronormativas, como temos visto até aqui.

No que tange aos corpos pixelados das personagens de *Mass Effect 3*, podem-se fazer várias observações à forma como são representados (Figura 22). Ao longo do toda a

narrativa, percebe-se que a estrutura corporal de todas as personagens segue um determinado padrão, que vale tanto para os corpos masculinos quanto para os femininos, excetuando-se as características secundárias inerentes a cada um dos gêneros. Todas as espécies não humanas, excluindo-se Elcor, Volus e Hanar (Apêndice B), possuem aparência humanoide, com pequenas variações. Os Quarian têm três dedos nas mãos, os Turian apresentam uma pele parecida com a de lagartos, os Asari têm a pele azul e com aspecto ligeiramente escamoso. Tanto machos quanto fêmeas têm uma estrutura óssea similar: a altura é média para todos; têm corpo atlético, não havendo sujeitos gordos ou magros demais, a circunferência abdominal é praticamente a mesma. Uma das poucas diferenças perceptíveis se observa no tamanho largo dos ombros de personagens masculinas e muito estreito das femininas.

Figura 22: Estrutura corporal das personagens



Fonte: Acervo do pesquisador

As personagens masculinas (Figura 23) de modo geral são atléticas ou musculosas, braços e pernas fortes, ombros largos, cintura e abdômen bem definidos, possuem o queixo mais quadrado, cabelo sempre curto no estilo militar, a postura é firme e os gestos sempre masculinizados. Robinson et al (2009) também apontam para uma representação exacerbada da agressividade e da força na representação das personagens masculinas em videogames.

Figura 23: Forma do corpo das personagens masculinas



Fonte: Acervo do pesquisador

O corpo feminino em *Mass Effect* é construído/representado segundo a importância da personagem na história. As imagens que seguem (figuras 24 e 25) mostram respectivamente personagens de maior destaque na trama, com as quais o jogador tem mais contato, e personagens secundárias, aquelas que aparecem poucas vezes ou têm pouca relevância na história.

A figura 24 contém 5 personagens que aparecem com muita frequência no game e que mantêm diálogos constantes com a personagem principal, Shepard. Observa-se que o corpo dessas personagens se aproxima mais de um corpo real, no que tange à qualidade gráfica, isto é, são mais detalhadas. Todas as personagens são hiperfeminilizadas em suas formas e tamanhos. Os braços são finos e os ombros mais estreitos que os de mulheres reais do mundo fenomênico. A parte do corpo que mais chama a atenção são os seios grandes. O seio aqui é tido como símbolo de feminilidade e a acentuação de seu formato e tamanho se torna sinônimo dessa característica “imaneente” das mulheres. Essa associação reforça a ideia de que o feminino é algo estritamente do corpo biológico das mulheres e afasta a possibilidade de esse atributo se manifestar nos corpos dos homens, dado que eles, naturalmente, não desenvolvem seios, isto é, dissemina-se um ideal de feminilidade restringindo-o ao corpo das mulheres, circunscrevendo-o dentro desse território. Esses indicadores também podem ser observados nas pesquisas de Martins et al (2009), Mou e Peng

(2009) e Dill e Till (2007). Outra consequência problemática desse tipo de representação na mídia se relaciona à ideia de corpo adequado, perfeito, ou seja, desperta-se nas mulheres usuárias das mídias difusoras desses ideais o desejo de equiparação aos modelos apresentados. Dessa necessidade, podem aumentar os problemas psicológicos relacionados à não aceitação do corpo e os números de cirurgias plásticas para implante de silicone, sem falar nas lipoesculturas e outras operações estéticas que possivelmente põem em risco a vida de mulheres de todas as faixas etárias, conforme apontado por Chanter (2011), já que nem todas as mulheres conseguem se adequar a imposição desses padrões estéticos.

Figura 24: Representação do corpo das personagens femininas de destaque



Fonte: Acervo do pesquisador

As personagens da figura 25 foram selecionadas de forma aleatória. O único critério utilizado para a escolha era não terem contato frequente com o jogador, ou seja, não chamarem muito a atenção na história. Quando comparadas às personagens de destaque, observa-se que a ênfase atribuída à representação de seus corpos não é a mesma que as anteriores. O emprego dos gráficos de computador é menos detalhado, isto é, usam-se menos pixels na composição da personagem, são menos feminilizadas, os contornos de seus corpos não são tão reais. Os seios dos quatro modelos escolhidos são bem menores que os das personagens de destaque, e na segunda modelo, de uniforme azul, praticamente não se observa essa parte do corpo. Essas personagens, de modo geral, passam despercebidas pelo jogador, isto é, como não tem muito contato com elas, ele não se dá conta desse detalhe e o que se registra em sua mente são os contornos das personagens femininas mais relevantes. A

pesquisa de Robinson et al (2009) também aponta para uma sub-representação da figura feminina na maioria dos videogames analisados.

Figura 25: Representação das personagens femininas com papéis secundários



Fonte: Acervo do pesquisador

Devido à grande quantidade de personagens em *Mass Effect 3*, entre personagens principais e secundárias, escolhi para essa aproximação apenas aquelas que estão em contato direto com o/a protagonista Shepard e que têm maior participação no desenvolvimento da história. Nos estudos sobre videogames, a classificação corrente para as personagens é: a personagem controlável (avatar), ou o líder de um esquadrão em games de cooperação, por exemplo, chama-se personagem primária. Personagens secundárias são aquelas que atuam em segundo plano. São em geral os “figurantes” e aquelas personagens que dão apoio ao protagonista, isto é, funcionam como auxiliares para o desenvolvimento das histórias. Acreditamos que, se às secundárias fosse dado papel de destaque, o jogador teria mais contato com formas corpóreas diferentes dos padrões dominantes impressos nos corpos das personagens principais, isto é, haveria mais possibilidade de veiculação da mensagem de que há formas alternativas de se conceber o corpo.

Desprende-se dessa avaliação a importância atribuída aos corpos na imposição dos padrões hegemônicos de masculinidade e de feminilidade, sempre apresentados dentro da perspectiva binária. De alguma forma, o corpo feminino está sujeito a representação a partir

da ótica masculina, que o submete aos seus desejos, despersonalizando-o e reificando-o, o que garante a manutenção da relação hierarquizada entre as duas categorias. Se é no corpo que a diferença se impõe como forma de dominação, é nele - e na autonomia do sujeito - que também se encontra a possibilidade de subversão.

4.2.3 As marcas do gênero nos corpos das personagens de *Mass Effect 3*

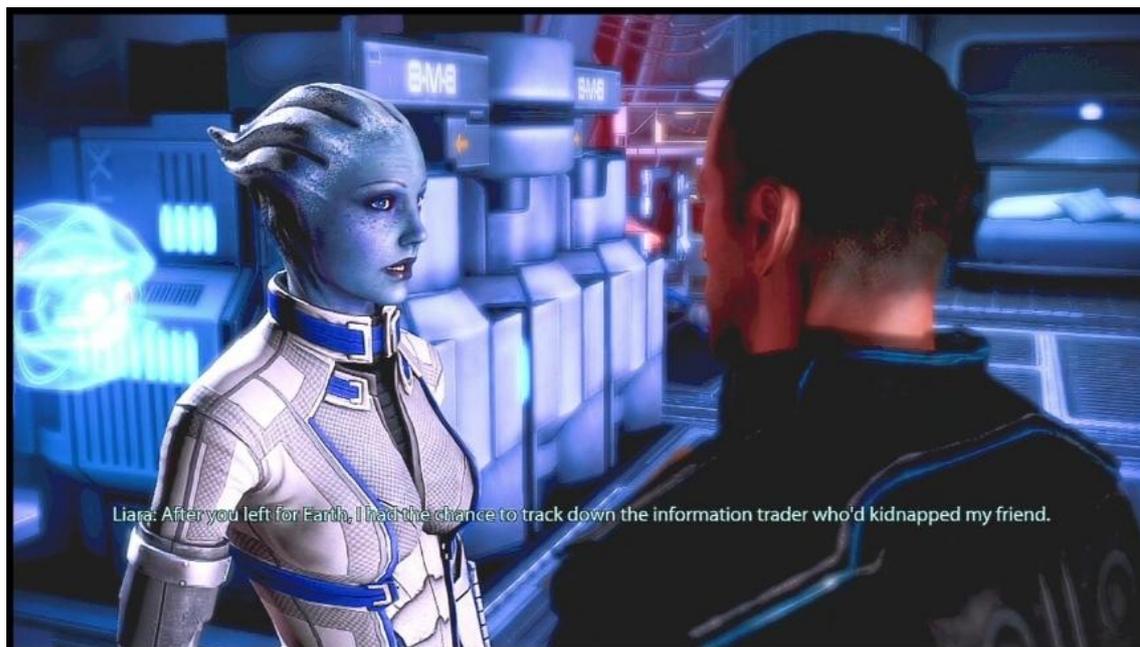
Faz-se nesta seção uma descrição analítica de personagens da narrativa, relatando suas histórias de vida, características físicas e, quando possível, aspectos comportamentais e/ou psicológicos que se aproximem dos padrões de gênero e de sexualidade.

Doutora Liara T'Soni

Os Asari são uma raça composta apenas por fêmeas, que se reproduzem por meio de partenogênese. Elas se conectam ao sistema nervoso de um parceiro de qualquer gênero ou espécie para se acasalarem. Chegam a viver mais de mil anos. Ao longo do game, nas descrições feitas sobre as raças, devido à forma de reprodução dos Asari, menciona-se que as outras espécies os consideram uma raça promíscua.

Liara T'Soni (Figura 26), uma Asari de mais de cem anos, desenvolve uma pesquisa científica sobre a tecnologia Prothean e sobre o desaparecimento dessa raça. Nasceu no planeta Thessia no ano de 2077. Ela também é uma biótica altamente treinada. Atualmente investiga possibilidades de desenvolver uma arma Prothean que pode destruir os Reapers e tem influência sobre questões políticas com as outras raças.

Figura 26: Liara T'Soni (Asari)



Fonte: Acervo do pesquisador

O corpo da personagem extraterrestre é construído a partir de uma analogia com o corpo humano. Vale salientar que a forma da grande maioria dos seres não humanos representados em *Mass Effect 3* é humanoide. Observa-se que a hipersexualização feminina humana é transposta para o corpo da alienígena, que tem os contornos acentuados e os seios exageradamente grandes. Liara pode ser o par romântico para as duas versões de Shepard – homem e mulher – e aqui nos deparamos com uma possibilidade de romance inter-racial (Figura 27) e/ou homoafetiva ao mesmo tempo. Essa liberdade quanto às possibilidades múltiplas de relacionamento é interpretada fora do jogo (em *blogs*, fóruns, comunidades virtuais de games) como promiscuidade, como se pode observar na afirmação feita por Matt Hughes, administrador de um site: “[...] We’re covering her first because, frankly, *she’s willing to get naked for anyone*. She’s also the second permanent squad member, and since James Vega is not a romanceable character, Liara will be the target of many impatient Shepards.”⁷⁷ (HUGHES, 2012.). Observa-se a veiculação de um conteúdo machista na assertiva, o qual deprecia o comportamento de uma mulher que tem relacionamentos sexuais com vários homens, ao mesmo tempo em que incentiva que os homens vão para a cama com

⁷⁷ Estamos falando dela primeiro porque, francamente, *ela está disposta a tirar a roupa para qualquer um*. Ela é o segundo membro permanente do esquadrão e, já que James Vega não é um possível par romântico, Liara será o alvo de muitos Shepards impacientes. (Tradução do pesquisador. Grifo do pesquisador)

várias mulheres, o que não os desvaloriza, mas acentua suas qualidades masculinas heteronormativas.

Figura 27: Romance inter-racial entre Liara e Shepard



Fonte: Acervo do pesquisador

Há um paradoxo nesse ideal, que subjuga as mulheres e cria nelas um sentimento de culpa – conflito interior – pela impossibilidade de ser as duas coisas ao mesmo tempo: do mesmo corpo que se exige a castidade (a mulher para casamento) exige-se o uso para o prazer (a mulher para aventura), numa relação desigual em que somente o polo masculino leva vantagem. Além disso, o hermafroditismo, da raça Asari de Liara, está presente em não humanos, como se fosse uma negação dessa condição à espécie humana, ao passo que há nos hermafroditas uma possibilidade de celebração da liberdade das amarras do sexo binário, quando olhado da perspectiva de emancipação do diferente e não sob a ótica patologizante.

Tenente James Vega

James (Figura 28) é um soldado de extremamente hipermasculinizado: viril, musculoso e tatuado, e até a língua latina ganha representatividade nas expressões usadas em seus diálogos. No jogo, representa o ideal latino de homem, e o tropo é atualizado por meio do vocabulário híbrido que ele usa nos diálogos com outras personagens, tais como

“loco/loca”. Observa-se uma boa representação da etnia latina em *Mass Effect 3*, sendo que além de James, Cortez também é dessa etnia.

Figura 28: James Vega



Fonte: Acervo do pesquisador

A característica principal do tenente é a força bruta e o manejo de uso de armas pesadas, o que o torna uma escolha quase obrigatória para ser um dos parceiros nos campos de batalha. Quando não está em combate, encontra-se na sala das máquinas da aeronave de transporte intergaláctico, Normandy SR1, trabalhando com manutenção de motores. Quase sempre é possível vê-lo exercitando seus músculos em uma barra de ferro horizontal, quando não está a serviço. Apesar de não haver a possibilidade de desenvolver um romance com James no jogo, é possível desenvolver diálogos cheios de flertes com o soldado, como pode ser observado na cena em que ele e Shepard travam um diálogo enquanto lutam para verificar quem é o mais forte. Os dois parecem se digladiar de forma real, o que misturado com os flertes anteriores em suas falas causa tensão no jogador. Ainda que a personagem de Shepard seja a feminina, a luta ganha contornos reais, pois é possível ver a face da personagem com sangue escorrendo de um corte.

Shepard (homem) representaria a disputa entre os machos, ou mesmo uma tentativa de imposição de força de um dos potenciais parceiros, ao passo que Shepard mulher, ganha um aspecto masculinizado. Ela briga (Figura 29), mostra força física, brutalidade, porém aqui a inversão é usada para criar uma proximidade com os jogadores do sexo

masculino, afinal, numa cultura em que é proibido bater em uma donzela (o que os dados na vida real não confirmam)⁷⁸, tal visão só seria possível se a mulher, além de ser uma comandante durona de exército, apresentasse traços masculinos. Ela é bruta, ela bate, portanto, é digna de confrontamentos, pois não representa a figura da mulher frágil e meiga que demanda a proteção dos homens. A força física, agressividade e determinação da versão feminina de Shepard (masculinidade) são equilibradas, ou camufladas, com a representação de um corpo hiperfeminilizado.

Figura 29: Briga entre James e Shepard



Fonte: Acervo do pesquisador

Em outro momento do game, James aparece num campo de refugiados fazendo uma nova tatuagem (Figura 30), à vista de outras personagens, sentado numa banqueta enquanto um alienígena desenha sobre seus braços e costas musculosos. Faz-se aqui uma relação com o uso das tatuagens nas prisões, que eram feitas de modo artesanal pelos detentos. As tatuagens nesses espaços também serviam para marcar a orientação sexual dos prisioneiros. Paradoxalmente, elas simbolizavam masculinidade, agressividade, rebeldia,

⁷⁸ Dados de 2013 de pesquisa feita pelo do governo brasileiro mostram que 91% dos entrevistados concordam que homem que bate em mulher deve ser preso, enquanto, contraditoriamente, 26% defendem a ideia de que mulher que expõe o corpo merece ser atacada, isso mesmo após a implantação da Lei Maria da Penha, em 2006. O número de assassinatos a cada 100 mil mulheres no Brasil é de 4,4, o que o coloca no 7º lugar entre os países em que mais mulheres são assassinadas. Disponível em: <http://www.compromissoeatitude.org.br/sobre-a-campanha/>. Acesso em: 30 maio 2015.

transgressão da norma. Na contemporaneidade, a tatuagem funciona como uma indumentária que acentua atributos humanos produzidos no culto à beleza dos corpos.

Figura 30: Tatuagens



Fonte: Acervo do pesquisador

James representa o estereótipo do supermacho, do macho alpha, um ideal de homem hipermasculinizado concretizável apenas para uma parcela masculina da população disposta a passar boa parte de sua vida em salas de musculação ou a ingerir anabolizantes, que propiciam um efeito rápido de ajustamento estético desejado com possíveis efeitos colaterais destrutivos ao corpo. Essas formas extremas de ajustamento estético são muito bem representadas na máxima que circula nas academias de ginástica: *No pain. No gain.* [Sem dor. Não há ganho.], uma contradição que coloca dor e beleza como sinônimos. A subversão do corpo é algo que vai além da simples modificação com adereços como *piercings*, tatuagens e a própria musculação, como observamos em Grosz (1994). Em um primeiro momento, esses itens surgem como rompimento da ordem, mas logo são absorvidos pela cultura dominante e transformados em ideal estético. Vale lembrar que o culto aos corpos hipermusculosos surge por volta da década de 1970 na cultura gay como uma forma de esconder uma suposta feminilidade masculina que denunciaria a orientação sexual desse grupo, que vivia na clandestinidade (ANDERSON, 2011), mas que, hoje em dia, já é uma prática assimilada pela masculinidade dominante.

Miranda Lawson

Miranda (Figura 31) é uma ex-agente de alta classe de uma corporação chamada Cerberus. Ela também é uma humana biótica e representa os avanços que se podem alcançar com engenharia genética. Foi criada em 2150 por meio da manipulação do DNA do pai dela. Sua composição física e mental foi projetada deliberadamente, incluindo um período de vida mais longo e um sistema imunológico superior. Desde que a corporação para qual trabalhava se mostrou ser mercenária e ter interesse na tecnologia Reaper inimiga, ela se desligou da Cerberus.

Figura 31: Miranda Lawson



Fonte: Acervo do pesquisador

A posição dessa personagem feminina no jogo é secundária, aparecendo poucas vezes na narrativa para contribuir com informações relevantes ao desenvolvimento da trama, como a responsabilização da Cerberus pela “doutrinação”, que é a transformação de humanos e outras espécies alienígenas em mutantes Reapers. Ela também tem seu momento de donzela em perigo, e acaba morrendo nos braços de Shepard próximo do final do game (Figura 32), sendo essa situação um significante da fragilidade feminina e de sua dependência em relação ao herói.

Figura 32: O tropo da donzela em perigo



Fonte: Acervo do pesquisador

Apesar de ser uma personagem que assume um papel secundário em *Mass Effect 3*, Miranda foi uma das protagonistas nos dois primeiros títulos da série, especialmente por causa de seu fenótipo voluptuoso que fez muito sucesso entre os jogadores. Por essa razão, seu corpo continua, nesta sequência, sendo apresentado como o da supermulher, cujos atributos superiores perceptivelmente são acentuados nos contornos de seu corpo ciborgue construído por meio de modificações genéticas (Figura 33). Nesse sentido, ela se distingue das personagens que funcionam como meras figurantes no cenário do jogo, pois tem importância para o desenvolvimento da narrativa na fase Prioridade Horizon, em que ajuda no salvamento de sua irmã e na descoberta de que seu pai é um dos responsáveis por experimentos biológicos que transformam seres humanos em mutantes.

Figura 33: Ênfase da câmera em partes do corpo feminino



Fonte: Acervo do pesquisador

Mais uma vez, observa-se aqui que a figura feminina ganha papel de destaque por meio de atributos enfatizados de sua constituição física que são hipervalorizados dentro da heteronormatividade compulsória, isto é, a ordem discursiva dominante da sexualidade, segundo Butler (1990). A mulher, nessa perspectiva, não ganha visibilidade por méritos próprios, por ser capaz, independente e racional. Só tem valor como objeto de contemplação que satisfaz a voracidade do desejo masculino ou na posição de complemento secundário – mas indispensável – à consecução das peregrinações do herói através de um mundo cheio de caminhos tortuosos e barreiras quase intransponíveis. Ela funciona como o troféu de cristal a ser conquistado ao término da competição, ainda que no final, por um deslize de seu conquistador, o prêmio caia no chão e se estilhasse.

EDI

EDI (Figura 34) é um acrônimo para *Enhanced Defense Intelligence* [Inteligência de Defesa Aprimorada]. Ela funciona como uma fonte de informação e defesa cibernética de guerra que controla as espaçonaves em que viajam as personagens. Os tripulantes da nave podem acessá-la de qualquer terminal ou via rádio. A inteligência artificial de ponta de EDI permitiu que ela controlasse a nave autonomamente.

Figura 34: EDI (*Enhanced Defense Intelligence*)

Fonte: Acervo do pesquisador

EDI talvez seja o exemplo mais evidente da hipersexualização do corpo feminino usado como atrativo nas mídias. Em primeiro lugar, um robô, ou corpo cibernético, não tem sexo. O corpo hiperfeminilizado de EDI (Figura 35) reflete a necessidade humana de colocar os corpos dentro de um dos dois únicos polos do gênero concebíveis dentro do pensamento dicotômico em que, até mesmo a uma máquina – um autômato incapaz de se reproduzir – se atribui um sexo, isto é, adequa-se-a à perspectiva dominante, centraliza-se-a e circunscrevem-se-lhe fronteiras imaginadas. Isso nos fez refletir sobre a associação feita entre gênero, sexo e reprodução difundida pela visão heteronormativa. Se o gênero procede do sexo, do qual depende a reprodução – e daí se justifica a manutenção de uma ordem de gênero polarizada – por que atribuir um sexo aos autômatos imprimindo-lhes um gênero e demarcando-lhes um território, dado que não existe possibilidade de reprodução entre eles? A representação feminina de EDI, nesse sentido, serve como mais um indício que confirma o caráter artificial do gênero, construído, aprendido e impresso sobre os corpos.

Figura 35: Hipersexualização de corpos cibernéticos



Fonte: Acervo do pesquisador

Outras observações podem ser feitas a respeito dos modos de hiperfeminilizar as personagens. Por exemplo, sendo um ser sintético, EDI é formada por uma estrutura metálica. O molde de seus cabelos imita a modelo de um corte Channel, ainda que não apresente fios, sendo uma estrutura única. O busto da personagem é muito saliente, e o traje de couro com o brilho refletido pelas luzes do ambiente do game dão um aspecto bastante realista ao corpo, levando o jogador a esquecer que está diante de um robô. Inclusive, dentro do game, uma personagem secundária, o piloto Joker, acaba se apaixonando por EDI, cuja inteligência artificial autônoma aos poucos vai desenvolvendo sentimentos reais, como curiosidade e amor. Além de ser um supercomputador móvel, EDI também atua como soldado no esquadrão de Shepard. No caso de soldados mulheres representadas em videogames, a hipersexualização acaba gerando disparidades como a observada na figura 36. Num campo de batalha um soldado precisa estar trajado de forma a dar mobilidade ao corpo, porém EDI usa saltos altos, o que numa situação real poderia causar desequilíbrio à postura do corpo. Mas, no caso dos games, um salto jamais será o responsável pela perda de uma batalha, afinal, algumas extrapolações são permitidas (e passam despercebidas) no mundo da ficção, sem comprometer a representação.

Figura 36: Hipersexualização e incongruências no corpo cibernético



Fonte: Acervo do pesquisador

Vários outros jogos exploram esse método de caracterização das personagens femininas. Em *Tekken Tag Tournament 2* (Bandai/Konami, 2012), a personagem Anna Williams (Figura 37) usa saltos altos que jamais permitiriam a uma lutadora executar os movimentos e golpes feitos por ela. Seu vestido oriental de cetim também não oferece a elasticidade suficiente para fluidez dos movimentos dos membros. Lutadores reais usam roupas largas ou feitas de tecidos elásticos. Além disso, Anna é uma das mulheres do game que apresenta mais apelo sexual. Seus seios exageradamente proeminentes chegam a balançar ao movimento do corpo, dando mais realidade ao jogo. A exposição de partes do corpo (seminudez) também chama a atenção.

Figura 37: Anna Williams, de *Tekken Tag Tournament 2*

Fonte: Acervo do pesquisador

Novamente aqui, observam-se as artimanhas de hiperfeminilização que assujeitam a mulher a uma posição de fragilidade, delicadeza, exposição do corpo por meio da pele ou da acentuação de seus contornos, atributos descaracterizadores das várias possibilidades de se tornar mulher, que no jogo são ofuscados pelo soldado feminino materializado numa máquina de guerra altamente inteligente e com poder de fogo destruidor.

Urndot Wreav

Wreav (Figura 38) é o líder do clã Urndot, da raça Krogan. É um macho hipersexualizado, truculento, agressivo ao extremo e machista. Acredita que a raça Krogan é superior entre todas as outras, estando em conflito com muitas delas. Essa raça é vista pelas outras espécies como hostil e perigosa, especialmente porque Wreav está reunindo muitas armas de destruição em massa em seu planeta. Devido à ganância dos machos da espécie e seu sentimento de superioridade masculino, uma raça superior em tecnologia, mas inferior em força física – os Salarian – com medo de uma possível invasão Krogan, criam uma arma biológica chamada Genophage e lançam sobre o planeta dos Krogan, o que torna inférteis as fêmeas da espécie. Por essa razão, Wreav tem ódio mortal dos Salarian, e rejeita a presença do cientista Mordin Solus, criador da arma, durante a missão de resgate de Eve, Prioridade Sur'Kesh e Prioridade Tuchanka.

Figura 38: Urdnot Wreav (Krogan)



Fonte: Acervo do pesquisador

Ele constantemente procura tirar vantagens de todas as situações em seu favor ou em favor dos Krogan. Quando o Genophage é curado, ele imediatamente leva o crédito por isso e espalha histórias em seu planeta sobre o dia em que “ele” curou o Genophage, exigindo respeito de seus pares e se torando a autoridade máxima. Wreav representa o estereótipo do homem fisicamente forte e violento. Seu pensamento é extremamente prático, sendo que essa curiosamente é a única personagem masculina que coloca essa categoria numa posição emotiva, no sentido de agir por impulso, irracionalmente. Talvez esse seja um indício de subversão da norma no game, uma tentativa de deslocar os homens do polo da racionalidade. Mas aos Krogan isso é aplicável, afinal não são homens. São alienígenas, estrangeiros.

Eve (Urdnot Bakara)

Eve (Figura 39) – Eva em português – é uma referência à personagem bíblica, supostamente a primeira mulher a ser criada. O nome foi dado por Mordin Solus, pesquisador Salarian, a Urdnot Bakara, última fêmea sobrevivente da raça Krogan, e que pode trazer a cura para o Genophage por meio de seus genes saudáveis. Ela e as últimas fêmeas férteis foram aprisionadas pelo grupo de tarefas especiais Salarian e mantidas presas em um laboratório; porém, todas morreram, exceto Eve.

Ela abdicou ao nome para se tornar uma shaman (sacerdotisa) de seu clã. Essas sacerdotisas usam uma espécie de burca que deixa à mostra apenas os olhos. Têm personalidade forte e é contra a natureza selvagem dos machos. Durante sua breve estada na nave de Shepard, ela faz duras críticas à forma como os machos governavam seu planeta, e menciona que se tivessem dado atenção a opinião das fêmeas e dividido com elas o governo, seu povo viveria em paz, sem violência e sem guerra.

Figura 39: Eve (Krogan)



Fonte: Acervo do pesquisador

Como os Krogan pretendem expandir seus domínios, Eve afirma que após a cura do Genophage ela e as outras fêmeas se recusarão a procriar para não compactuarem com a intenção dos machos de sua espécie. Observa-se aqui uma das poucas posturas declaradamente subversivas veiculadas pelo jogo. Fica evidente o posicionamento feminista que se recusa a usar o corpo feminino para atender aos ideais patriarcais reprodutivistas de uma sociedade controlada por machos famintos de poder. Observa-se um deslocamento da “racionalidade masculina” ao polo emotivo feminino. A escolha por ter filhos ou não, desta vez, está sob controle da mulher, que passa a usar sua capacidade de gestação como moeda de troca por participação ativa nas decisões coletivas. A fêmea percebe finalmente que tem sido explorada como uma matriz reprodutora para os mesmos machos responsáveis pela sua repressão e reconhece que é no exercício do controle de seu corpo que se pode reverter a ordem. A burca usada por Eve é uma referência à submissão feminina aos padrões patriarcais

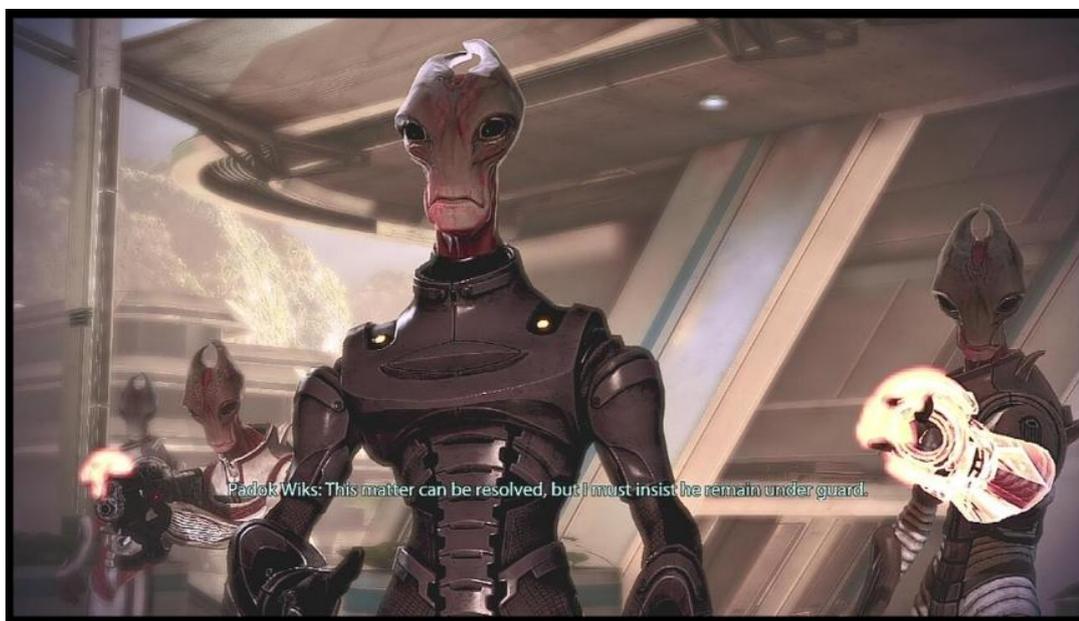
no oriente, submissão essa entendida sob o olhar ocidental. Não se vê o rosto da personagem durante o capítulo em que ela aparece na história.

Entretanto, os ideais feministas descritos nesse momento do jogo partem de uma personagem não humana (Eve), como se o divergente e o excêntrico somente se manifestassem no “outro”, estrangeiro, no qual o “eu” do pensamento polarizado precisa se refletir e se comparar para se definir como verdadeiro e original. As fêmeas humanas não apresentam um posicionamento crítico quanto à assimetria de gênero em sua comunidade, como se em *Mass Effect* essas questões não existissem entre os humanos, mas tão somente entre os vizinhos ao lado.

Mordin Solus

Os Salarian (Figura 40), raça de Mordin Solus, devido ao metabolismo corporal acelerado – falam e se movem rapidamente – não vivem mais do que quarenta anos. São seres de corpo delgado e frágil; porém, com inteligência superdesenvolvida.

Figura 40: Os Salarian



Fonte: Acervo do pesquisador

O doutor Mordin (Figura 41) é um geneticista mestre e ex-agente do grupo de tarefas especiais Salarian. Ele é conhecido por seu trabalho na continuidade do Genophage, uma arma biológica que esterilizou quase completamente a espécie Krogan. Mordin

representa o estereótipo do homem franzino e efeminado. Contudo, sua fragilidade física (feminilidade) e pensamento extremamente teórico são compensados pela racionalidade superior (masculinidade).

Figura 41: Mordin Solus (Salarian)



Fonte: Acervo do pesquisador

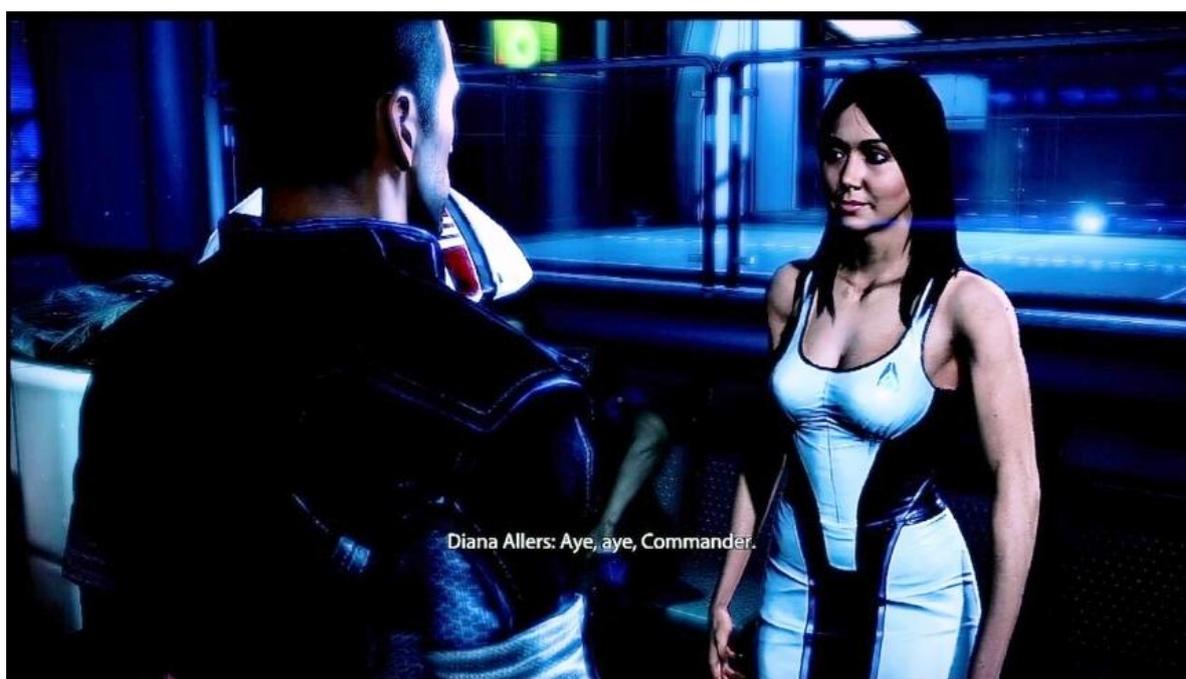
Percebe-se na relação entre Krogan e Salarian um embate paradoxal de posições de sujeitos. Esses, ao mesmo tempo em que são possuidores de corpos frágeis, incapazes de vencer um confronto corpo a corpo no campo de batalha, detêm o controle sobre aqueles, destruidores vorazes, pois utilizam uma arma biológica de alta tecnologia que pode dizimar a raça inimiga, acuada por ser tecnologicamente inferior. Há aqui uma inversão de posições em que o dominador se assujeita ao poder do dominado. Elas também representam os polos dos grupos civilizados e dos não civilizados. A explosão demográfica dos Krogan representa um problema para as outras raças, que se sentem ameaçadas pelas possíveis consequências da reprodução acelerada de um povo truculento, selvagem, indígenas não civilizados. É preciso que haja intervenção de uma raça superior em tecnologia, tecnologia essa que fará bem aos Krogan, pois controlará o seu crescimento populacional. Em seus navios voadores, os Salarian chegam de um ocidente civilizado com a promessa da salvação, imposta pelas carabinas futuristas em forma de arma biológica.

Na trilogia Wreav-Mordin-Eve, observa-se, entretanto, um potencial transgressor da norma, ainda que esteja focado em não humanos, e novamente caia no ideal do estrangeiro exótico.

Repórter Diana Allers

Diana (Figura 42) é uma correspondente de Guerra da rede de notícias da Aliança. É uma possibilidade romântica para os dois gêneros de Shepard. Aparece no jogo pedindo ao protagonista para ser recrutada para trabalhar a bordo da nave Normandy e enviar informações sobre o andamento das batalhas contra os Reapers para outros planetas e colônias. Dependendo da decisão do jogador, a repórter pode ou não participar das expedições.

Figura 42: Diana Allers



Fonte: Acervo do pesquisador

Diana é mais um exemplo da personagem cuja forma hiperfeminilizada visa atingir o público masculino de jogadores. Seu corpo é delineado, tem quadril largo, cintura fina, seios fartos que ficam aparentes em seu vestido decotado e sem mangas, que de forma saliente marca as curvas de seu corpo. Sem embargo, essa personagem se apresenta de forma contrária ao que se espera de uma mulher no que tange ao comportamento sexual. Diana vai

direto ao ponto quando aborda sexualmente a personagem principal, rompendo com o estereótipo da mulher recatada sujeita às abordagens masculinas, o que é um ponto positivo na forma como o jogo representa o comportamento sexual feminino. Em minhas incursões pelos fóruns virtuais sobre *Mass Effect 3*, deparei-me com a seguinte assertiva de Hugues (2012) sobre a personagem Diana, que descreve a personalidade dela como promíscua e entediante: “[...] Throughout her stay, she’ll ask some invasive questions (none of which include “*where can I get more clothing?*”), which can be countered with intelligent, calculated responses for a boost in reputation, or frustrated dismissal for nothing more than personal satisfaction.”⁷⁹

Na fala de Hughes, observa-se dois pontos contraditórios quanto à representação feminina sob a ótica da masculinidade dominante. Se por um lado, a hipersexualização da mulher – exposição da pele, exagero em partes do corpo – é fator determinante para atrair o público masculino, por outro, o discurso do internauta refuta essa expectativa ao criticar essa exposição, indo de encontro à lógica estruturante heterossexual masculina. O segundo ponto se refere à postura ativa de Diana em suas investidas sexuais. Enquanto, o game propõe um empoderamento da mulher nessa questão, o discurso de Hughes reverbera o desejo de manter a mulher numa posição de submissão, já que ela não pode tomar a frente na relação, não pode manifestar seu desejo sexual pelo outro, pois tal atitude, quando parte delas é promiscuidade, mas quando parte deles é “natural”.

Especialista Samantha Traynor

A especialista em comunicações Samantha Traynor (Figura 43), de pais ingleses, nasceu na colônia Horizon, fora da Terra. Sua família não pôde mandá-la para a universidade, mas a Aliança pagou pelos estudos dela em Oxford. Ela é uma possibilidade romântica para a versão feminina de Shepard. Tudo depende de como o jogador vai desenvolvendo os diálogos com as personagens. Há pontos do videogame em que o romance pode se consolidar ou terminar de acordo com as escolhas das respostas nos diálogos.

⁷⁹ Durante sua estada, ela fará algumas perguntas invasivas (nenhuma das quais incluem “*onde posso conseguir mais roupas?*”), que podem ser rebatidas com respostas inteligentes e calculadas para aumentar a reputação [do protagonista na história] ou com uma dispensa frustrada para nada além de satisfação pessoal. (Tradução do pesquisador. Grifo do pesquisador)

Figura 43: Samanta Traynor: personagem exclusivamente lésbica



Fonte: Acervo do pesquisador

Quando a versão masculina do protagonista literalmente convida Traynor para “jogar” na cama, ela pergunta se ele não percebeu como ela achou a voz de EDI interessante, dando a dica de que ela se interessa apenas por mulheres. Em *Mass Effect 3*, não é possível ter vários relacionamentos afetivos paralelos, como acontece em *Fable 2*, em que o herói pode ter uma família em uma cidade, e manter um relacionamento homossexual em outra, por exemplo. Neste jogo, Shepard pode flertar com várias personagens, mas em determinado ponto os diálogos se fecham, e apenas uma escolha será feita para a cena final que, no caso, com Traynor, termina com as duas desempenhando uma cena bem quente enquanto tomam uma ducha (Figura 44).

Figura 44: Shepard e Traynor



Fonte: Acervo do pesquisador

A subversão em Samanta não vai além de seu desejo sexual por pessoas do mesmo sexo. Ela não contém em sua representação atributos subversivos do gênero feminino. É sensível, o tom de sua voz é delicado e envolvente, tem o corpo magro. Encarna o estereótipo da fêmea perfeita a ser subjugada pelo macho dominante. Dependente, recorre a Shepard em todas as tomadas de decisão, ainda que se posicione categoricamente sobre seu desejo afetivo.

Tenente Steve Cortez

Steve Cortez (Figura 45) é um piloto da Aliança que está a bordo da nave de Shepard, responsável pela manutenção do depósito de armas. É filho único, sendo que seus pais morreram há muito tempo. Era casado com um soldado chamado Robert, que foi abduzido pelos Reapers quando trabalhava em uma missão em outro planeta. Ele é constantemente atormentado pela lembrança do marido morto, de quem guarda uma última gravação de áudio como recordação. É a única personagem masculina que pode se envolver exclusivamente com a versão masculina de Shepard, isto é, Cortez é exclusivamente homossexual.

Figura 45: Steve Cortez: personagem exclusivamente gay



Fonte: Acervo do pesquisador

Um ponto que pode ser considerado subversivo neste acontecimento do jogo é o relacionamento interétnico (Figura 46). O fenótipo da personagem, bem como seu próprio nome, serve de referência à cultura latina e, sendo latino, a representação do corpo e do comportamento enquadra o amante latino *macho man*: másculo, forte e viril. Essa representação do homem assumidamente gay é explicitamente circunscrita dentro da lógica polarizada da masculinidade dominante, ainda que o desejo a coloque dentro de um enquadramento desviante. Cortez é o exemplo personificado dos discursos heteronormativos que “aceitam o gay”, desde que ele “seja homem”, não seja efeminado e “não dê pinta.”

Outro ponto a ser salientado quanto às cenas de sexo representadas no game, como no exemplo da imagem abaixo, é a incitação aos prazeres de que fala Foucault (2014), que vai de encontro ao discurso que supostamente preconizava a repressão ou a proibição dos prazeres sexuais entre os séculos XVI e XIX. A veiculação da homoafetividade no mundo virtual junto com a possibilidade de simulação e contribui para desconstruir o caráter marginal dessas práticas na medida em que incita a essas práticas ou apresenta-as como possibilidade, ainda que sejam reconstruídas dentro do padrão normativo da sexualidade. Em outras palavras, videogames, filmes, telenovelas, entre outras formas veiculadoras de narrativas contribuem direta ou indiretamente para a problematização desses ideais que vão sendo construídos e reconfigurados culturalmente, variando em determinados contextos históricos.

Figura 46: Shepard e Cortez



Fonte: Acervo do pesquisador

Garrus VaKarian

Garrus (Figura 47) é um atirador de elite e engenheiro de combate Turian. Ele nasceu num planeta chamado Palaven e se tornou um oficial de segurança de Citadel. Tornou-se o líder da força tarefa Turian na preparação para o combate da iminente invasão dos Reapers. Ele é masculino, ágil em combate, tem voz grave e compassada. Há possibilidade de romance apenas com a versão feminina, isto é, a personagem Garrus é um alienígena apenas heterossexual. Ainda assim, romances inter-raciais são possíveis, pois os Turian têm preferência pela raça Quarian, a mesma de Tali'Zorah, sendo que, dependendo das escolhas feitas pelo jogador, Garrus e Tali podem ficar juntos no final da história.

Figura 47: Garrus VaKarian: personagem não humana exclusivamente heterossexual



Fonte: Acervo do pesquisador

Observando essa personagem, verifiquei que, com a personagem controlável, não é possível desenvolver romances homoafetivos interespécies em *Mass Effect 3*. Esses só foram observados em personagens secundárias ao longo da narrativa.

Almirante David Anderson

Anderson (Figura 48) é um oficial militar altamente condecorado da Marinha da Aliança dos Sistemas. Nasceu em Londres em 2137. Atua como representante militar auxiliando na divisão que compete à Terra no Conselho das Galáxias. Como as demais personagens masculinas, enquadra-se no padrão da masculinidade normativa dominante. Menciono essa personagem por ser a única de destaque com fenótipo afrodescendente em *Mass Effect 3*. É curioso o fato de que um videogame que se pretende inclusivo dê relevo a apenas um negro entre centenas de personagens. De fato, ao longo de todo o jogo só encontrei mais três personagens secundárias com esse fenótipo, sendo que as características fenotípicas eram bem claras apenas em uma delas, a saber, Anderson.

Figura 48: Almirante David Anderson



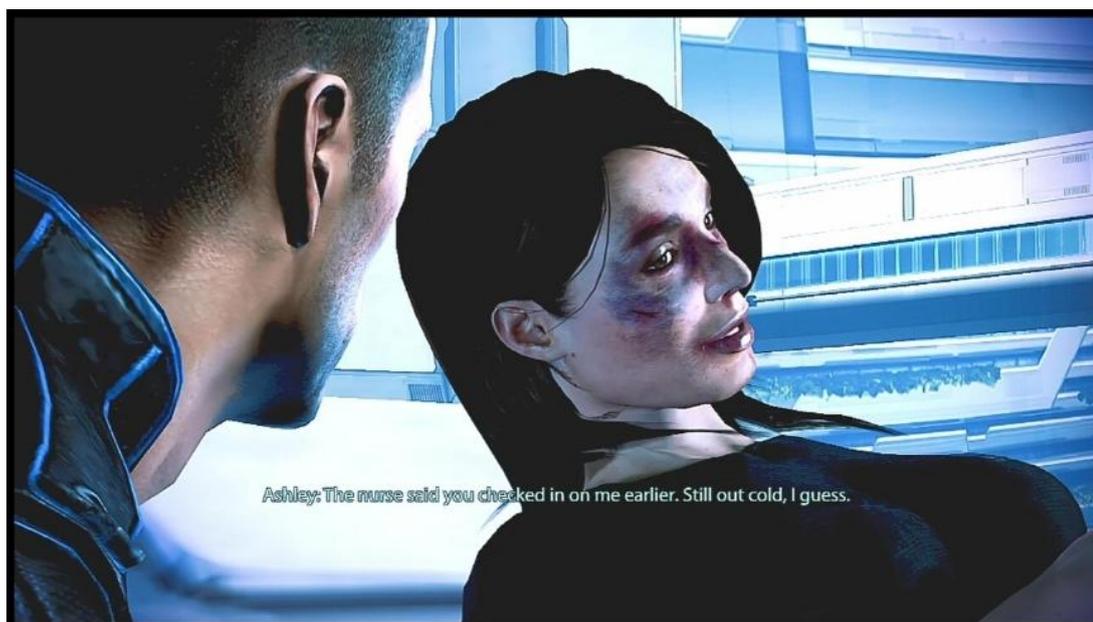
Fonte: Acervo do pesquisador

A diferença racial, isto é, de espécies, em si é muito explorada no jogo, e isso veicula uma forma de pensamento que abrange a visibilidade às diferenças. Porém, no mundo real não convivemos com outras raças, e a representação no jogo tende a ser interpretada como mera ficção, abordando os conflitos étnicos de forma superficial e limitada. Seres humanos convivendo harmoniosamente com extraterrestres, alguns hostis como os Krogan, sem ter mesmo superado as diferenças étnicas e culturais da própria espécie parece uma forma simplificada de abordar as relações humanas quando se considera os videogames como representação e quando se leva em conta o seu caráter político.

Tenente Ashley Williams

Tanto Ashley quanto Kaidan são possibilidades românticas para Shepard. Todavia, não encontram um ao outro na história, pois logo no início do jogo, ao selecionar as características psicológicas da personagem, o jogador deve escolher qual dos dois morreu em uma batalha na sequência anterior, *Mass Effect 2*. Ashley (Figura 49) só pode ser cortejada pela versão masculina de Shepard (Figura 50) – ainda que haja flerte pela versão feminina – enquanto Kaidan é uma possibilidade romântica para ambos os gêneros. Isso quer dizer que, independente da personagem que aparecer na partida do jogo que o jogador estiver atualizando, todos os acontecimentos, lugares e a maioria dos diálogos referentes àquela personagem serão praticamente os mesmos, salvo as adaptações quanto a gênero de palavras.

Figura 49: Tenente Ashley Williams



Fonte: Acervo do pesquisador

Ashley/Kaidan é gravemente ferido(a) durante a missão *Priority Mars* (Prioridade: Marte) pela doutora Eva Coré, que, após o choque de uma aeronave contra o solo, surge dos destroços revelando-se ser uma forma cibernética com inteligência artificial, que no jogo são chamadas de “sintéticos”. A personagem é levada para um hospital na base *Citadel* e permanece em observação por um longo período. Aqui percebemos o emprego do tropo da “donzela em perigo”, sob cuja ótica podemos observar o modo como tanto a personagem feminina quanto a masculina são colocadas numa posição de proteção, de submissão, de passividade dentro de uma relação de dominância, situação em que a posição dominante parece estar constantemente reafirmando o controle numa busca incessante por uma masculinidade aparentemente perdida.

Figura 50: Shepard e Ashley



Fonte: Acervo do pesquisador

Quanto ao comportamento, Ashley é uma mulher de postura firme e determinada. É esteticamente atraente, que reproduz os padrões ocidentais de beleza⁸⁰. Todas as personagens femininas de *Mass Effect 3* têm um corpo magro e bem torneado. Gordas ou magras demais não fazem parte do elenco, diferentemente de outros games que tratam de diversidade e diferença, como *Fable 2*, analisado em minha pesquisa de mestrado, em 2013. Ainda que não tenham papel de destaque na narrativa, essas diferenças de gênero, de corpo, de gestos e posicionamentos devem estar lá porque têm de estar, pois fazem parte do mundo real, e porque são uma parte de sociedade que tem de ganhar visibilidade. O simples fato de aparecerem na tela do game já um primeiro passo para que suas existências sejam reconhecidas. Quando os meios de comunicação fecham os olhos para as diferenças e reproduzem apenas os padrões hegemônicos, estão compactuando com o silenciamento das minorias e desconsiderando a importância de sua participação na construção das coletividades.

Kaidan Alenko

⁸⁰ A descrição a seguir foi retirada de um blog estadunidense. Observe-se a ênfase que o interlocutor dá aos seios da personagem: Everyone's favorite semi-sexy space-racist is back, and unlike in ME2, she'll stick around long enough to either annoy the crap out of you or become your naughty nighttime companion. All of this is assuming you did not blow her up in Mass Effect one, in which case she will be replaced by *Kaidan Alenko, who has significantly smaller breasts*. (HUGHES, 2012, grifo do pesquisador)

O Major Kaidan Alenko (Figura 51) é um humano biótico e um oficial da Aliança dos Sistemas intergalácticos. É o chefe da divisão biótica de operações especiais no centro de guerra da Aliança. Ele sofre de terríveis dores de cabeça por causa dos modelos antigos de implantes bióticos colocados durante a infância chamados L2. Desde então, esses modelos pararam de ser implantados em humanos por causa do risco de danos neurológicos.

Figura 51: Major Kaidan Alenko, à esquerda



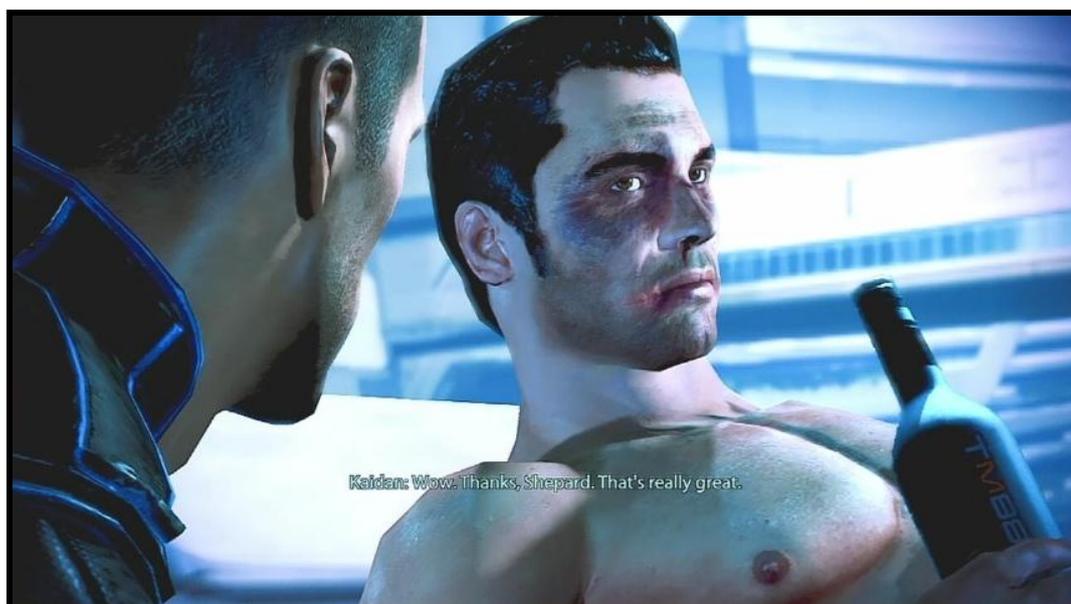
Fonte: Acervo do pesquisador

A personagem do major Kaidan Alenko é representada por um homem atraente, de corpo musculoso e comportamento masculino. Ela atende (ou reproduz um padrão) a um ideal de beleza e de comportamento masculino que tende a ser supervalorizado e visto como verdadeiro. Entretanto, Kaidan apresenta traços muito sutis de feminilidade, os quais podem ser percebidos em seu tom de voz que, apesar de ser grave, transmite delicadeza, e por seus gestos românticos e postura reflexiva quanto à necessidade de ter um relacionamento estável, como pode ser observado na cena em que ele e Shepard (homem) estão conversando num bar, ou quando ele está no deck da espaçonave contemplando as estrelas enquanto reflete sobre sua vida e a relação com Shepard.

Kaidan é homem, é masculino, e está apaixonado por outro homem (Figura 52), que pode ou não corresponder a esse amor – decisão que depende da escolha do jogador. No entanto, na história do game, nos diálogos das personagens, não se usam palavras como gay e homossexual, nem mesmo se discutem questões de sexualidade, como se naquele mundo esse problema não existisse, ou tivesse sido superado muito tempo atrás na história. A

relação entre os dois homens (ou mulheres, dependendo da escolha feita pelo jogador anteriormente), é inserida na narrativa como uma forma de inclusão da diferença sexual. Essa inclusão, lida de maneira apressada, pode ser entendida como uma forma de subversão da ordem discursiva dominante que cria e reproduz os papéis de gênero que devem ser desempenhados pelos sujeitos. O problema aqui se encontra na forma como a representação da diferença de gênero é apresentada em *Mass Effect 3*. Na verdade, a diferença é entendida a partir da posição de um sujeito masculino em relação a um sujeito feminino, ou seja, continua sendo vista sob uma ótica polarizada. A emotividade (feminilidade) de Kaidan é compensada (como se tivesse obrigação de ser) pelo corpo musculoso e agilidade em combate (hipermasculinidade).

Figura 52: Cortejo entre homens



Fonte: Acervo do pesquisador

Ainda que Kaidan e Shepard tenham um relacionamento homoafetivo, não podemos desconsiderar que essas personagens são forjadas a partir de uma matriz heterossexual normativa. Eles são gays, mas *Mass Effect* os representa como heterossexuais em suas falas, em seus gestos, em suas posturas, ainda que Kaidan tenha traços tão sutilmente feminilizados, que podem passar despercebidos ao olhar desatento. Kaidan representa a figura passiva, o feminino da relação. É ele quem sofre por amor e que demonstra seu estado emocional, enquanto Shepard representa a figura do homem autossuficiente, inabalável e, por vezes, insensível à paixão do major. Essa insensibilidade está relacionada ao caráter patriarcal

da masculinidade heterossexual que determina que os homens priorizem suas obrigações de trabalhador e provedor da família. A prioridade do jogador/Shepard é salvar o planeta da ameaça alienígena e, portanto, seus sentimentos não podem atrapalhar sua empreitada, ficando em segundo plano.

Na narrativa de *Mass Effect 3*, aceita-se o gay desde que ele se comporte como homem, “permaneça no armário”, resumindo-se em que gay não é homem e deve-se camuflar com uma roupa masculina, isto é, interpretar um papel que pode ser aprendido por meio de técnicas que ensinam a ser homem, que modelam o corpo, que o enrijecem e o tornam bruto. Porém, *se se aprende a ser homem, se se constrói um homem*, a masculinidade também se mostra como construção – simulação – e acaba deixando escapar seu caráter performativo. Um fato que cabe destacar é que a possibilidade de um relacionamento homoafetivo acontecer no jogo está relacionada a escolhas feitas pelo jogador nos diálogos “bloqueados” entre as personagens, de modo que ela pode acontecer não intencionalmente.

O jogo seria subversivo se ele determinasse de antemão que certas personagens não se enquadram no padrão visto como hegemônico, isto é, que elas fossem divergentes da norma dominante. Isso pode ser visto em *The Sims*⁸¹, por exemplo, videogame que permite ao jogador ter total controle para criar o gênero de sua personagem, e inclusive desenvolver publicamente relacionamentos homoafetivos no mundo virtual. Outro exemplo que podemos citar é a famosa série de jogos *Dungeons and Dragons*. A versão de D&D de 2014, da publicadora de jogos *Wizards of the Coast*, inovou ao deixar aberta a mesma possibilidade. Além de escolher o nome da personagem, altura, peso, cor da pele e dos olhos e vários outros atributos físicos e comportamentais distribuídos nas 115 páginas do extenso manual do jogo que contém as regras básicas para os jogadores, instiga-se os mesmos a refletirem sobre questões de gênero e sexualidade e a materializarem seus desejos no mundo do jogo, como podemos observar na transcrição de um trecho do manual que segue.

[...] Think about how your character does or does not conform to the broader culture’s expectations of sex, gender, and sexual behavior. For example, a male drow cleric defies the traditional gender divisions of drow society, which could be a reason for your character to leave that society and come to the surface.

You don’t need to be confined to binary notions of sex and gender. The elf god Corellon Larethian is often seen as androgynous or hermaphroditic, for example, and some elves in the multiverse are made in Corellon’s image. You could also play a female character who presents herself as a man, a man who feels trapped in a female body, or a bearded female dwarf who hates

⁸¹ Criado no ano 2000 pelo designer Will Wright, da desenvolvedora de jogos americana Maxis, o videogame, a princípio foi feito para ser jogado *on-line* em computador, mas hoje conta com derivados para outras plataformas.

being mistaken for a male. Likewise, your character's sexual orientation is for you to decide. (D&D, Basic Rules, 2014, p. 33)⁸²

Por meio da leitura do manual, percebemos que os criadores desses jogos estão, de certa forma, comprometidos com a inserção de temas que tratam de diferenças relacionadas ao público de jogadores. Um exemplo mais recente de inclusão da diferença em videogames vem da série de jogos de luta *Mortal Kombat*. A décima sequência da série, lançada em abril de 2015, apresenta sua primeira personagem declaradamente gay. De acordo com matéria publicada por Corraini (2015), no site *Game Save*, o próprio diretor de *cinematics*, Dominic Ciancialo, confirmou ao público a orientação sexual da personagem Kung Jin, descendente de Kung Lao, outra personagem bastante conhecida dos fãs de *Mortal Kombat*. O interessante é que ao assistir a cena em que Kung Jin e Raiden conversam sobre a participação dele no torneio de luta, o diálogo travado entre as duas personagens sobre o conflito de Kung Jin em relação a sua orientação mostra que Raiden, o mestre, reage positivamente apoiando o lutador.

Nos casos citados, podemos afirmar que há reforço das práticas divergentes dos padrões mais abrangentes de sexualidade. Nesses contextos, percebe-se uma subversão da norma que aparece de forma manifesta nos discursos e não superficialmente. Esses jogos, então, são meios de resistência a posições heteronormativas hegemônicas.

⁸² [...] Pense sobre como a sua personagem se conforma ou não às expectativas culturais mais amplas de sexo, gênero e comportamento sexual. Por exemplo, um clérigo drow macho desafia as divisões tradicionais de gênero da sociedade drow, o que poderia ser uma razão para a sua personagem abandonar essa sociedade e vir para a superfície.

Você não tem de ficar confinado a noções binárias de sexo e gênero. O deus elfo Corellon Larethian é frequentemente visto como andrógino e hermafrodita, por exemplo, e alguns elfos no multiverso são feitos à imagem de Corellon. Você também poderia jogar com uma personagem fêmea que se apresenta como homem, um homem que se sente preso a um corpo feminino, ou uma anã de bigode que odeia ser confundida com um anão. Da mesma forma, a orientação sexual da sua personagem é você quem decide. (Tradução do pesquisador)

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos este trabalho refletindo sobre os principais conceitos que definem os ideais de gênero e sexualidade vigentes. Observamos que ao longo da história, por meio da genealogia foucaultiana, o sexo foi alvo de reconfiguração pelos discursos médico e religioso entre os séculos XVII e XIX com vistas à subjetivação dos indivíduos. O sexo é discursivamente transformado de algo natural em um construto pecaminoso e doentio. Por meio da teoria feminista, foi possível percorrer pelo tortuoso mundo conceitual do gênero e da sexualidade. Reconhece-se que essa teoria é indispensável para a pesquisa sobre o gênero na contemporaneidade e o valor que as mulheres têm por terem sido precursoras nas reflexões acerca das disparidades de gênero e sexualidade por que o sujeito social passa hoje. Observamos também que a fixação de padrões normativos hegemônicos se torna possível a partir do momento em que esses ideais são materializados na linguagem e marcados nos corpos dos sujeitos, entendidos como locais de impressão cultural, sítios que recebem as marcas da cultura, reproduzem-nas, ao mesmo tempo em que são lugares de embate e subversão dessa mesma cultura.

Para entender as representações subjetivas da história de *Mass Effect 3* e desconstruir seu caráter supostamente subversivo, foi preciso mergulhar profundamente em seu enredo, esmiuçar as personagens, os indícios impressos em seus corpos pixelados. A análise de conteúdo se mostrou uma ferramenta imprescindível nessa tarefa, dado que nos permitiu refletir sobre os temas existentes no game de forma livre, possibilitando a delimitação dos critérios num momento mais adiantado da pesquisa, isto é, os critérios definidores dos padrões foram sendo observados e construídos ao longo da pesquisa. Essa liberdade desobriga o pesquisador de partir de critérios rigidamente pré-estabelecidos, dando mais fluidez à pesquisa, sem com isso abrir mão da responsabilidade e do rigor teórico quanto aos dados apresentados. E reconhecendo a participação ativa (interferência) do pesquisador na construção dos dados e dos resultados – pois é impossível um distanciamento total e imparcial no processo – a autoetnografia nos serviu também de aporte teórico, o qual sustenta a aplicabilidade e reconhece o valor desse tipo de pesquisa.

A análise das personagens de *Mass Effect 3* nos levou a perceber que a representação subjetiva se dividia nas duas categorias principais observadas ao longo do jogo, forjadas a partir da *heteronormatividade compulsória*, ideologia que rege a ótica binária de concepção de gênero no videogame, a saber, os padrões normativos e os não normativos de gênero e sexualidade. Respondemos, dessa forma, a nossa primeira questão de pesquisa, que

indagava sobre que ideologias podem ser detectadas em *Mass Effect 3* quanto a questões de gênero e sexualidade.

Quanto à segunda questão, acerca de como o gênero – masculinidades e feminilidades – e as sexualidades seriam representados no jogo, constatamos que nesses modos de subjetivação, no videogame, o padrão vigente nas personagens é o normativo, isto é, o gênero binário, que reconhece como verdadeiro e inteligível socialmente o binômio homem-mulher heterossexual. Observamos, entretanto, que em *Mass Effect 3* se prioriza a veiculação de um corpo hipermasculinizado que é apresentado como norma. Corpos masculinos divergentes não aparecem na narrativa, o que pode ser problemático quando consideramos o papel político das mídias na divulgação das diferenças.

Quanto à terceira pergunta de pesquisa, que indagava se inclusão dos temas gênero e sexualidade em narrativas de videogames contribuiria para problematizar o entendimento sobre as múltiplas sexualidades, afirmamos que é preciso ver a inclusão no videogame sob um olhar mais atento. Uma leitura apressada pode atribuir um status subversivo ao game, onde de fato o que há é uma camuflagem, ou melhor, uma reconfiguração dos papéis de gênero feita dentro da própria matriz heteronormativa e por ela. Essas formas pré-concebidas pode estar contribuindo para disseminar o ideal normativo entre os milhares de jogadores que mantêm contato com essa mídia, bem como com outras plataformas midiáticas como a televisão, o cinema e a mídia impressa. Dessa forma, o videogame em questão acaba veiculando e reificando uma forma adequada de ser homem e mulher, pois a mídia não apenas reflete a nossa cultura, ela também a produz.

De encontro aos padrões vigentes, surgem – ou se tornam visíveis – os padrões desviantes do gênero e do comportamento sexual, os corpos excêntricos que, autônomos, cheios de agência, posicionam-se contrários à norma, recusam-na e a combatem. Essas são representadas pelas *drag queens*, pelos transexuais, pelos transgêneros, pelos gays e lésbicas não assimilados pela cultura dominante, os quais não têm representatividade em *Mass Effect 3*. Além dessas categorias, a presença do feminino num homem heterossexual e do masculino em uma mulher heterossexual são indícios de subversão da norma, o que não se observa no videogame, salvo os indícios sutis de emotividade em algumas personagens masculinas e de leves traços masculinos na personagem principal Shepard, quando se joga com sua versão feminina. Esses traços são rapidamente dissimulados pela hipersexualidade que configura os corpos e os comportamentos das personagens, ainda que se envolvam em relacionamentos homoafetivos.

Respondemos, assim, às perguntas de pesquisa que indagavam como o videogame enquanto mídia participaria na veiculação na representação dos padrões de corpo e qual a relação dessas representações com os de padrões de gênero e sexualidade vigentes e qual seria a importância do corpo na fixação desses padrões. Dentre os meios de comunicação de massa, os videogames se destacam como importantes disseminadores de padrões físicos dominantes, especialmente entre os adolescentes, maior público usuário dessas mídias. A hiperfeminilidade e a hipermasculinidade impressas nos corpos são recursos usados pela heteronormatividade hegemônica para reconfigurar, adequar o comportamento homossexual dentro do padrão normativo, assimilando-o. O estudo do corpo se torna relevante para o entendimento das subjetividades e suas interferências no pensamento racional, e a proposta dos estudos feministas é justamente combater o pensamento cartesiano que separa corpo e mente, propondo dessa forma uma ética do cuidado e do afeto, a partir do conhecimento do outro, pois é na interação que nos constituímos como sujeitos. É por meio da circunscrição dos corpos em masculinos e femininos que a diferença de gênero se instala, sendo que essa diferença sempre tende a posicionar o gênero feminino em desvantagem.

Quando afirmamos que a mídia dita padrões de comportamento nos quais nos ajustamos, é preciso ter em mente que isso vai muito além do “rosa para menina e do azul para menino”. Somos bombardeados com imagens vindas dos videogames, do cinema, das novelas e de vários outros construtos culturais que ditam os pares perfeitos nos relacionamentos e a estética ideal que cada sujeito deve ter. Estamos acostumados a ver que um dos polos tem de ser sensível, frágil, dependente. E essa relação se torna problemática dentro de uma lógica de pensamento estruturante corrosiva ao feminino. Não apenas as mulheres sofrem com a dominação masculina, como também aqueles homens que se identificam com o gênero feminino ou se enquadram nele. Arrisco dizer que a mídia constrói até mesmo nossos desejos sexuais.

A existência de movimentos ou posicionamentos não normativos dentro do jogo, como os relacionamentos homoafetivos, o relacionamento inter-racial, ou os ideais feministas, podem ser considerados um movimento de subversão. Não obstante, são apagados pela forte presença da ideologia da heteronormatividade compulsória, por meio da qual personagens masculinas e femininas são construídas dentro do padrão dominante levado a ser reconhecido culturalmente como legítimo. O que quero dizer é que o feminino e o masculino ficam circunscritos em seus corpos ideais. São ajustados aos sexos biológicos das personagens reproduzindo a norma. Os indícios mais acentuados na masculinidade vão desde o homem de corpo musculoso, forte, viril, agressivo e dominador ao independente e racionalmente

superior às mulheres. Essas, por sua vez, tendem a ser representadas por meio de uma lógica que lhes atribui características físicas ditas inferiores – fragilidade, magreza, por exemplo – expõe a nudez de seus corpos, colocando-as na posição de objeto de desejo.

Há na narrativa uma reconfiguração, ou reenquadramento, dos padrões não normativos pela heterossexualidade compulsória. Os padrões divergentes, dado sua forte pressão contra a norma, que encerra em seu âmago fragilidades estruturais – pois não é natural – são assimilados pela ordem discursiva dominante do sexo, que não tem poder suficiente para suprimi-los. A assimilação acontece por meio da reconfiguração. Por exemplo, o estereótipo do homem gay afeminado vai cedendo espaço – ou compartilhando-o – com uma forma “aceitável” de ser gay, ou seja, a do homem gay hipermasculinizado, de quem se exige que esconda sua vida íntima no armário. A própria possibilidade de o jogador assumir um gênero no mundo virtual desviante daquele com o qual se identifica coloca em relevo o caráter antinatural do gênero. Essa transexualidade virtual nada mais é do que a representação de uma das muitas facetas que o gênero construído culturalmente pode assumir. O sujeito genderado possui muitas posições a partir das quais se constitui coletivamente. Podemos entender o gênero como máscaras com as quais nos travestimos e nos transformam em *personas* no teatro da vida.

Entretanto, a explicitação da polaridade do gênero em *Mass Effect 3* impede a transposição, o trânsito entre as multiplicidades do gênero, ainda que a transposição da fronteira do real e do imaginário seja possível nos videogames. O pensamento polarizado fornece apenas duas alternativas ao jogador, reforçando narrativas originárias e verdadeiras. A hipersexualização em Kaidan e Shepard (mulher), bem como as formas não normativas atribuídas aos não humanos, em vez de aos humanos, causa um apagamento do caráter subversivo do jogo, dado que não se reconhece o diferente, o corpo humano divergente, tanto nos aspectos físicos quanto nos comportamentais. É como se fosse feita a afirmação: Nos extraterrestres, essas características podem aparecer, afinal eles não são humanos, são alienígenas e é neles que o estranho e o problemático se manifestam. O jogo reproduz e reafirma o gênero e a sexualidade humanos de modo polarizado, binário. A homoafetividade aparece como mero enfeite, que serve para pôr em cena o caráter “inclusivo e de bondade” da heterossexualidade compulsória em cujas entrelinhas se lê: “Já não são mais abjetas essas formas. Seu grande número e força transbordam as fronteiras impostas. Se não podemos suprimi-las, absorvamo-las e forjamo-las a nossa imagem.” A voz da heteronormatividade se equipara a de um Deus que reconhece sua fragilidade, mas que não se abala, preferindo assimilar o diferente a reconhecer sua verdade, sua importância e sua autenticidade.

Nesse sentido, o caráter inclusivo da sexualidade apresentada no jogo precisa ser questionado. Ao introduzir questões de gênero em sua narrativa, ele atende superficialmente às demandas de uma minoria por visibilidade e por representação. Superficialmente porque nessa suposta subversão da ordem, acaba por reproduzi-la sob uma nova roupagem. Em outras palavras, a presença de Kaidan e Shepard aos olhos de jogadores gays pode ser bem-vinda e bem aceita porque ela criaria uma identificação com esse público que, de certa maneira, refletir-se-ia no jogo (e talvez essa inclusão atenda a uma necessidade mercadológica de atingir a um público potencial e alavancar as vendas). Mas não causaria tanto impacto no público de jogadores heterossexuais, porque as personagens refletem em sua anatomia e padrões de comportamento aquilo que é esperado do “ser homem”. Embora não tenha sido objetivo desta pesquisa estudar a recepção dessas mensagens por parte de um público-alvo, sinaliza-se aqui uma possibilidade de exploração do tema para futuras pesquisas.

Observa-se que nas possibilidades de desenvolver um relacionamento homoafetivo no jogo, a personagem principal controlada pelo jogador, independente de ser do gênero masculino ou do feminino, aparece marcada com traços que remetem a uma posição de controle na relação, ou seja, o papel de sujeito ativo. A personagem ativa (homem) apresenta traços físicos e comportamentais idealizados do homem verdadeiro: tem voz grave, demonstra postura viril, age com segurança e decisão. A personagem ativa (mulher), em seus aspectos comportamentais, superficialmente se equipara à masculina. A voz inclusive é ligeiramente grave. Todavia, o corpo é sensualizado. Em sua superfície ela não pode perder os ideais hegemônicos de feminilidade, ainda que esteja num papel ativo que, de outra forma, sempre pertenceu aos homens. Sob essa ótica, o *jogador* pode identificar-se em algum aspecto com a personagem feminina.

A personagem secundária com a qual o jogador se envolve, também independente do gênero, apresenta traços que a remetem a uma posição de submissão na relação, isto é, representa o papel do sujeito passivo. Quando a personagem é do gênero feminino, “naturalmente” ela é representada da forma como se espera que a performatividade de uma mulher seja: é feminina e sexualizada, subserviente e passiva. Quando ela é do gênero masculino, observa-se que o avatar em sua superfície, isto é, sobre o seu corpo, recebe as marcas da sexualidade masculina idealizada: ela é hipersexualizada, seus músculos são a parte do corpo que mais enfatiza a sua masculinidade. Tal como os espartanos, que se lançavam em batalha com seus amantes, em *Mass Effect 3* o soldado não pode demonstrar fraqueza, pois de sua bravura e força depende não só sua sobrevivência, como também a do parceiro de luta.

Observe-se a figura 53, em que Kaidan pede a Shepard para não “interpretá-lo de forma errada” ao demonstrar sua preocupação com a segurança do amante antes da batalha. A personagem, porém, quando não está no campo de batalha, adquire uma postura mais serena, reflexiva, o tom de sua voz fica entre o grave e o delicado. Mas essa passividade é expressa com muita sutileza, fica nas entrelinhas, afinal, o homem não pode manifestar abertamente desejos diferentes dos que foram circunscritos ao gênero dominante, aprisionando-os no “armário”. Apresentar desejos outros pode desestabilizar o poder que a ele naturalmente foi atribuído, sob a condição de não trair os seus pares, pois expressar a performatividade feminina num corpo do homem o coloca numa posição abjeta, reificando-o sob a forma de um objeto a ser dominado.

Figura 53: Diálogo entre Kaidan e Shepard antes da batalha final



Fonte: Acervo do pesquisador

O problema principal de *Mass Effect 3* é que ele pretende ser representativo de grupos minoritários, ou antes marginalizados, especialmente no que se refere ao gênero e a sexualidade. O gênero é colocado como algo binário. Onde ficam as outras possibilidades de gênero, os transgêneros e transexuais, as travestis, os gays efeminados, as mulheres *butch* (caminhoneiras)? Parece que eles foram silenciados no videogame. Assim como o *Genophage* controla o nascimento dos Krogan, impede que eles se reproduzam, *Mass Effect 3* reforça o controle quanto à visibilidade que esses grupos têm entre os jogadores. A ótica binária sob a qual os relacionamentos afetivos são criados no game somente serve para reconfigurar as

sexualidades possíveis a partir de uma matriz heterossexual. Só se pode ser homossexual se essa performatividade equiparar-se à dos heterossexuais e, dessa forma, normaliza-se o comportamento subversivo dentro uma ordem discursiva que se reconfigura constantemente, numa espécie de fagocitose em que os outros são absorvidos, assimilados, transformados. Intrínsecas à linguagem, o gênero e a sexualidade com todas as suas categorizações são construções culturais arbitrárias que se pautam em modelos binários e maniqueístas para se afirmarem. Isso que dizer que a própria homossexualidade precisa se contrapor à heterossexualidade para existir.

A partir do exposto, o quarto questionamento de pesquisa é respondido: A abordagem das sexualidades nos games contribui para a problematização das questões de gênero e de sexualidade contemporâneas? A resposta é afirmativa. Julgamos que, como qualquer outro meio de comunicação de massa, os videogames têm potencial tanto para disseminar como para contestar e refutar ideais hegemônicos de beleza, de estética corporal, de comportamento sexual, entre outras formas de subjetivação. Entretanto, *Mass Effect 3* acaba reproduzindo uma representação estruturalista e originária de sujeitos culturais. Seu potencial político acaba sendo ofuscado pela lógica heteronormativa que rege a construção da narrativa do game, em especial a construção dos corpos de seus personagens e suas inter-relações, itens imprescindíveis a abordagens de fato subversivas da ordem discursiva dominante. Não podemos perder de vista que tanto o gênero quanto o sexo são fatos discursivos. Pensando o videogame como um mídia que divulga ideais de comportamento, no trânsito entre o gênero do jogador e um gênero diferente da personagem, nessa transexualidade virtual, existe a possibilidade de subversão da ordem hegemônica e da ruptura com padrões idealizados transmitidos pelas narrativas tradicionais.

Como última reflexão, acreditamos que ao responder ao nosso principal problema de pesquisa, “*Mass Effect 3* pode ser considerado um videogame subversivo por propor uma possível quebra de paradigma na ordem discursiva hegemônica do gênero e da sexualidade, como aconteceria a inclusão de relacionamentos homoafetivos em sua narrativa e o que ela significaria?”, corroboramos nossa tese de que esse videogame não é subversivo, mas se pretende subversivo. A subversão aparente do jogo ganhou proporções astronômicas devido à grande divulgação na Internet – no Youtube, por exemplo – de recortes impactantes do game, como as cenas de relacionamentos homoafetivos, que, até então, eram praticamente inexistentes nessa mídia, como se pode observar na figura 54, em que Shepard e Kaidan aparecem numa relação íntima.

Figura 54: Kaidan e Shepard



Fonte: Acervo do pesquisador

O de fato diferente, excêntrico (novamente citamos sujeitos transexuais, travestis, prostitutas, o negro gay, pessoas gordas, entre outros) não chega nem a ficar à margem em *Mass Effect 3*. Essas formas são completamente obliteradas da narrativa. Descarta-se a possibilidade do encontro com o diferente e do desafio do embate. Acreditamos que é justamente o encontro com o objeto causador de estranhamento que nos põe a pensar o contingente, o incomum. Isso nos leva a refletir sobre a influência que a repetição de práticas corporais impostas aos corpos sob a forma de estilos idealizados, que ao longo do tempo se cristalizam como normais, têm sobre o nosso pensamento. Essas representações estruturam a lógica do pensamento binário e formatam os nossos discursos, que de fato são apropriações de outros discursos. Se os nossos discursos não são propriamente nossos, se a forma como nos entendemos e nos construímos como sujeitos é resultado da multiplicidade discursiva que nos constitui sujeitos sexuais gendrados, não há mais espaço apenas para duas formas coerentes de gênero, pois ele é plural.

É questionável que um jogo que promove relacionamentos interpessoais de raças diferentes – entre Krogan e Asari, Quarian e Turian, ou mesmo entre humanos e quaisquer outras das espécies mencionadas – fique preso à noção de gênero binário. No meio da multiplicidade étnica e racial de *Mass Effect 3*, a diferença parece se originar de um multiculturalismo ultrapassado que reconhece o diferente desde que ele permaneça dentro de seu espaço, ao passo que uma proposta a partir da ótica do hibridismo pareceria ser mais

producente, pois a diferença nessa perspectiva assume uma forma rizomática, em que os pontos – sujeitos, gêneros, classes, categorias, sexualidades – se intersectam, não sendo mais possível encontrar uma origem e um fim, rompendo-se com os pensamentos originais e verdadeiros.

Nas sociedades contemporâneas fluidas, as circunscrições que delimitam o sujeito coerente estão cada vez mais porosas. Contudo, ainda se ignora que a homossexualidade é parte imanente da condição humana. Exige-se dos atores sociais polivalência no desenvolvimento de suas atividades, seja no trabalho, seja nas tarefas do lar. Todavia, no campo sexual há muita resistência em se aderir a essa multipolaridade, como observamos nas representações das figuras masculinas e femininas de *Mass Effect 3*. Vale ressaltar que mesmo na tentativa desta tese de problematizar o sujeito sexual gendrado, corre-se o risco de cair nas armadilhas do pensamento binário e isso se explica pela necessidade que o ser humano tem de categorizar as coisas, de encaixar cada parte em um lugar específico, como se o divergente estivesse à deriva num mar conceitual e precisasse ser resgatado para a ilha do enquadramento dos sentidos.

REFERÊNCIAS

- ANDERSON, Eric. *Masculinities and sexualities in sport and physical cultures: three decades of evolving research*. In: **Journal of Homosexuality**; 58:5, p. 565-578, Taylor and Francis Online, 2011. Disponível em: <<http://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.1080/00918369.2011.563652>>. Acesso em: 20 mar. 2015.
- ARRUDA, José Pedro. *Tese e antítese: a autoetnografia como proposta metodológica*. In: VII Congresso Português de Sociologia, Porto, 2012, p. 1-13. Disponível em: <http://www.aps.pt/vii_congresso/?area=016&tipo=atas3&pchave=Autoetnografia>. Acesso em: 19 abr. 2015.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto; Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977.
- BAUMAN, Zygmunt. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. São Paulo: Zahar, 2012.
- _____. **Tempos líquidos**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- BHABHA, Homi. **O local da cultura**. 2 ed. Belo Horizonte: UFMG, 2013.
- BILLGREN, Isabella; et al. *Donna – inclusive game development by example*. In: EDSTRÖM, Maria; MØLSTER, Ragnhild. **Making change: nordic examples of working towards gender equality in the media**. Gothenburg: NORDICOM, 2014.
- BIOWARE. **Mass Effect 3**. Manaus: Videolar, 2012. DVD-ROM.
- BROWN, Ashley. *Awkward: the importance of reflexivity in using ethnographic methods*. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan; et al. **Game research methods: an overview**. Pittsburg: ETC Press, 2015.
- BUTLER, Judith. **Gender trouble: feminism and subversion of identity**. New York: Taylor and Francis, 1990.
- _____. *Is kinship always already heterosexual?* In: **Undoing gender**. New York: Routledge, 2004.
- _____. *Revisiting bodies and pleasures*. In: **Theory Culture Society**, 1999; vol. 16; 11-20.
- CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens: a máscara e a vertigem**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CHANTER, Tina. **Gênero: conceitos-chave em filosofia**. Trad. Vinícius Figueira. Porto Alegre: Artmed, 2011.
- CONNELL, Robert W.; Messerschmidt, James W. *Masculinidade hegemônica: repensando o conceito repensando o conceito*. In: **Estudos Feministas**, Florianópolis, 21(1): 424, janeiro-abril/2013. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v21n1/14.pdf>>. Acesso em: 15 mar. 2015.

CORRAINI, Caio. *Mortal Kombat X tem o primeiro lutador gay da série: diálogo entre Kung Jin e Raiden revela característica do personagem*. In: **Game save**, Notícias, 2015. Disponível em: <<http://www.savegame.com.br/mortal-kombat-x-tem-o-primeiro-lutador-gay-da-serie/>>. Acesso em: 20 abr. 2015.

DELEUZE, Gilles; GUATTARI, Félix. **Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia**. 4 ed. Trad. Suely Rolnik. São Paulo: Editora 34, 1997.

D&D. Basic rules. Player's Basic Rules Version 0.2. *Personality and background*. 2014. Disponível em: <http://media.wizards.com/2014/downloads/dnd/PlayerDnDBasicRules_v0.2_PrintFriendly.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2015.

DILL, Karen E.; THILL, Kathryn P. *Video game characters and the socialization of gender roles: young people's perceptions mirror sexist media depictions*. In: **Sex roles: a journal of researches**, out. 2007, vol. 57, p. 851–864. Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-007-9278-1#page-1>>. Acesso em: 22 abr. 2015.

EAGLETON, Terry. **A ideia de cultura**. Trad. Sandra Castello Branco. São Paulo: Unesp, 2011.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION OF CANADA. *Essential facts about the canadian video game industry*, 2014. Disponível em: <<http://theesa.ca/wp-content/uploads/2014/11/ESAC-Essential-Facts-2014.pdf>>. Acesso em: 24 abr. 2015.

FELIPE, Jane. *Representações de gênero, sexualidade e corpo na mídia*. Revista Tecnologia e Sociedade, 2007a. _____. *Infâncias, sexualidades e pedofilização: o corpo feito espetáculo*. In: GONÇALVES, Jadson, 2006. Disponível em: <<http://www.ufrgs.br/faced/pesquisa/gein/artigos/Representa%C3%A7%C3%B5es%20de%20g%C3%AAnero,%20sexualidade%20e%20corpo%20na%20m%C3%ADdia.pdf>>. Acesso em: 25 abr. 2015.

FERREIRA, Aurélio Buarque de Holanda. **Novo dicionário Aurélio da Língua Portuguesa**. 3 ed. Curitiba: Positivo, 2004.

FOUCAULT, Michel. **A história da sexualidade I: a vontade de saber**. Trad. Maria Theresa da Costa Albuquerque; J. A. Guilhon Albuquerque. 1 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

FRANCO, César Bueno. *Os "artistas da sedução": entre métodos e técnicas, uma masculinidade*. In: Anais do V Seminário Nacional Sociologia & Política 14, 15 e 16 de maio de 2014, Curitiba – PR. Disponível em: <http://www.humanas.ufpr.br/portal/seminariosociologiapolitica/files/2014/08/24047_1397126148.pdf>. Acesso em: 9 maio. 2015.

FRASCA, Gonzalo. *Simulation versus narrative: introduction to ludology*. In: WOLF, Mark J. P.; PERRON, Bernard (eds). **The video game theory reader**, New York: Routledge, 2003, p. 221–235.

GARCÍA, Justin D. *Boxing, masculinity, and latinidad: Oscar De La Hoya, Fernando Vargas, and raza representations*. In: *Journal of American Culture*, 36:4, 2013. Disponível em <<http://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/jacc.12053/abstract>>. Acesso em: 28 mar. 2015.

GIANNONE, Caio Fausto de Almeida. *Videogames, a teoria do meio e a comunicação: novos meios, novos ambientes, novas habilidades – Análise de DJFFNY, um encanador e a(s) identidade(s)*. 2010. Dissertação (Mestrado) – Universidade de Sorocaba, SP.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. *Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade*. In: *Estudos Feministas*, Florianópolis, 22(1): 416, janeiro-abril/2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ref/v22n1/12.pdf>> Acesso em: 15 set. 2014.

GREENFIELD, Patrícia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era da eletrônica: os efeitos da tv, computadores e videogames**. Trad. Ceccília Bonamine. São Paulo: Summus, 1998.

GROEBEL, Jo. **Percepção dos jovens sobre a violência nos meios de comunicação**. Brasília: Unesco, 1998. Disponível em: <<http://unesdoc.unesco.org/images/0013/001315/131502por.pdf>>. Acesso em: 19 set. 2015.

GROSZ, Elizabeth. **Volatile bodies: toward a corporeal feminism**. Bloomington and Indianapolis: Indiana University Press, 1994.

HALL, Stuart. **A identidade na pós-modernidade**. Rio de Janeiro: DD&A, 2006.

HARAWAY, Donna. *A cyborg manifesto: science, technology, and socialist-feminism in the late twentieth century*. In: **Simians, cyborgs and women: the reinvention of nature**. New York: Routledge, 1991. p. 149-181.

HASSELAGER, Andrea; ERÖNDE, Nevin. *Empowering girls through technology*. In: EDSTRÖM, Maria; MØLSTER, Ragnhild. **Making change: nordic examples of working towards gender equality in the media**. Gothenburg: NORDICOM, 2014.

HEILBORN, Maria Luiza. *A primeira vez nunca se esquece*. In: *Revista Estudos Feministas*, vol. 6, n. 2, 1998. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/12015>>. Acesso em: 28 mar. 2015.
HOBSBAWM, Eric; RANGER, Terence. **A invenção das tradições**. 6 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

HOMMEDAL, Silje. *Gender and computer games in the construction of identity*. In: EDSTRÖM, Maria; MØLSTER, Ragnhild. **Making change: nordic examples of working towards gender equality in the media**. Gothenburg: NORDICOM, 2014.

HOUAISS, Antônio; VILLAR, Mauro de Salles. **Dicionário Houaiss da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Objetiva, 2009.

HUGHES, Matt. *Mass Effect 3 romance guide*, set. 2012. In: *Gamesradar*. Disponível em: <<http://www.gamesradar.com/mass-effect-3-romance-guide/>>. Acesso em: 26 abr. 2015.

KOLJONEN, Johanna. 'Start telling the story of female gamers and developers'. In: EDSTRÖM, Maria; MØLSTER, Ragnhild. **Making change**: nordic examples of working towards gender equality in the media. Gothenburg: NORDICOM, 2014.

LEITE, André Filipe dos Santos; OLIVEIRA, Thiago Ranniery Moreira de. *Trilhas de gênero, armadilhas do pensamento*: políticas da masculinidade em um currículo de medicina. In: OPSIS, Catalão, v. 13, n. 2, p. 106-128, jul./dez. 2013. Disponível em: <<http://www.revistas.ufg.br/index.php/Opsis/article/view/23242#.VSmA-vnF-M4>>. Acesso em: 11 abr. 2015.

MALLAN, Kerry. *Men/Boys behaving differently*: contemporary representations of masculinity in children's literature. In: English in Australia, 2011, 132, p. 57-64. Disponível em: <<http://eprints.qut.edu.au/4028/1/4028.pdf>>. Acesso em: 29 mar. 2015.

MALLIET, Steven. *Adapting the principles of ludology to the method of video game content analysis*. In: **Game studies**: the international journal of computer game research, vol. 7, 1 ed., ago. 2007. Disponível em: <<http://gamestudies.org/0701/articles/malliet>>. Acesso em: 19 abr. 2015.

MARTINS, Nicole; et al. *A content analysis of female body imagery in video games*. In: **Sex roles**: a journal of researches, dez. 2009, vol. 61, ed. 11-12, p. 824-836. Disponível em: <<http://link.springer.com/article/10.1007%2Fs11199-009-9682-9>>. Acesso em: 21 abr. 2015.

MIKKONEN, Llona. "We are very simple people": discursive construction of masculinities in heterosexual relationship guides. Disponível em: <<http://aalto-fi.academia.edu/IlonaMikkonen>>. Acesso em: 8 abr. 2015.

MISKOLCI, Richard. *Machos e brothers*: uma etnografia sobre o armário em relações homoeróticas masculinas criadas on-line. In: Revista Estudos Feministas, vol. 21, n. 1 Florianópolis Jan./abr. 2013. Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-026X2013000100016&lng=pt&nrm=iso&tlng=en>. Acesso em: 12 abr. 2015.

MORAES, Heloisa Juncklaus Preis. **A descoberta e a vivência do virtual**: experiências infantis. Florianópolis: DIOESC, 2012.

_____. Informação e espetáculo: análise dos gêneros jornalísticos exibidos no programa Fantástico. *Vozes e diálogo*, Itajaí, v. 11, n.1, jan./jun. 2012. Disponível em: <<http://www6.univali.br/seer/index.php/vd/article/view/3175/2361>>. Acesso em: 8 out. 2015.

MORET, Joëlle; DAHINDEN, Janine; DUEMMIER. "Be a real man." *Hegemonic masculinities in a Swiss vocational school*: boundary work between gender and social position in the labour market. Université de Neuchâtel, 2012. Disponível em: <<http://doc.rero.ch/record/28473>>. Acesso em: 23 mar. 2015.

MOU; Yi; PENG, Wei. *Gender and Racial Stereotypes in Popular Video Games*. In: FERDIG, Richard E. **Handbook of research on effective electronic gaming in education**. 3 vol. Hershey (USA): Information Science Reference, 2009.

MULVEY, Laura. *Afterthoughts on 'Visual Pleasure and Narrative Cinema' inspired by King Vidor's *Duel in the Sun* (1946)*. In: SIMPSON, Philip; UTTERSON, Andrew; SHEPHERDSON, Karen J. (eds). **Film Theory: Critical Concepts in Media and Cultural Studies**, Vol. 3. Taylor & Francis, Routledge: New York, 2004.

NAMCO BANDAI. **Tekken Tag Tournament 2**. Namco Bandai: San Jose (CA), 2012. DVD-ROM.

NOGUEIRA, Luís. **Narrativas fílmicas e videojogos**. Portugal, Covilhã: LabCom, 2008.

OLIVEIRA, Selma; MENDES, Luciano. *O videogame como produto cultural: proposta para definir o jogo eletrônico como objeto empírico do campo da comunicação*. Esferas, ano 1, n^o 2, jan/jun. 2013. Disponível em: <<http://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/3994>>. Acesso em: 19 set. 2015.

PALLARES-BURKE, Maria Lúcia Garcia. *Entrevista com Zigmunt Bauman*. Tempo soc. [online]. 2004, vol.16, n.1, pp. 301-325. Disponível em:<<http://www.scielo.br/pdf/ts/v16n1/v16n1a15.pdf>>. Acesso em: 17 mar. 2013.

PARIZI, Vicente. *Überman: mudanças na (auto)imagem masculina, homossexualidade e homofobia analisadas a partir de imagens produzidas por Tom of Finland*. In: História e Perspectivas, Uberlândia (35): 57-98, Jul. Dez. 2006. Disponível em: <<http://www.seer.ufu.br/index.php/historiaperspectivas/article/view/19061/10248>>. Acesso em: 20 mar. 2015.

PARREIRAS, Carolina. *Fora do armário... Dentro da tela: notas sobre avatares, (homo)sexualidades e erotismo a partir de uma comunidade virtual*. In: DÍAZ-BENÍTEZ, María Elvira; FÍGARI, Carlos Eduardo. **Prazeres dissidentes**. Rio de Janeiro: Garamond: 2009.

PESSOA, Victor Barbosa Felipe. *O videogame e seus aspectos como uma nova mídia*. In: CIRINO, José Antônio Ferreira; BRAGA, Claudomilson Fernandes (org.). **Comunicação, cultura e cidadania**. Goiânia: UFG/FIC/PPGCOM, 2015.

PRENSKY, Marc. **Aprendizagem baseada em jogos digitais**. Trad. Eric Yamagute. São Paulo: Senac, 2012.

RAMOS, Cremilson Oliveira. *Lendo Fable 2: os videogames como espaço possível de negociações e produção de efeitos de sentido*. 2013. Dissertação (mestrado) – Universidade do Sul de Santa Catarina, Tubarão.

RAUEN, Fábio José. **Roteiros de pesquisa**. Rio do Sul: Nova Era, 2006.

ROBERTSON, Janice. *'Grin and bear it': the construction of masculinity through corporal punishment in selected children's literature*. In: 3rd Global Conference: reframing punishment, September, 2013. Disponível em: <<https://www.inter-disciplinary.net/probing-the-boundaries/wp-content/uploads/2013/08/robertsonrppaper.pdf>>. Acesso em: 31 mar. 2015.

ROBINSON, Tom; et al. *Violence, sexuality, and gender stereotyping: a content analysis of official video game websites*. In: **Web journal of mass communication research**, vol. 13,

2009. Disponível em: <<http://academic.csuohio.edu/kneuendorf/c63311/Robinsonetal09.pdf>>. Acesso em: 19 abr. 2015.

RODRIGUES, Leticia. *Um estudo em representações gráficas nos jogos eletrônicos na perspectiva de gênero: os tipos de feminilidade em League of Legends*. 2014. Monografia (Curso Superior em Tecnologia em Design Gráfico) – Departamento Acadêmico de Design Industrial, Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Curitiba.

SHOHAT, Ella; STAM, Robert. **Crítica da imagem eurocêntrica: multiculturalismo e representação**. São Paulo: Cosac Naify, 2003.

TEIXEIRA, Flavia do Bonsucesso. *Histórias que não têm era uma vez: as (in)certezas da transexualidade*. In: Estudos Feministas, Florianópolis, 20(2): 256, maio-ago. 2012. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/ref/article/view/S0104-026X2012000200011/22855>>. Acesso em: 9 nov. 2013.

WIATROWSKI, Myc. *Chuck versus the american hero: interrogating the dialectic rhetoric of masculinities in contemporary american cultural discourses*. In: **Popular Culture in the Twenty-First Century**. Myc Wiatrowski, Cory Barke (ed.). New Castle, UK: Cambridge Scholar Publishing, 2013.

WILLIAMS, Dmitri; et al. *The virtual census: representations of gender, race and age in video games*. In: New media society, 2009, vol. 11 (5), p. 815-834. Disponível em: <http://ocw.metu.edu.tr/file.php/85/ceit706/week5/Williams_Martins_Consalvo_Ivory_Representation.pdf>. Acesso em: 25 abr. 2015.

APÊNDICES

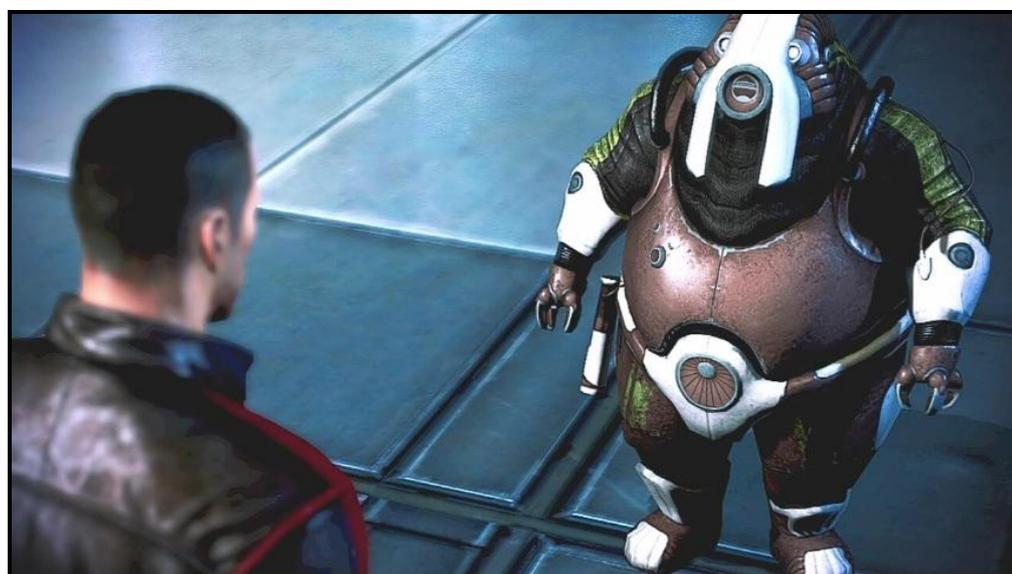
APÊNDICE A – Exposição do corpo (seminudez) em *Tekken Tag Tournament 2*



APÊNDICE B – Raças Elcor, Volus e Hanar, respectivamente



Os Elcor são passíficas criaturas inteligentes, que se assemelham a primatas gigantes, lentos tanto nos movimentos quanto na comunicação.



Volus são seres baixinhos que só sobrevivem fora de sua atmosfera com ajuda de respiradores artificiais. Devido à alta pressão em seu planeta de origem, a estrutura de seus corpos quando fora de seu hábitat não apresenta aspecto de um amontoado de massa disforme. Por essa razão, estão condenados a usar um traje especial que dá sustentação à estrutura de seus corpos.



Em *Mass Effect 3*, as formas alienígenas que não se enquadram no aspecto humanoide ganham pouquíssimo destaque. Os Hanar são os que mais se distanciam da figura humana.

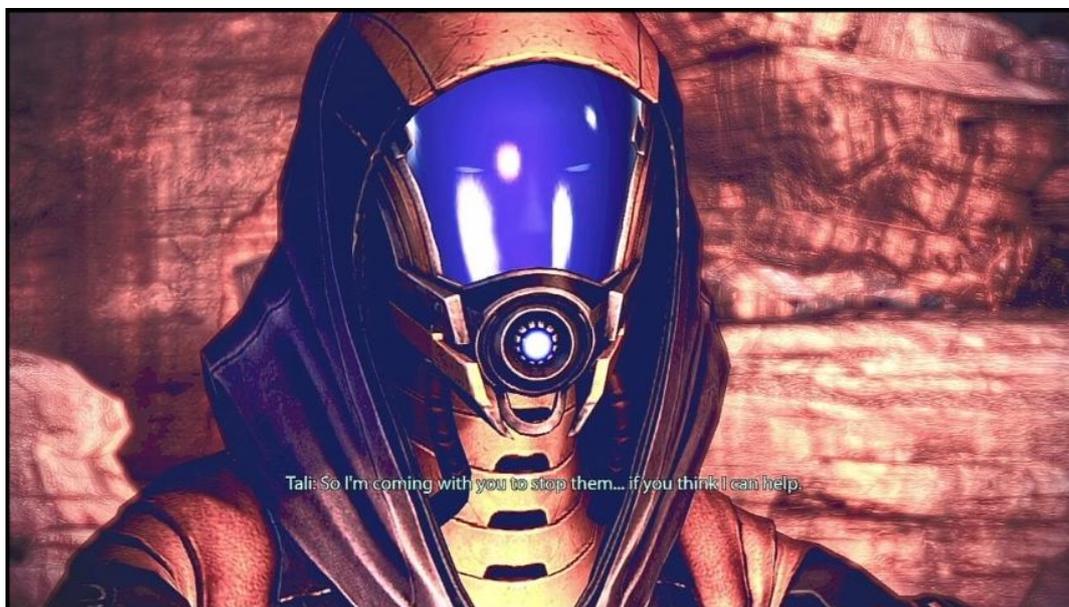
APÊNDICE C – Um Geth: ser sintético autônomo



Os Geth foram criados pelos Quarian com o intuito de ajudar no desenvolvimento tecnológico. Com o passar do tempo, essas máquinas adquiriram livre arbítrio e se transformaram numa ameaça que culminou com a destruição de seus criadores.



APÊNDICE D – Tali'Zorah vas Normandy



Tali é uma maquinista Quarian que nasceu na nave habitada Rayya. A personagem é representada como um ser de aspecto humanoide com o qual é possível desenvolver relacionamentos afetivos inter-raciais. A imagem abaixo mostra a destruição da frota Quarian pelos Geth.

