



UNIVERSIDADE FEDERAL DE PELOTAS
CENTRO DE ARTES
COLEGIADO DOS CURSOS DE CINEMA

SÂMIA MARIANO VACARI

“PROBLEMAS DE GÊNERO” EM *MASS EFFECT*:
A construção das personagens Asari

Pelotas/RS

2018

SÂMIA MARIANO VACARI

**“PROBLEMAS DE GÊNERO” EM *MASS EFFECT*:
A construção das personagens Asari**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

Orientadora: Dr^a. Daniele Gallindo Gonçalves Silva

Pelotas
2018

SÂMIA MARIANO VACARI

**“PROBLEMAS DE GÊNERO” EM *MASS EFFECT*:
A construção das personagens Asari**

Artigo científico apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Bacharel em Cinema de Animação no Centro de Artes da Universidade Federal de Pelotas.

_____ em treze de dezembro de dois mil e dezoito.

Banca Examinadora:

Profa. Dra. Daniele Gallindo Gonçalves Silva

Prof. Dr. Guilherme Caravinho da Rosa

Prof. Ms. Mauricio Rodrigues Gonçalves

RESUMO

Mass Effect, nos três jogos de sua franquia e com seu novo título, *Mass Effect: Andromeda*, impactaram milhares de jogadores ao redor do mundo com sua narrativa e seus personagens cativantes. Este artigo propõe então uma análise à luz da teoria de gênero das personagens Asari, uma das espécies aliens encontradas em todos os jogos da franquia. Apresentada como uma espécie de apenas mulheres na trilogia original, em *Mass Effect: Andromeda* se subverte esse conceito com algumas palavras de uma das embaixadoras da espécie. Com a escolha de algumas personagens e cenas chaves, e do uso da estrutura do MDA (mecânica, dinâmica, e estética), o artigo apresenta alguns dos momentos que evidenciam essa subversão, junto à análises visuais, a fim de entender o anseio da companhia desenvolvedora de trazer representatividade para seus jogos, e a reação negativa de parte dos fãs para com essa mudança.

Palavras-chave: jogos; teoria de gênero; sexualidade; pós-orgânico; *Mass Effect*.

ABSTRACT

Mass Effect, in its original trilogy and then in its newest title, *Mass Effect: Andromeda*, has impacted thousands of players worldwide with its narrative and captivating characters. This essay proposes an analysis in the light of gender theory applied to the Asari, one of the alien species found in all the games of the franchise. Presented as an all female species in the original trilogy, in *Mass Effect: Andromeda* this concept is subverted with only a couple sentences coming from one of the species' ambassador. By choosing a few key characters and scenes, and by using the MDA (mechanics, dynamics and aesthetics) framework, this essay presents key moments that bring this subversion to attention, and aided by the visual analysis, it tries to understand the developing team's wishes to bring representation to their games, and the negative response from fans to this change.

Keywords: games; gender theory; sexuality; post-organic; *Mass Effect*.

Sumário

Sumário	5
Introdução	6
1 O universo <i>Mass Effect</i>	9
2 Asari: “problemas de gênero” em <i>Mass Effect</i>	11
2.1 A raça no universo.....	11
2.2 A trilogia original de <i>Mass Effect</i> e as personagens Asari	12
2.3 <i>Mass Effect: Andromeda</i>	16
Considerações finais	19
Referências.....	20
Anexos	21

Introdução

O gênero midiático de ficção científica, desde seu início, traz em sua narrativa uma notória ligação com questões sociais. Com títulos clássicos como *Jornada nas Estrelas* (1966), *Inimigo Meu* (1985) e *Doctor Who* (1963), há um claro anseio de representar um futuro hipotético com aparatos tecnologicamente avançados, viagens interestelares em naves espaciais e até mesmo viagem no tempo – situações carregadas de fantasia e por vezes pseudociência – mas que, apesar de imaginarem o futuro da humanidade, são engajantes por nos mostrarem problemas atuais, mesmo que alegoricamente. *Mass Effect* (2007) não é exceção. Com sua trilogia completada por *Mass Effect 2* (2010), *Mass Effect 3* (2012) e seu título mais recente, *Mass Effect Andromeda* (2017), criou-se uma fã-base na comunidade de jogos eletrônicos consideravelmente grande. Apesar de também ser consagrado pelo seu sistema de combate, foi inovador por trazer uma narrativa volátil, controlada pelo jogador por meio de pequenas escolhas feitas no decorrer do jogo.

Sua história introdutória traz um futuro no qual a humanidade divide a Via Láctea com inúmeras outras espécies, uma delas sendo a Asari. Descrita em *Mass Effect* (2007) como sendo uma espécie “mono-gênero”, “fêmea” e “macho”, bem como suas variações, não têm nenhum significado concreto em sua cultura. Apesar dessa informação, todas as Asari apresentadas no jogo, e em suas continuações, são representadas visualmente como femininas e chamadas por pronomes femininos. Por esse motivo, em vez de serem consideradas uma espécie sem gênero pelos fãs, foram colocadas como uma espécie de mulheres; um pensamento sublimemente negado em alguns momentos dos três primeiros jogos, mas que na comunidade *gamer* foi fortemente reforçado.

Por esses motivos, o seu mais novo título, *Mass Effect: Andromeda* (2017), parece trazer uma controvérsia com um trecho no qual, em algumas frases, uma embaixadora da espécie descreve que ao contrário do que é comumente dito, alguns indivíduos da espécie usam “pronomes masculinos” ou até mesmo neutros “onde a linguagem permite”.

Nota-se aqui que o trecho, em um jogo longo como *Mass Effect: Andromeda* (aproximadamente vinte horas de gameplay se considerada somente a narrativa principal¹), é de difícil acesso, mesmo com as condições na narrativa já alcançadas pelo jogador. Sendo uma conversa entre uma embaixadora Asari e um embaixador Angara (outra espécie do universo de *Mass Effect*), ela passa despercebida por qualquer jogador que não esteja prestando atenção ao

¹ Disponível em <<https://howlongtobeat.com/game.php?id=26802>>. Acesso em 29 de novembro de 2018

barulho de fundo do local, ou é até mesmo encoberta por hologramas interativos presentes no centro cultural no qual a cena acontece.

Asari: Sim, o binário de gênero é irrelevante para nós.

Angara: Usei pronomes femininos até agora. Eu deveria...

Asari: No meu caso, pode continuar. Obrigada por perguntar. Alguns asari preferem pronomes masculinos, enquanto outros indivíduos se alinham com a neutralidade onde a língua permite.

Angara: Meu povo utiliza de vários pronomes para se identificarem. Talvez deva produzir um documento.

Asari: Ficaria agradecida.

Apesar do trecho ser curto e não contar com qualquer aprofundamento no jogo, longas discussões sobre a verossimilhança do trecho foram feitas. Neste sentido, baseando-se na teoria de Judith Butler em *Problemas de Gênero* (2003) e utilizando-se da estrutura do MDA de Robin Hunicke, Marc LeBlanc e Robert Zubek (2004), esse artigo analisará a construção (a)genderificada da espécie Asari nos quatro jogos do universo de *Mass Effect*, utilizando trechos chave e entrevistas com os desenvolvedores para compreender as estratégias de construção das personagens e as representações dessa determinada raça no universo do jogo.

Entende-se aqui como a teoria de gênero as discussões propostas por Judith Butler (2003), através das quais apota-se para a seguinte questão:

A hipótese de um sistema binário dos gêneros encerra implicitamente a crença numa relação mimética entre gênero e sexo, na qual o gênero reflete o sexo ou é por ele restrito. Quando o *status* construído do gênero é teorizado como radicalmente independente do sexo, o próprio gênero se torna um artifício flutuante, com a consequência de que *homem* e *masculino* podem, com igual facilidade, significar tanto um corpo feminino como um masculino, e mulher e feminino, tanto um corpo masculino como um feminino (BUTLER, 2003, p. 24-25).

A autora introduz aqui a problematização de que o gênero não pode ser mais definido como algo que vem de dentro, da essência do ser, mas seria um gesto performativo, mutável e construído a cada momento.

Já para pensar a questão do método, optamos pelo MDA, pois esse se encarrega de “formalizar o consumo dos jogos ao dividí-los em seus componentes distintos: regras, sistema, ‘diversão’” (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p. 2, tradução nossa). Assim, do ponto de vista do desenvolvimento de um jogo, obtemos as mecânicas (regras), dinâmicas (sistema) e estéticas (diversão). Neste sentido, os autores definem os componentes da seguinte forma:

Mecânica: descreve os componentes únicos do jogo, no nível de representação da informação e algoritmos.

Dinâmica: descreve o comportamento no momento das mecânicas interagindo com as informações vindas do jogador, e vice-versa.

Estética: descreve a resposta emocional que se espera invocar no jogador quando este interage com o jogo. (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p. 2, tradução nossa.)

Estabelecidos esses três pilares, a estética é dividida em algumas categorias (apesar de não se limitar a apenas estas): sensação, fantasia, narrativa, desafio, sociabilidade, descoberta, expressão e submissão. Com a dinâmica suportando a estética, e a mecânica suportando tanto a estética quanto a dinâmica, o jogo se constrói.

Mass Effect (e seus jogos subsequentes), então, atrai seus jogadores por algumas destas categorias, como a fantasia criada por um novo universo futurista com novas espécies e aparatos tecnológicos, ou com o desafio de eliminar seus inimigos, sendo um jogo de FPS (*first person shooter*). Mas, por ser um jogo do gênero RPG, a narrativa é o centro das atenções, e será a parte de *Mass Effect* a ser analisada mais a fundo.

1 O universo *Mass Effect*

Um dos argumentos proeminentes é que videogames são um meio de se desligar do mundo por alguns momentos para ser levado à um “santuário apolítico”. Uma idéia descrita por Katie Salen e Eric Zimmerman em *Regras do Jogo*:

Numa explicação básica, o círculo mágico de um jogo é onde ele se situa. Jogar um jogo significa entrar no círculo mágico, ou talvez criar um ao começo dele. O círculo mágico pode ter um componente físico, como o tabuleiro de um jogo de mesa ou o campo de um esporte. Mas muitos jogos não têm esse componente – quebra de braço, por exemplo, não necessita tanto de um local especial ou materiais. O jogo simplesmente começa quando um ou mais jogadores decidem jogar. [...] Dentro do círculo mágico, significados especiais se alocam em objetos e comportamentos. Em efeito, uma nova realidade é criada, definida pelas regras do jogo e habitada por seus jogadores. Antes de um jogo de Cobras e Escadas começar, é apenas um tabuleiro, algumas peças de plástico, e um dado. Mas quando o jogo começa, tudo muda. Repentinamente, os materiais representam algo muito específico. O personagem de plástico é *you*. Essas regras situam como você rola o dado e se move. Logo, se torna muito importante qual dos personagens de plástico chega ao final primeiro. (SALEN; ZIMMERMAN, 2003, p. 107, tradução nossa).

A realidade, porém, é mais complexa que isso. Salen e Zimmerman (2003) explicam que, como qualquer fenômeno complexo, e apesar de parecer contraditório, jogos podem ser sistemas fechados e abertos ao mesmo tempo. Entende-se o pensamento por trás dessa teoria, na visão de que para que qualquer tipo de jogo exista, faz-se necessário um conjunto de mecânicas e dinâmicas que, em conjunto com a estética, consolidam o jogo como um jogo. Mas com a agilidade e rapidez do crescimento do mundo dos jogos eletrônicos, talvez deveríamos considerar que o que se é apresentado em obras gigantescas como *Mass Effect* tenham consequências reais e concretas em nossa realidade, e nossa percepção de mundo, além de serem deveras influenciando pelo nosso cotidiano. Seria irresponsável, aqui, propor essa análise sem reconhecer o impacto real que essa obra constroi em seus jogadores.

Mass Effect é, sem dúvida, um dos maiores títulos criados pela empresa canadense *BioWare*. Com um total estimado de dez milhões e duzentas mil cópias dos jogos vendidas², perde em números apenas para o seu jogo irmão, *Dragon Age*³. Lançado originalmente para o console Xbox, é considerado pelo site de notícias de jogos IGN a melhor aquisição a se fazer na plataforma por ser especial⁴. Então, junto à *Dragon Age*, *Mass Effect* tornou o nome da *BioWare* um dos mais influentes na indústria. Aclamado pelos críticos (com nota noventa e um

² Disponível em <<http://www.vgchartz.com/article/250066/mass-effect-a-sales-history/>>. Acesso em 22 de outubro de 2018.

³ Disponível em <<https://twitter.com/BioMarkDarrah/status/987517890403299328>>. Acesso em 22 de outubro de 2018.

⁴ Disponível em <<https://www.ign.com/articles/the-top-25-xbox-360-games-4>>. Acesso em 22 de outubro de 2018.

em *Dragon Age* e noventa e quatro em *Mass Effect 2*, em uma escala de cem, de acordo com o Metacritic⁵), os jogos da franquia definiram o gênero de jogo RPG eletrônico.

Com toda essa influência, este não é o primeiro texto a analisar *Mass Effect*, e nem será. “Digital Pitchforks and Virtual Torches: Fan Responses to the Mass Effect News Debacle”(2011) de Mia Consalvo, Nathan Dutton e Todd Harper se aprofunda muito mais sobre a comoção que o segmento transmitido no canal estadunidense Fox News sobre o jogo criou entre fãs, e que será mencionado posteriormente aqui. Este também não é o primeiro texto à fazer uma análise sobre gênero em jogos, com “Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games?”(2015) de Xeniya Kondrat apresentando uma análise sobre a representatividade feminina em jogos, no geral, seus estereótipos e tipos de personagens. Porém, levando em conta um jogo recente como *Mass Effect: Andromeda*, a análise da espécie Asari sob a luz da teoria de gênero pós-feminista de Butler, considerando-se o novo trecho que pode ser encontrado no jogo, traz seu ineditismo.

⁵ Disponível em <<https://www.metacritic.com>> Acesso em 22 de outubro de 2018.

2 Asari: “problemas de gênero” em *Mass Effect*

2.1 A raça no universo

Por todo o primeiro jogo da franquia *Mass Effect*, o principal meio de exposição ao universo criado é via seus companheiros de missão. O jogador, com controle do personagem Comandante Shepard (um avatar com gênero, aparência, passado e estilo de combate customizáveis já no começo do jogo), pode recrutar vários indivíduos das mais variadas espécies alienígenas encontradas no universo do jogo por meio de missões. Após recrutá-los, o jogador pode encontrá-los facilmente pela sua espaçonave, onde estas personagens estarão disponíveis para discutir seus passados e histórias com o Comandante, e ajuda-lo em missões.

As Asari também são introduzidas assim. Apesar de não ser a primeira personagem da raça a se encontrar no jogo, Liara T'soni, assim como os outros aliens, é a única possível companheira em sua espaçonave da espécie. Ao se interagir com ela, uma pequena explicação sobre sua espécie e dada, e com ela uma imagem geral do que as Asari representam pode ser construída.

Consideradas umas das espécies mais influentes na Via Láctea e a primeira espécie da atualidade a alcançar vôo interestelar, são consideradas elegantes, diplomáticas e mestres do controle biótico (um dos poderes de combate encontrado no jogo). Mas o que nos interessa é sua relação com gênero e com sua performance do mesmo. Algumas dessas respostas podem ser encontradas brevemente no começo do jogo em uma conversa com Liara:

Liara: [...] Nós sempre tentamos ser a voz da cooperação pacífica em disputa intergalácticas. Minha gente acredita que somos todos parte de uma única comunidade intergaláctica. Cada espécie contribui algo para o bem maior. Mesmo buscando esse entendimento de outras espécies, parece que poucos tentam nos entender. A galáxia está cheia de rumores e desinformação sobre meu povo.

Shepard: Como?

Liara: Minha espécie é mono-gênero. Macho e fêmea não têm significado real para nós.

[...]

Shepard: Você sabe quem (sua mãe) escolheu para ser sua companheira?

Liara: Ela mal falava de sua companheira. Mas sei que meu pai, se você quiser usar esse termo, era asari também.

Como podemos ver, uma das primeiras informações que podem ser acessadas por Liara é que, de fato, na cultura Asari não existe o binarismo de gênero. Liara chama um de seus pais de “pai”, um termo masculino que é aplicado à uma personagem visualmente feminina, da mesma espécie. A discordância entre nomeação e forma é dada como proposital, mas considerando o processo criativo por trás da criação visual da espécie, toma conotação de

comédia, como é reforçado em uma das cenas de *Mass Effect 2* (2010), na qual Shepard tem a oportunidade de conhecer o pai de Liara.

Em entrevista ao *Game Informer*, um dos diretores de arte, Matt Rhodes, explica que as Asari, ao contrário das outras espécies criadas para o jogo, foram concebidas com uma mentalidade diferente. Ao invés de tentarem criar algo realmente alien, as Asari foram criadas como um ideal, utilizando referências como o tropo da “Green-skinned Space Babe”⁶ sendo citado o seriado de sci-fi *Star Trek: The Original Series*.

Fica claro aqui que as Asari, visualmente, foram criadas para serem não apenas um ideal, mas o ideal do *feminino*. Matt Rhodes confessa que o único rascunho feito pela equipe de um Asari masculino foi há muito tempo perdido. O que nos traz à pergunta: Se no começo do desenvolvimento do jogo não havia nenhum planejamento de realmente criar personagens Asari masculinos ou neutros, qual seria a intenção do estúdio ao criar a cena acima citada de *Mass Effect: Andromeda*?

2.2 A trilogia original de *Mass Effect* e as personagens Asari

Muito do que o jogador entende sobre o universo criado em *Mass Effect* é criado pela interação dele com os personagens à sua volta, como qualquer outro jogo no estilo de Role Playing Game, pelas conversas e missões dadas por NPCs (non-playable characters). Assim, para entender a espécie Asari e como é construída no universo, podemos analisar as NPCs Asari que acompanham o jogador pela jornada dos três primeiros jogos.

O primeiro encontro com Liara é no planeta Knossos. O jogador procura por ela no planeta imaginando que com a conexão que ela tem com sua mãe – Matriarca Benezia, um dos vilões do primeiro jogo – poderá conseguir mais respostas através dela. Em vez de uma personagem que compactua com as visões da mãe, Liara é encontrada conduzindo seus estudos arqueológicos. Com a ajuda verbal dela, o jogador consegue desprendê-la do dispositivo, usando mecanismos no mapa para resolver o quebra-cabeça dessa missão. Assim, ela se junta ao seu time, fornecendo informações cruciais sobre Matriarca Benezia e como derrotá-la, como também podendo ser chamada para o combate ao lado do jogador.

A situação em que Liara é encontrada pela primeira vez pelo jogador parece falar muito sobre a personagem (cf. Imagem 1 em anexo). Presa em um campo de força com seus pés e

⁶ O tropo da “gatinha do espaço sideral de pele verde” consiste no que, visualmente, seria apenas uma atriz nitidamente antropomórfica (feminina), na maioria das vezes em roupas reveladoras, com a única característica diferenciadora sendo a cor de sua pele, geralmente verde ou azul, por serem cores opostas à tonalidade da pele humana.

mãos imobilizadas, sua posição vulnerável, em conjunto com sua única escapatória sendo a ajuda de Comandante Shepard facilmente a coloca no tropo encontrado em vídeo games clássicos da donzela em apuros.

Após resgatada e recrutada, Liara é uma das personagens mais deslocadas na tripulação majoritariamente militar de Shepard. Como arqueóloga, seu conhecimento sobre os Reapers (o inimigo final da trilogia) é importante não apenas para a narrativa, mas também para colocá-la na posição de “nerd recatada” nas opções de romance do primeiro jogo. Se considerado o público-alvo do jogo, fica clara a popularidade da personagem como interesse romântico escolhido pelo jogador para Shepard.

Mass Effect não é o primeiro jogo da companhia Bioware que dá ao jogador a opção de seguir as rotas de romance de alguns de seus personagens; é até mesmo um dos motivos mais atraentes deles para os jogadores leais à empresa. Sendo um jogo com faixa etária de 14 anos no Brasil, “Mature” nos Estados Unidos, país onde foi originalmente distribuído, o jogo contém cenas de violência e, no final das rotas dos romances, cenas com nudez parcial.

Tal tipo de cena desencadeou um debate no programa televisivo estadunidense Fox News, criticando-as como “impróprias para a juventude que compra esses jogos”⁷. O fato que nos importa aqui é que as personagens Asari são as escolhidas para terem suas cenas dissecadas no programa ao vivo, sendo descartados comentários sobre qualquer das personagens humanas que também são apresentadas em nudez parcial em suas rotas de romance.

Assim, fica claro que no primeiro jogo, apesar de haver um nítido anseio dos desenvolvedores de criar personagens que existam fora da performatividade de gênero tanto masculina quanto feminina, efetivamente, não muito se é feito. Liara, em específico, mantém o padrão de vestimenta das outras personagens femininas da tripulação com roupas apertadas ao corpo, reveladoras. Suas marcas faciais, oficialmente tidas como pinturas abstratas, ou símbolos da família da qual a asari pertence, são claramente sombrancelhas artificiais. Apenas Liara e sua mãe, Matriarca Benezia, possuem essas pinturas em formato de sombrancelha entre todas as asari de todos os jogos da trilogia, e também de *Mass Effect: Andromeda* – fato que não passou despercebido pelos fãs, que acreditam que o real motivo por trás delas seria a tentativa dos desenvolvedores de tornar Liara, e consequentemente Benezia, mais atraentes⁸.

⁷ Disponível em <<https://www.youtube.com/watch?v=PKzF173GqTU>> Acesso em 22 de outubro de 2018.

⁸ Disponível em <https://www.reddit.com/r/masseffect/comments/47ltso/why_is_liara_the_only_asari_with_eyebrows/> Acesso em 29 de novembro de 2018.

Dito isto, não se nega aqui o que se foi feito – Liara é a única personagem de *Mass Effect* a qual tanto um Comandante Shepard masculino quanto uma Comandante Shepard feminina podem desbloquear as cenas de romance da personagem. Liara, então, se torna a primeira personagem sem a restrição de gênero para Comandante Shepard, mas não a última.

Com *Mass Effect 2*, toda a tripulação é mudada com a morte e ressurreição de Shepard. Anos após este acidente, a maioria dos personagens recrutados no primeiro jogo já não seguem mais Shepard, incluindo Liara. Em seu lugar, o jogador pode recrutar uma outra personagem asari: Samara (cf. Imagem 2 em anexo).

É importante mencioná-la, pois, com ela, uma nova imagem das Asari é posta na tela. Descrita como uma das Matriarcas – integrantes da espécie com setecentos anos de idade ou mais, são consideradas líderes em suas comunidades pela experiência que sua idade traz. Samara não é apenas Matriarca, mas também uma Justicar – prometendo-se a um código moral rigoroso, ela se desfaz de todos seus bens materiais depois de uma tragédia em sua família para se tornar uma vigilante, viajando pelos planetas do território Asari e trazendo justiça onde é necessário.

Sua cena de introdução, assim como a de Liara, fala muito sobre quem Samara é como personagem. Antes mesmo de sua cutscene, personagens com informações de onde encontrá-la mostram respeito, e até mesmo medo dela. Ela é conhecida, como todas as Justicars, por matar ao menor indício de corrupção.

Assim, o jogador a encontra encurralando a última integrante viva de uma gangue que acabara de transportar uma fugitiva para fora do planeta (todo o resto de seu esquadrão já fora morto por Samara). A integrante, já ferida e desarmada, é assassinada por ela ao negar informações sobre a fugitiva, sem ser dada uma segunda chance.

A descrição dada sugere um design de personagem para Samara que passe a ideia de uma assassina de sangue frio, com execuções rápidas – sua praticidade e humildade sendo pilares de sua construção, o que deveria refletir em suas vestimentas. Mas sendo Asari, e como integrante da nova tripulação de Shepard, sua armadura resistente é reveladora, deixando partes vulneráveis de seu corpo à amostra. Seu decote exagerado, em conjunto com os enquadramentos de tela em que Samara é colocada, servem tanto para colocá-la nessa posição de poder, mas também para sexualizá-la (cf. Imagem 3 em anexo). A imagem, em *contre-plongée* (tipo de enquadramento onde a câmera faz a captura do personagem em um ângulo inferior ao nível do olhar, geralmente usado no audiovisual para passar uma imagem de poder para o personagem, e de impotência para o espectador), coloca no centro da tela, e consequentemente no centro da atenção, o decote revelador mencionado acima. A sexualização

continua até o final da cutscene, quando Samara decide descartar o uso de suas armas e sua aptidão biótica por seu sapato com salto, assassinando a líder da gangue com a pressão do salto sob sua garganta. A sexualização das personagens Asari já acontece em *Mass Effect*, mas em *Mass Effect 2*, com a presença de Samara, essa sexualização só torna frontal à personagem.

Mass Effect 3 é o jogo de resolução da trilogia, e para se conseguir um dos vários finais positivos, Shepard precisa se aliar com todas as forças militares disponíveis na Via Láctea. Assim, tanto Samara quanto Liara são recrutadas para a tripulação, e como todos os outros companheiros na nave de Shepard, suas missões pessoais estão disponíveis para o jogador.

Focaremos então na missão pessoal de Liara. Em *Mass Effect*, o jogador fica ciente que Liara nunca teve contato com seu pai, mas que sabe que tal indivíduo também é Asari. Em *Mass Effect 3*, Shepard tem conhecimento de que Matriarca Aethyta tem seguido Liara, e assim o jogador pode decidir interrogá-la.

Matriarca Aethyta não foi introduzida em *Mass Effect 3*, mas em *Mass Effect 2*. No segundo jogo, ela é bartender em um dos vários bares encontrados pelos mapas da trilogia, e parece não passar de uma personagem de fundo com poucos detalhes sobre seu passado. Em *Mass Effect 2*, Aethyta menciona que já teve filhos, uma delas sendo uma Asari pura (aquí a palavra “pura” sendo usada para denominar uma Asari nascida de uma união entre duas outras Asari, em vez de uma união entre uma Asari e um indivíduo de outra espécie), mas nada mais se é comentado sobre.

Em *Mass Effect 3*, Matriarca Aethyta é encontrada novamente, mas agora servindo bebidas em uma cidade e estabelecimento totalmente diferente. É nessa interação entre Shepard e Aethyta que o jogador aprende que o real motivo por trás da Matriarca aceitar trabalhos como bartender é para ficar de olho em Liara, sua filha.

Shepard: [...] Eu vi alguns vídeos de você vigiando Liara.

Aethyta: É... Matriarca Benezia era, hm... Era mãe dela. E, hm, bem, ela não sabe, mas... Eu sou pai dela.

Shepard: Você quer dizer que você é a outra mãe, né?

Aethyta: Não, eu não gastei ela. Ela nunca se quer me conheceu.

Shepard: Desculpe. Se você fosse humana, as duas seriam chamadas de mãe, não importando quem a gestou.

Aethyta: Bom, não sou humana, sou? Saco de antropocentrismo.

Enquanto o final da cena tem claramente tom de comédia, ela é a primeira através da qual se contesta mais fortemente a ideia das Asari como uma raça apenas feminina, ou seja, contesta-se a performance construída pela espécie nos outros dois jogos. Matriarca Aethyta, apesar de ainda visualmente feminina e sendo referida com pronomes femininos, apresenta menos compostura e um jeito mais relaxado – mesmo na animação limitada do jogo –

comparado a personagens como Samara e sua filha Liara. Em conjunto com o diálogo acima, Matriarca Aethyta é uma das personagens Asari de toda a trilogia original e até mesmo de *Mass Effect: Andromeda* que mais quebra com esse molde feminino e sexualizado criado até então no universo de *Mass Effect*.

Vale destacar aqui a frase dita por Aethyta: “Saco de antropocentrismo”. A frase, bem como a situação biológica Asari, pode ser compreendida dentro da noção de “homem pós-orgânico” proposta por Paula Sibilia, que assim o define:

Por ser um saber de tipo fáustico, a tecnociência contemporânea almeja ultrapassar todas as limitações biológicas ligadas à materialidade do corpo humano, rudes obstáculos orgânicos que restringem as potencialidades e as ambições dos homens.[...] Assim, os laboratórios desse início de século exibem suas potencialidades demiúrgicas: deles emanam saberes e aparelhagens capazes de dar à luz novas espécies, envolvendo as mais diversas combinações do orgânico e do inorgânico, do natural e do artificial (SIBILIA, 2015, p. 49-50).

Para as Asari, não importa as limitações corpóreas dos humanos, e isso mostra irritar a Matriarca Aethyta. A reprodução Asari com outras espécies sempre resultará em uma criança também Asari, com seu gene modificado na fecundação com a informação genética do pai, assim criando uma evolução “artificial” para a espécie. Desta forma, o binarismo no que tange ao sexo parece estar vinculado unicamente às noções de pai e mãe, ou seja, a única marcação do sexo está no fato de alguém ter a habilidade de gerar ou não. Todavia, o gênero ainda é marcadamente performado nos termos do feminino.

2.3 *Mass Effect: Andromeda*

Mass Effect: Andromeda (2017) é o jogo que traz a cena que muda o discurso de gênero da espécie Asari com o trecho mencionado anteriormente. O trecho é pequeno, apenas algumas linhas de fala em tom completamente informativo, e a cena em si é de difícil acesso, passando despercebida por jogadores menos atentos aos seus arredores no jogo.

O jogo em si pouco traz de mudança em informações já estabelecidas na trilogia original, apesar de ser um *soft reboot* com um personagem principal completamente novo – um dos irmãos Ryder, o jogador podendo escolher entre a irmã ou o irmão – em uma galáxia nova. Vários indivíduos de cada espécie encontrada na Via Láctea embarcam em uma viagem sem volta para a galáxia Andromeda, onde esperam colonizá-la. Assim, os NPCs que acompanham o jogador são novos personagens e, por serem parte de uma iniciativa inovadora, a maioria acaba sendo excêntrica comparados a outros indivíduos encontrados na trilogia original. Dos integrantes da nova tripulação da espaçonave de Ryder, duas são da espécie Asari – Dra. Lexi

T. Perro, médica da espaçonave, e Pelessaria B'Sayle (cf. Imagem 4 em anexo), mais conhecida como Peebee, uma das primeiras pessoas vindas da Via Láctea a estudar a fundo a tecnologia dos Remnants achados em Andromeda.

Se o trecho da conversa dos embaixadores, no qual se discute pronomes utilizados por Asaris, serve como informação para construir a espécie nesse novo jogo, lançado cinco anos após *Mass Effect 3*, então, Peebee é a personagem que mais se assemelha ao que o trecho tenta estabelecer neste novo universo. Descrita pela dubladora da personagem em entrevista em vídeo⁹, Christine Lakin, como “impulsiva, peculiar, bem diferente do resto do grupo, e pateta”, seu design de personagem e modelagem 3D receberam críticas intensas de fãs por não ser “atrativa o suficiente” por conta da sua pintura facial e marcas de expressão pronunciadas¹⁰.

Nota-se aqui que a marca facial de Peebee, se comparadas as marcas faciais das personagens Asari analisadas anteriormente, é a única que se assemelha à pinturas de guerra em vez de acessórios e/ou maquiagem. O pigmento é borrado, refletindo as condições extremas de temperatura, umidade e pressão que Peebee enfrenta nos planetas recém descobertos de Andromeda (cf. Imagem 4 em anexo). Ainda assim, Peebee continua sendo uma personagem visualmente, majoritariamente, feminina, e é chamada por pronomes femininos. Nenhum comentário foi feito sobre o trecho discutindo pronomes na espécie Asari pela parte de qualquer desenvolvedor do jogo, e aqui é necessário aventar hipóteses em cima apenas do produto em seu contexto.

Não há como negar o histórico da Bioware, empresa responsável pelo desenvolvimento de todos os jogos do universo *Mass Effect*, de sua intenção de representar a comunidade LGBTQ+ em seus títulos. Como a franquia irmã de *Mass Effect* intitulada *Dragon Age* (2009), sua mecânica é a mesma, porém, com toda a narrativa se passando em um mundo fantasioso com elfos, anões, e outros seres mágicos inspirados pelo trabalho de J. R. R. Tolkien. *Dragon Age Inquisition* (2014), terceiro título da franquia, traz um personagem abertamente transgênero. Cremisius Aclassi, mais conhecido como Krem, é um personagem secundário, mão direita de Iron Bull – um dos personagens com romance possível em *Dragon Age Inquisition*. Krem é o que fãs da trilogia de *Dragon Age* consideram a primeira tentativa de representar um personagem transgênero nos jogos da Bioware. Sua história de vida é tratada com seriedade e sua identidade de gênero com respeito pelos outros personagens.

⁹ Disponível em: <<https://youtu.be/cO0rBH3EFK4>>. Acesso em: 14 de outubro de 2018.

¹⁰ Disponível em <<http://thegg.net/opinion-editorial/why-does-mass-effect-andromedas-female-characters-look-so-ugly-bioware-sjwi-design-101/>>. Acesso em 22 de outubro de 2018.

Dragon Age Inquisition foi lançado três anos antes de *Mass Effect: Andromeda*, e, teoricamente, quando se fala de recepção pelo público, seria o teste da companhia à presença de um personagem que quebra diretamente com a performance esperada por uma sociedade heteronormativa. Mesmo assim, *Mass Effect Andromeda* não toma a iniciativa de *Dragon Age Inquisition*, e termina a discussão no curto trecho, não introduzindo nenhum personagem Asari que realmente se sinta confortável com os pronomes masculinos ou neutros mencionados anteriormente. Aqui fica a questão: seria o trecho apenas preparação para um personagem futuro em uma possível sequência de *Mass Effect: Andromeda*, ou apenas uma estratégia de *marketing* para atrair o público LGBTQ+ para o jogo?

Jogos da esfera AAA são escritos não apenas por uma pessoa, mas por um time de vários escritores, alguns deles freelancers ou trabalhadores à distância – uma realidade presente especialmente em estúdios grandes como a Bioware. Em cenas pequenas como esta, pouco se é policiado sobre o que é escrito, principalmente se tratando de conversas aleatórias que podem ser ouvidas por acaso, apenas a carga de construção do universo, sem uma missão para o jogador por trás da mensagem.

No final das contas, os funcionários da Bioware responsáveis por *Mass Effect: Andromeda* e *Dragon Age Inquisition* não são os mesmos, e isso se reflete em como os personagens LGBTQ+ de seus jogos são escritos. *Dragon Age: Inquisition* contou com David Gaidler, diretor criativo do jogo, e abertamente homem gay. Envolvido na criação de Dorian Pavus¹¹ (personagem gay de *Dragon Age: Inquisition* que tem seu passado e sua missão influenciadas pela sua orientação e como sua família reage à ela), ele estava presente no painel sobre representatividade LGBTQ+ em jogos na convenção PAX de 2013, no qual as primeiras ideias sobre o personagem Cremissius foram sugeridas pelo público.

Assim, tentando manter esse público interessado, os escritores de *Mass Effect: Andromeda* também se aventuram, resultando no trecho no qual os embaixadores discutem gênero e pronomes de suas espécies, numa tentativa de representatividade. Uma tentativa escondida, curta, pouco aprofundada e sem qualquer impacto real na narrativa central do jogo, mas uma tentativa, mesmo assim.

¹¹ Disponível em <<https://www.gamespot.com/articles/dragon-age-inquisition-s-dorian-character-is-legitimately-gay-bioware-says/1100-6420844/>>. Acesso em 22 de outubro de 2018.

Considerações finais

O desenvolvimento desta análise proporcionou o estudo da narrativa presente na trilogia original de *Mass Effect* e *Mass Effect: Andromeda* e o papel de várias personagens Asari presentes nesses jogos. Ao delimitar a análise em quatro personagens Asari de interesse para o assunto (Liara, Samara, Matriarca Aethyta e Peebee), e como a construção dessas personagens refletem o pensamento dos desenvolvedores por trás de seus respectivos jogos, é possível perceber uma mudança na construção da espécie nesse universo a cada jogo lançado, e de como estas personagens performam, ou deixam de performar o feminino. Também se percebeu, através da análise da figura da Matriarca Aethyta, uma relação com as discussões acerca do humano pós-orgânico, presente já em vários títulos do gênero de ficção científica e introduzido em *Mass Effect* com a biologia da reprodução Asari.

Assim, ficou claro o anseio da companhia Bioware de tornar mais evidente a não-conformidade de gênero das Asari, talvez para atrair uma parcela de jogadores novos. Mas, pelo escavamento necessário para encontrar as cenas nas quais essa não-conformidade se evidencia, e pela falta de um personagem que reflita isto, essa tentativa apenas causa controvérsia na fanbase já acostumada à sexualização dessas personagens.

Referências

CONSALVO, Mia; DUTTON, Nathan; HARPER, Todd. Digital Pitchforks and Virtual Torches: Fan Responses to the Mass Effect News Debacle. In: **Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies**, 17 (3), p. 287-305, 2011.

BIOWARE. **Unapologetically Peebee with Christine Lakin**. 2017. (01:55). Disponível em: <<https://youtu.be/cO0rBH3EFK4>> Acesso em: 14 de outubro de 2018.

BIOWARE. **Building a Character: Cremisius “Krem” Aclassi**. 2014. Disponível em: <<http://blog.bioware.com/2014/12/04/building-a-character-cremisius-krem-aclassi/>> Acesso em: 14 de outubro de 2018.

FOX NEWS. “Se’xbox? New videogame shows full digital nudity and sex.” 2008. (06:45). Disponível em: <<https://youtu.be/PKzF173GqTU>> Acesso em: 13 de outubro de 2018.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade**. Tradução Renato Aguiar. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.

GAME INFORMER. **Mass Effect - Creating the Asari - Game Informer**. 2011. (04:12). Disponível em: <<https://youtu.be/L2IcNQktHIs>> Acesso em: 11 de julho de 2018.

HURNICKLE, Robin; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: A Formal Approach to Game Design and Game Research**. 2004. Disponível em: <https://www.researchgate.net/publication/228884866_MDA_A_Formal_Approach_to_Game_Design_and_Game_Research> Acessado em: 05/12/2018.

KONDRAT, Xeniya. Gender and video games: How is female gender generally represented in various genres of video games? In: **Journal of Comparative Research in Anthropology and Sociology**, 6 (1), p. 171–193, 2015.

POLLO, Susana. **Mass Effect: Andromeda reveals that the all-female asari ... aren’t**. Disponível em: <<https://www.polygon.com/2017/3/27/15074856/mass-effect-andromeda-asari-pronouns>> Acesso em: 19 de maio de 2018.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of Play: Game Design Fundamentals**. Massachusetts: Institute of Technology, 2004.

SIBILIA, Paula. **O Homem Pós-orgânico: Corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

Anexos

Imagem 1: Liara T'soni em *Mass Effect*



Fonte: Mass Effect (2007)

Imagem 2: Samara



Fonte: *Mass Effect 2*

Imagem 3: Samara com o enquadramento em *contra-plongee*



Fonte: *Mass Effect 2*

Imagem 4: Pelessaria B'Sayle, também conhecida como Peebee.



Fonte: *Mass Effect: Andromeda*