



## A REPRESENTAÇÃO DO GÊNERO E DA SEXUALIDADE EM PERSONAGENS DE VIDEOGAME: UMA ANÁLISE DE CONTEÚDO

Cremilson Oliveira Ramos\*

**Resumo:** Esta pesquisa aborda o caráter inclusivo das diferenças de gênero e sexuais na construção da narrativa do videogame *Mass Effect 3* por meio da representação das feminilidades e das masculinidades de personagens. O escopo teórico recorreu a autores como Judith Butler, Michel Foucault e Zygmunt Bauman. 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. Os achados mostram que o jogo em questão é forjado dentro da matriz heteronormativa da sexualidade, que produz e adequa 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. Identidade.

**Abstract:** This paper 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 bases on authors such as Judith Butler, Michel Foucault and Zygmunt Bauman. The method used was the content analysis by Laurence Bardin. The content analyzed corresponds to video game cutouts made through compilation of images and narration of diegetic happenings. 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. Identity.

\* Instituto Federal de Educação - IFSC,  
Tubarão, SC, Brasil.  
Doutor em Ciências da Linguagem pela Unisul.  
E-mail: cremilson.ramos@ifsc.edu.br  
DOI: 10.19177/memorare.v4e3-I201738-67



REVISTA  
**MEMORARE**

 UNISUL  
www.portaldeperiodicos.unisul.br  
ISSN 2358-0593

## 1. Introdução

Imergimos na cultura digital, que rapidamente evolui desde o advento da internet. Essa imersão não somente traz avanços ao modo de vida dos humanos como também interfere em sua própria condição e na forma como se constituem suas identidades. Não somos mais apenas sujeitos de um mundo fenomênico, isto é, de um mundo material palpável, pois se passa a conviver na fronteira entre o real e o imaginário, representado (ou materializado) agora na forma de um mundo virtual em que os modos de expressão do corpo extrapolam as fronteiras do verossímil.

As artes digitais vão se consolidando na era da informação e, nesse contexto, os videogames ganham papel de destaque, sendo um meio em que a vida humana é representada tanto em sua mais intensa realidade como nas fantasias e desejos materialmente impossíveis de serem realizados. 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. Milhares de cópias de um mesmo título são vendidas a cada lançamento, e muitas temáticas veiculadas nas narrativas passam por adaptações aos contextos locais e regionais dos países nos quais são vendidos, o que recebe o nome de *localização*<sup>1</sup>.

Este artigo apresenta o resultado da pesquisa de doutorado, concluída em 2015, na qual, considerando o potencial cultural e midiático dos videogames, realizou-se uma análise de conteúdo da construção de personagens do jogo *Mass Effect 3*. A narrativa do game descreve a invasão do sistema solar por máquinas milenares ultra desenvolvidas. Nesse mundo, várias raças – humanos e humanoides – entram em contato para se ajudarem na tarefa de combater a força invasora e se inter-relacionam afetivamente em relações não apenas interétnico como também interespécies e homoafetivas.

A possibilidade de haver relacionamentos homoafetivos entre as personagens masculinas no lançamento do jogo, o que na primeira e na segunda sequência da série

---

<sup>1</sup> 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.



não era possível, rendeu inúmeros comentários prós e contras entre o público de jogadores. *Mass Effect 3*, então, ficou conhecido como um jogo inclusivo, que respeita as diferenças sexuais. E esse foi o primeiro critério utilizado para a escolha desse jogo como objeto de investigação. 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.

Busca-se pensar sobre posições subjetivas problemáticas que emergem a partir do contato com o game. Por exemplo: 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 a mídia videogame participaria na veiculação na representação dos padrões de corpo e qual a relação dessas representações com os de padrões de gênero e sexualidade vigentes? Que tipo de discurso veicula a inclusão da diferença de gênero e sexual nessas narrativas? Essas indagações nos levam a problematizar se *Mass Effect 3* pode ser considerado um videogame subversivo e propõe-se uma possível quebra de paradigma na ordem discursiva hegemônica do gênero e da sexualidade.

A análise de conteúdo realizada aqui baseia-se naquela proposta por Laurence Bardin (1977). O escopo teórico que dá sustentação a este trabalho situa-se nos estudos culturais, dentro os quais destaco Michel Foucault (2014) no que tange ao discurso construído sobre a sexualidade, Zygmunt Bauman para tratar da fluidez e da instabilidade do sujeito na contemporaneidade e a teoria feminista com ênfase na obra de Judith Butler (1990) com o conceito de performatividade do gênero, sobre os quais se discute na sequência.

## 2. O gênero e a sexualidade sob o prisma da cultura

Não há como trabalhar as questões de gênero e sexualidade sem refletir sobre 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. Do 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. Nesse sentido, 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.

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)

Observa-se 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 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.

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. 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<sup>2</sup>.

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.

Entende-se 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

---

<sup>2</sup> A subversão que pensamos aqui é aquela mencionada por Butler (1990) quando descreve a performatividade subversiva, que busca romper com padrões estabelecidos pela ordem discursiva hegemônica, melhor exemplificado no ato performativo da *dragqueen*, isto é, a desestabilização da ideia de naturalidade do gênero feminino ao ser representado pelo corpo masculino.



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, e 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. Nota-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.

Para as discussões sobre a fluidez e a multiplicidade do gênero nesta pesquisa, empregou-se o conceito de performatividade, de Butler (1990), que, resumidamente, refere-se aos atos desempenhados num palco teatral ou às ações desempenhadas pelos sujeitos sociais. Nesse sentido, as identidades de gênero corresponderiam à *persona*, às máscaras que se colocariam na interpretação dos vários papéis que assumimos ao longo de nossas vidas. A autora sustenta 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).<sup>3</sup> 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 refere-se ao ato discursivo como algo

<sup>3</sup> 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)



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 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.

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. Assim, 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.

Numa perspectiva similar, Grosz (1994) também aponta para o papel do corpo como território de marcações culturais. Ao tentar apagar o outro diferente, a cultura sobrepõe seu aparente poder totalizante. Na inexistência do diferente, a naturalização se torna justificada.

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.”<sup>4</sup> É na superfície cambiante do corpo

---

<sup>4</sup> 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)

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.

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, desprende-se que o gênero opera sobre o corpo como um ato de inscrição cultural, e que para se entender a variedade de gêneros que se multiplicam cotidianamente é preciso desvencilhar-se do olhar binário e naturalista com o qual tendencialmente se lê o mundo que habitamos e que nos habita.

### 3. Aspectos metodológicos

A análise midiática proposta aqui aborda o videogame especialmente no que tange ao campo imagético veiculador de informações sobre a representação do gênero das personagens bem como de suas sexualidades. Baseou-se na Análise de Conteúdo proposta por Bardin (1977). 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 se encontrou 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 – julga-se 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)

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*.

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 fez-se um *skimming* 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<sup>5</sup>. 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.

Com relação 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 o personagem masculino, um em que ele 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

<sup>5</sup> *Raça* é palavra adequada aqui por se tratar de um game que considera a existência de seres extraterrestres.



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 cerca de setenta (70) horas. 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.

*Gaming* é um termo que vem da língua inglesa e significa o “ato de jogar”, o “jogo” como se fala na linguagem dos jogadores de videogames. O *gaming* é um processo de reconhecimento da narrativa de determinado jogo, que muitas vezes algumas horas e mais de cem horas de duração.

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.



Outro ponto importante, observado durante o game, foi como os corpos dos personagens eram construídos. Quanto mais jogava, mais percebia que certos padrões eram reiterados nas mais diversas personagens, independente da raça. Buscou-se registrar esses padrões por meio da captura de imagens, nas quais, ao longo da análise, procura-se explicitar que indícios permitem aproximá-las de uma ou de outra categoria, pautando-se 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 se saiba que sexualidade não se restringe à 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.

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

• Masculinidade dominante		• Feminilidade dominante	
➤ Físicos	musculoso, atlético, forte, viril, corpo/pele pouco expostos	➤ Físico	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:

<ul style="list-style-type: none"> <li>• Masculinidades</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Multiplicidade (várias formas de ser)</li> <li>➤ Equivalência (atributos transitam entre os corpos)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Feminilidades</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Físicos</li> </ul>	<p style="text-align: center;">←-----→</p> <p>musculosa(o), forte, viril, atlética(o), voluptuosa(o), magra(o), frágil, corpo/pele muito pouco expostos<sup>6</sup></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Físicos</li> </ul>
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comportamentais</li> </ul>	<p style="text-align: center;">←-----→</p> <p>destemida(o), racional, agressiva(o), autossuficiente, prática(o), dependente, emocional, delicada(o), capaz, teórica(o)</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Comportamentais</li> </ul>

**Tabela 2: Padrões não normativos e critérios definidores**

Essas categorias 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.

#### 4. A representação do gênero na construção das personagens de *Mass Effect 3*

Em *Mass Effect 3*, é possível escolher o sexo que o 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 do

<sup>6</sup> No jogo, percebeu-se mais exposição do corpo/pele masculino. Nas cenas de sexo, os seios das mulheres não são expostos, por exemplo. Elas sempre usam sutiã.

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.

Analisando os personagens pode-se considerar e problematizar as ideologias sobre gênero e sexualidade veiculadas por seus criadores/designers. Volta-se aqui a uma reflexão acerca das masculinidades e das feminilidades que ganham visibilidade no videogame. Para tanto, considera-se 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. Enfatiza-se 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 os personagens eram predominantemente masculinos. 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.

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, precisa-se 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 torna-se 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 heteronormativa, como temos visto até aqui.

No que tange aos corpos pixelados das personagens de *Mass Effect 3*, podem-se fazer várias observações sobre a forma como são representados (Figura 1). Ao longo de 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 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 1: Estrutura corporal das personagens**



Fonte: Acervo do pesquisador

Os personagens masculinos (Figura 2) de modo geral são atléticos 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 dos personagens masculinos em videogames.



**Figura 2: Forma do corpo das personagens masculinos**



Fonte: Acervo do pesquisador

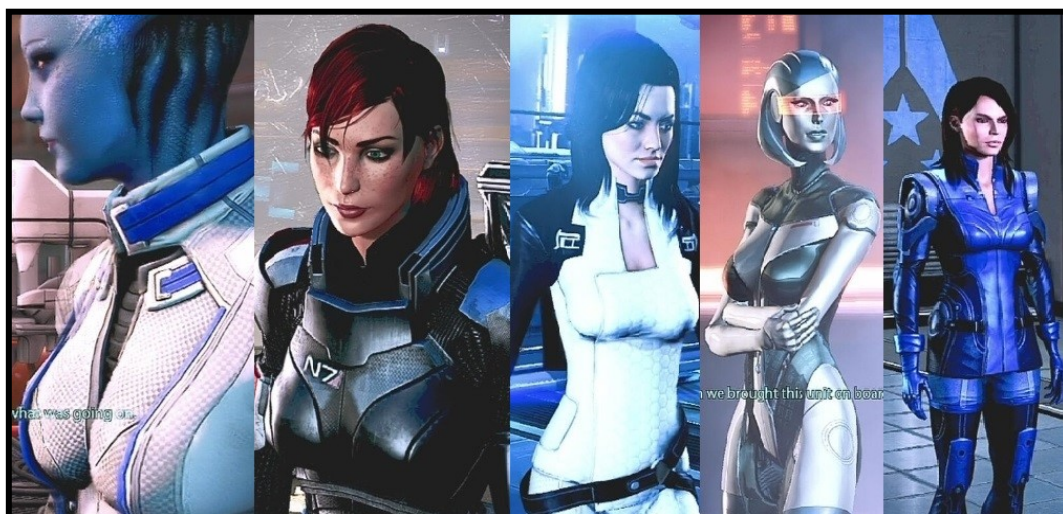
O corpo feminino em *Mass Effect* é construído/representado segundo a importância da personagem na história. As imagens que seguem (figuras 3 e 4) mostram respectivamente personagens de maior destaque na trama, com as quais o jogador tem mais contato, e personagens secundárias, aquelas que aparecem poucas vezes ou têm pouca relevância na história.

A figura 3 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 detalhados. 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 “imane” 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. 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 3: Representação do corpo das personagens femininas de destaque**



Fonte: Acervo do pesquisador

As personagens da figura 4 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 aos personagens principais, 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 4: 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, escolheu-se 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. Acredita-se 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.

Observemos a construção do corpo e da “personalidade” algumas personagens<sup>7</sup> de destaque no game:

### **Doutora Liara T’Soni**

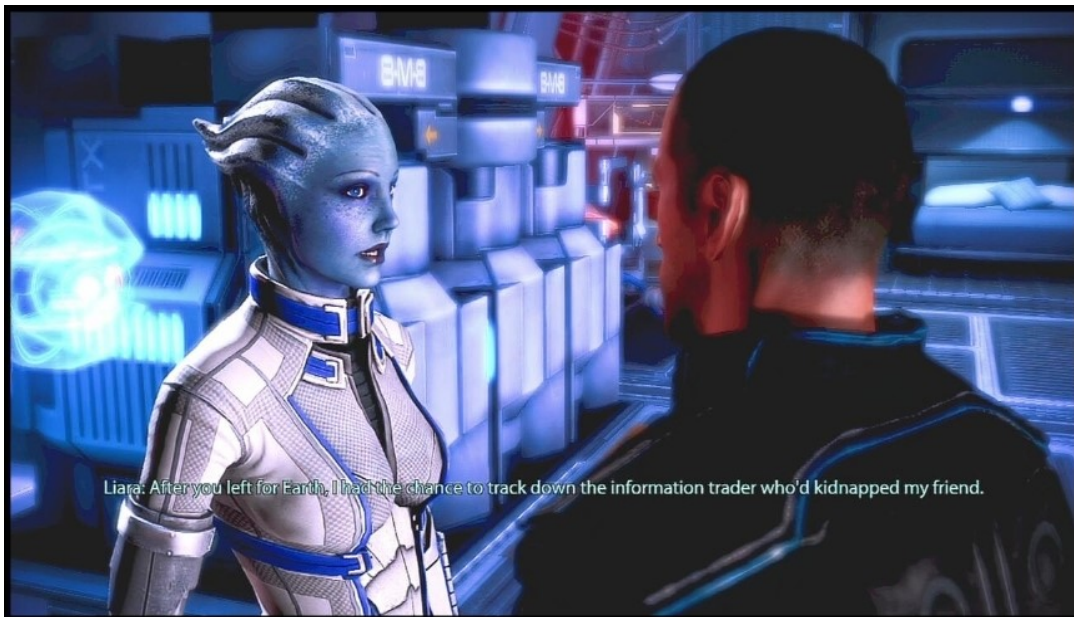
Os Asari são uma raça composta apenas por fêmeas, que se reproduzem por meio de partenogênese. Elas se conectam ao sistema nervoso de um parceiro de qualquer gênero ou espécie para se acasalarem. Chegam a viver mais de mil anos. Ao longo do game, nas descrições feitas sobre as raças, devido à forma de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

Liara T’Soni (Figura 5), 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.

---

<sup>7</sup> Apresentam-se aqui apenas alguns exemplos recortados da pesquisa devido ao grande número de personagens analisadas.

Figura 5: 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 depara-se com uma possibilidade de romance inter-racial e/ou homoafetiva ao mesmo tempo.

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.



## Miranda Lawson

Miranda (Figura 7) 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 6: 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, sendo essa situação um significante da fragilidade feminina e de sua dependência em relação ao herói.



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 8). 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 7: 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 9) 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 8: EDI (*Enhanced Defense Intelligence*)**

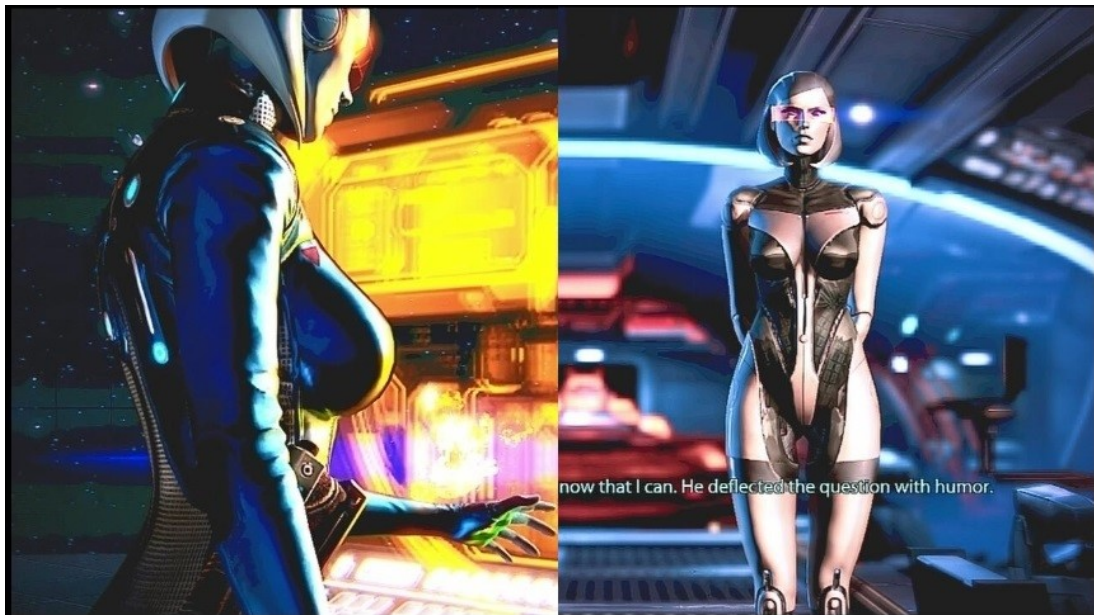


Fonte: Acervo do pesquisador

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 10) 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, adequada-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 9: 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. 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. Nesse caso, sob a ótica de Grosz (1994), inscrevem-se no corpo as marcas discursivas de um gênero artificial, ainda que esse não seja mais de carne e osso.

### **Kaidan Alenko**

O Major Kaidan Alenko (Figura 14) 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 10: Major Kaidan Alenko, à esquerda**



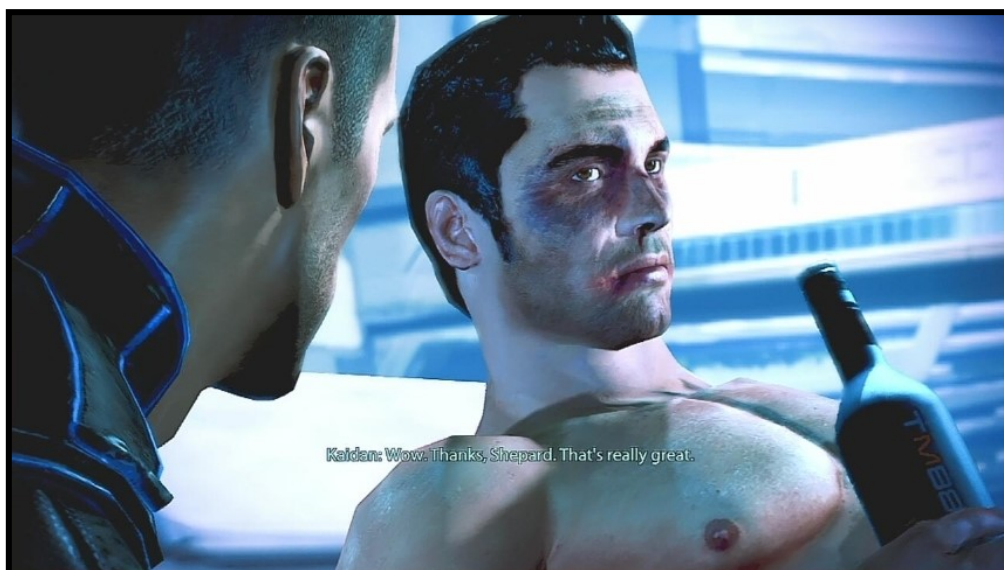
Fonte: Acervo do pesquisador

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 15), 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 11: 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. Cabe destacar 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.

## 5. Considerações Finais

A análise de *Mass Effect 3* levou-nos a perceber que a representação dos personagens no videogame rege a ótica binária de concepção de gênero. O padrão vigente nos personagens é o normativo, isto é, o gênero binário, que reconhece como verdadeiro e inteligível socialmente o binômio homem-mulher heterossexual. Observa-se, entretanto, que no jogo 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 se considera o papel político das mídias na divulgação das diferenças.

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 sinais 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.

A existência de movimentos ou posicionamentos não normativos dentro do jogo, como os relacionamentos inter-raciais, interespécies ou os homoafetivos, pode ser considerada um movimento de subversão que, não obstante, é pagado pela forte presença da ideologia da heteronormatividade compulsória, por meio da qual personagens masculinas e femininas são construídas dentro do padrão dominante, que é levado a ser reconhecido culturalmente como legítimo. O que se pretende 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 várias facetas que o gênero construído culturalmente pode assumir. O sujeito gendrado possui muitas posições a partir das quais se constitui coletivamente. Pode-se, então, entender o gênero como máscaras com as quais o sujeito se traveste e se transforma em *personas* no teatro da vida.

Uma leitura apressada pode atribuir um status subversivo a *Mass Effect 3*, onde de fato o que se observa é uma camuflagem, ou melhor, uma reconfiguração dos papéis de gênero feita dentro da própria matriz heteronormativa e por ela. Essas formas pré-concebidas podem contribuir para disseminar o ideal normativo entre os milhares de jogadores que mantêm contato com essa mídia. O videogame em questão seria subversivo se determinasse de antemão que certas personagens não se enquadram no padrão visto como hegemônico, isto é, que elas fossem divergentes da norma dominante. Entretanto, ele acaba veiculando e reificando uma forma adequada de ser homem e mulher, pois a mídia não apenas reflete nossa cultura como também a produz.



## Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Trad. Luís Antero Reto; Augusto Pinheiro. Lisboa: Edições 70, 1977.

BAUMAN, Zygmunt. **Tempos líquidos**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

\_\_\_\_\_. **Ensaio sobre o conceito de cultura**. Trad. Carlos Alberto Medeiros. São Paulo: Zahar, 2012.

BIOWARE. **Mass Effect 3**. Manaus: Videolar, 2012. DVD-ROM.

BUTLER, Judith. **Gender trouble: feminism and subversion of identity**. New York: Taylor and Francis, 1990.

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.

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

HOBBSAWM, Eric; RANGER, Terence. **A invenção das tradições**. 6 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1997.

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.

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.

Submetido em: 10/10/2017. Aprovado em: 23/11/2017.