Sombras *queer*: a relação entre as teorias de Beatriz Preciado e os personagens Kanji e Naoto do *game* Persona 4.[1]

Gabriela Birnfeld Kurtz[2]
Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, RS.

Resumo

O presente artigo tem como objetivo analisar os personagens Kanji e Naoto do *videogame* Persona 4 sob a perspectiva da teoria *queer*, mais especificamente, sob os conceitos de *farmacopornocapitalismo* e *posmoneyismo*, de Beatriz Preciado. Ao longo dos anos, observou-se um movimento forte das comunidades feminista e *queer* para uma melhor e mais ampla representação nos *games*. O jogo Persona 4 foi lançado antes desse movimento estar na mídia em 2008 mas, mesmo assim, conta com dois personagens que são desviantes das normas de gênero e de sexualidade, integrantes da presente análise. Nota-se que Kanji e Naoto refletem a dominação *farmacopornocapitalista* pois, apesar de suas aparências não estarem em conformidade com o que é esperado de seus gêneros, ainda há forte presença da normatização da heterossexualidade.

Palavras-chave: comunicação; games; teoria *queer*; Beatriz Preciado; Persona 4.

Introdução

A questão da representatividade nos *games* tem fomentado discussões acaloradas na indústria e na academia. A indústria dos jogos digitais ainda é dominada pela produção masculina, onde títulos de sucesso são inspiração para jogos com temáticas repetitivas. Para Anna Anthropy (2012), o problema com os *videogames* é que eles são criados por um grupo insular, ou seja, vêm apenas de um tipo de cultura. O marketing também passa por um círculo perigoso: os grandes *publishers* são resistentes a novos públicos, buscando não arriscar em mercados que não são dominados por homens. Contudo, percebe-se um movimento forte de grupos feministas e *queer* que buscam modificar essa realidade. Podemos citar como exemplos as produções de vídeo da crítica de mídia Anita Sarkeesian, que examinam a representação feminina nos *games* (o primeiro vídeo sobre

[1] Trabalho apresentado no GP Games do XVII Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

[2] Doutoranda em Comunicação e Informação na Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Mestra em Comunicação Social pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Professora no curso de Publicidade e Propaganda da PUCRS. E-mail: gabriela.kurtz@pucrs.br

o assunto foi publicado em 2010)[3], e a iniciativa do painel "How To Subversively Queer Your Work", na Game Developer's Conference, em 2014[4].

Títulos recentes como The Last of Us (Sony Computer Entertainment, 2014), refletem os esforços das minorias em relação a representatividade. No DLC[5] intitulado The Last of Us: Left Behind, a história é centrada no romance entre Ellie e Riley em meio ao mundo pós-apocalíptico dominado por zumbis[6]. Já no jogo de tiro em primeira pessoa *multiplayer* Overwatch (Blizzard, 2016), a personagem em maior evidência, Tracer, é revelada como lésbica em uma das histórias em quadrinhos publicadas pela Blizzard[7]. O momento atual é de maior abertura para a criação de personagens diferentes do tradicional esperado pela indústria dominada pelos homens.

Contudo, antes dos movimentos feministas e *queer* estarem em evidência na mídia (o que não significa que não estivessem sendo pesquisados na academia ou mesmo sendo alvo de reivindicação há mais tempo), outros jogos já traziam a representação LGBT. Um deles é o *game* para Playstation 2, Persona 4 (ATLUS, 2008). O jogo, desenvolvido pela empresa Atlus do Japão e distribuído mundialmente, traz questões e angústias adolescentes para o mundo dos RPGs[8]. Jordan Youngblood (2013) analisa a questão da representação LGBT em dois personagens secundários, Kanji e Naoto, sob a perspectiva da retórica procedural, de Ian Bogost e dos códigos societais que constituem os corpos, de Judith Butler. Em seu artigo, Youngblood (2013) busca compreender a noção de corpo digital, explorando os conceitos de avatares digitais e relacionando aos personagens.

No presente artigo, busca-se explorar outra faceta da representatividade LGBT, principalmente a partir dos conceitos *farmacopornocapitalismo* e *posmoneyismo*[9], de Beatriz Preciado (2014; 2008), ainda relacionando aos personagens Kanji e Naoto do jogo Persona 4. Por ser um *game* com relevantes retratos de personagens gays e transgêneros, acredita-se que a análise de Youngblood (2013) poderia ser complementada com perspectivas de outros autores da teoria *queer* como Preciado, cuja visão não busca anular

[3] Ver: <https://feministfrequency.com/> Acesso em 11 jul. 2017.
[4] Ver: <https://www.polygon.com/2014/3/25/5544622/gdc-panel-subversively-queer-games> Acesso em 11 jul. 2017.
[5] Acrônimo para *downloadable content*. Conteúdo extra de um jogo disponibilizado em período posterior ao lançamento, podendo ser pago ou não.
[6] Ver: <http://www.thelastofus.playstation.com/> Acesso em 11 jul 2017.
[7] Ver: <http://comic.playoverwatch.com/en-us/tracer-reflections> Acesso em 11 jul 2017.
[8] Role-Playing Game (RPG): gênero de jogos onde os jogadores avançam em uma história com uma tarefa principal e, eventualmente, várias tarefas secundárias, onde os personagens ganham experiência para aprimorar atributos e habilidades. Disponível em: <https://global.britannica.com/topic/electronic-role-playing-game> Acesso em 13 fev. 2017. > Acesso em 11 jul 2017.
[9] Optou-se por utilizar os termos no original em espanhol.

as teorias de performance de gênero de Butler (2010), mas adicionar novas facetas e elementos na equação da construção de gênero (PRECIADO, 2009a). Ademais, estudar a representação nos jogos fornece uma visão valiosa de como a indústria e a sociedade lidam com estas questões, configurando-se uma investigação relevante, como visto em estudos anteriores (Cf. CONSALVO, 2003; SCHMIEDER, 2008; SHAW, 2009; GREER, 2013; GOULART e HENNIGEN, 2014; ADAMS, 2015; EVANS e JANISH, 2015). A seguir, serão apresentados os conceitos-chave de Preciado, posteriormente utilizados para a análise dos personagens citados.

Farmacopornocapitalismo e *posmoneyismo* em Beatriz Preciado

A teoria *queer*, parte do campo dos estudos de gênero, começou a ser delineada no começo dos anos 90, por autoras como Judith Butler, Eve Kosofski Sedgwick e Teresa de Lauretis. Apesar de não haver um consenso acerca de quais teóricos pertencem ao campo, há algo em comum entre todas as construções até o momento: a teoria *queer* busca colocar em cheque o caráter "natural" da chamada heteronormatividade (GROS, 2016). Assim, conforme afirma Gros (2016), ela é uma construção sócio histórica, e não fixa na construção biológica dos seres humanos. O que se busca, portanto, é descentralizar e desmontar o regime sexual dominante no ocidente por meio de procedimentos críticos inspirados na desconstrução pós-estruturalista e na metafísica ocidental. Ainda conforme Gros (2016), é importante ressaltar a ligação intrínseca da teoria *queer* com o movimento político *queer* dos anos 80.

De acordo com Preciado (2009b), a própria palavra *queer* tem uma história mutante. Desde seu aparecimento no século XVIII, na língua inglesa, a palavra tinha como objetivo ser uma ofensa, reunindo todos os seres abjetos de uma sociedade: as lésbicas, os homossexuais, os fetichistas, os sadomasoquistas, ou qualquer indivíduo cujo corpo ou sexualidade excedesse à norma. Foi justamente nos anos 80 que ativistas de grupos como o Act Up (luta contra a AIDS), Radical Furies e Lesbian Avengers passaram a se identificar como *queer*, popularizando o termo entre a comunidade, tornando-se palavra digna de orgulho. Preciado (2009b) ainda ressalta que a palavra não é meramente indicativo de identidade, mas sim de um movimento crítico, político, pós-identitário. Não é um movimento para homens ou mulheres, e sim, para os "dissidentes de gênero", como ela aponta.

Em 2013, Preciado escreveu ao jornal Liberación, da França, uma coluna intitulada "Quem defende as crianças *queer*?", onde critica uma manifestação conservadora que ocorreu em Paris. Aproximadamente um milhão de pessoas protestaram contra um projeto do governo que pretendia trazer legitimação ao casamento entre pessoas do mesmo sexo e a liberação da adoção de crianças para tais casais (PASSOS, 2013). Em sua crítica, Preciado (2014) afirma que o segmento mais conservador busca proteger uma criança que teoricamente não tem capacidade de se governar, a qual precisa ser domesticada sob o padrão heteronormativo. Trata-se, na visão da autora, de uma hipocrisia, pois não há, nesse modelo, quem proteja a criança que não se encaixa nos padrões e que acaba por sofrer violências variadas. A leitura deste artigo motivou a autora do presente artigo a analisar como a representatividade de personagens da ficção – mais especificamente nos *videogames* - podem se relacionar com essa realidade.

O sistema heteronormativo, para efeito, opera pela divisão e fragmentação dos corpos, sendo um aparelho social que produz o feminino e o masculino (PEREIRA, 2008). Para a autora, um dos principais pontos de partida da dominação do masculino sobre o feminino é justamente a patologização da homossexualidade e a normatização burguesa da heterossexualidade, em torno de 1868. É a partir desse momento que corriqueiras práticas sexuais passam a ser controladas, punidas e curadas (PRECIADO, 2008). Preciado (2008, P. 62) cita Foucault quando diz que: "cada corpo se torna um indivíduo que é necessário corrigir". E, ainda seguindo a linha de Foucault, a filósofa denomina como sexopolítica uma das formas dominantes da ação biopolítica (poder que é exercido sobre os corpos). Todas as formas de produção científica, midiática, política e teórica convergem para fortalecer verdades sobre o sexo, as formas de prazer, a sexualidade e as formas de exteriorização do sujeito a partir do século XIX, tendo sua continuidade até os dias de hoje (PRECIADO, 2008).

Esse contexto, para efeito, constitui uma nova etapa do capitalismo, o *farmacopornocapitalismo*, catalisado pela crise do petróleo nos anos 70, e se caracteriza por colocar a gestão biotecnológica da sexualidade como o centro da atividade econômica (PRECIADO, 2008). Preciado (2008) inspira-se nas teorias marxistas da extração do mais-valia a partir da força de trabalho para afirmar que, hoje, a força que motiva o ser humano capitalista é a do desejo sexual, ou "força orgásmica"[10]. Os dispositivos

[10] Do espanhol "*fuerza orgásmica*", tradução nossa.

biotecnológicos, então, passam a explorar ao máximo a "força orgásmica", e estão concentrados em duas indústrias fundamentais: a farmacêutica e a pornográfica.

Preciado (2008) afirma que, enquanto a indústria farmacêutica tem como objetivo principal o controle da sexualidade dos corpos das mulheres, a pornográfica estimula a força masturbatória masculina. Um exemplo pungente que a autora fornece é o uso da pílula anticoncepcional. A partir da segunda metade do século XX, a pílula foi criada nos Estados Unidos, não apenas para o controle de natalidade e higiene social, mas também, para tornar as mulheres "mais mulheres". A dose de hormônios, para efeito, não tem apenas a função anticoncepcional, mas também "regula corretamente" o ciclo menstrual da mulher, reduz a oleosidade da pele e dos cabelos, tornam-nas mais calmas, submissas e frígidas (PRECIADO, 2009a). Para a filósofa, as mulheres biológicas heterossexuais são tão ciborgues quanto as mulheres transexuais. A diferença é que o primeiro grupo se adequa às normatizações farmacêuticas de maneira inconsciente, enquanto o segundo grupo o realiza conscientemente, a fim de produzir o estrogênio necessário para transformar-se anatomicamente de homem para mulher (PRECIADO, 2009a).

O conceito de ciborgue que Preciado cita provêm do texto de Donna Haraway, Manifesto Ciborgue (2009). Haraway busca, em seu ensaio publicado em 1984, criar um ser utópico, o ciborgue, que não conhece fronteiras entre o humano, o animal e o maquínico. O Manifesto funciona como uma crítica ao feminismo tradicional e suas políticas de identidade, utilizando o ciborgue como uma metáfora para que as feministas se movam para além das fronteiras do sexo como identidade. É considerado um dos marcos da teoria feminista pós-humanista. A analogia que Preciado (2008) realiza com o ciborgue de Haraway é precisamente essa da diluição das fronteiras de sexo e gênero por meio da intervenção da indústria farmacêutica, da modificação dos corpos, de processos cirúrgicos, da indústria midiática (fotográfica, cinematográfica e cibernética), gerando não mais a separação por gênero e sim, por tecnogênero. Por conta disso a visão de Preciado (2009a) diverge da de Butler (2010), que atribui à metáfora da representação e da repetição para a constituição de papeis de gênero. Preciado afirma que há mais a se investigar, por conta da existência das tecnologias de dominação *farmacopornograficas*.

Logo, se a indústria farmacêutica doma e fabrica os corpos codificados como femininos, é a indústria pornográfica que irá produzir a noção do "macho viril" com desejo imparável. Funcionará como catalisador para uma força orgásmica que, por sua vez, não pode existir se não houver o controle da indústria farmacêutica para delimitar a

natalidade e as pulsões sexuais femininas. Logo, uma não existe sem a outra. Ambas funcionam para controlar e direcionar desejos e pulsões, garantindo o "sucesso" dos padrões heterossexuais que são impostos em nossa sociedade até hoje (PRECIADO, 2008).

Logo, o conceito de *farmacopornocapitalismo* é fundamental para Preciado ao explicar como funcionam as regulações do gênero (ou tecnogênero) na sociedade atual. Inspirada nas noções de ação biopolítica de Foucalt e da metáfora do ciborgue de Haraway, a filósofa constrói uma noção de dominação que é muito mais "branda" do que as formas anteriores de sanção aos seres desviantes da norma: em vez da violência direta, aplica-se técnicas de dominação *farmacopornograficas*, de forma a domesticar os corpos e manter a norma heterossexual, controlando desejos que não são considerados "producentes" em nossa sociedade.

Conforme Preciado (2009a), essa era *farmacopornografica* dá forma a um novo regime da sexualidade, que vem para substituir o regime disciplinar do século XIX descrito por Foucault: o *posmoneyismo*. O termo tem inspiração no psiquiatra John Money que, segundo a filósofa, é responsável pela primeira conceituação do termo gênero, durante a Guerra Fria. Money utiliza o termo para diferenciar do sexo biológico, sendo então atribuído ao pertencimento de um indivíduo culturalmente reconhecido como masculino ou feminino, ou melhor, o "sexo psicológico" (PRECIADO, 2008). O gênero *posmoneyista*, diferente da inflexível categoria "sexo", é mais maleável: "se no sistema disciplinar do século dezenove o sexo era natural, definitivo, intransferível e transcendental; o gênero aparece agora como sintético, maleável variável, suscetível de ser transferido, imitado, produzido e reproduzido tecnicamente (PRECIADO, 2008, p. 82)".

Logo, abrem-se as possibilidades para utilizar a tecnologia de forma a modificar os corpos para que se tornem o que devem ser – dentro das concepções do que é masculino ou feminino. O "sexo psicológico" suplanta o sexo biológico nesse caso. Não é, portanto, uma liberdade concedida, mas novas técnicas de normalização e transformação da subjetividade sexual (GROS, 2016). O regime *posmoneyista* não é melhor que o regime disciplinar foucaultiano anterior, apenas opera de maneira diferente, com tecnologias brandas e flexíveis. Em vez da prisão, dispositivo disciplinar externo, o sujeito é submetido a técnicas internas de controle, como a pílula (PRECIADO, 2008). Os conceitos-chave de Preciado trazem a reflexão acerca da falsa sensação de quebra dos

padrões de gênero, uma vez que a sociedade está sempre sendo regulada por técnicas mais brandas, mas nem por isso, menos eficazes. Justamente, o sucesso da manutenção dos padrões heteronormativos e de gênero dependem disso. Com estas noções em mente, parte-se para a apresentação do objeto de análise: o jogo Persona 4 e seus personagens desviantes Kanji e Naoto.

Persona 4

Persona 4 foi lançado em 2008 para Playstation 2, e é um dos jogos da franquia Shin Megami Tensei, da *publisher* ATLUS. A franquia ainda conta com uma série de jogos, tanto da subsérie Persona, quanto outros títulos seriados – Devil Summoner (1995), Nocturne (2003), Digital Devil Saga (2004), e Strange Journey (2009)[11], lançados em variadas plataformas e consoles. Vale atentar aqui que todos esses jogos são produzidos inicialmente pelo grupo ATLUS japonês. A filial norte-americana é responsável pela tradução e localização (processo de adaptação dos jogos para o mercado ocidental), bem como publicação e distribuição dos *games* no ocidente. Assim, o jogo aqui analisado, apesar de ter a ambientação e história pensada para o mercado japonês, foi adaptado para a audiência ocidental[12].

O roteiro de Persona 4 se dá em torno de assassinatos misteriosos em uma cidade interiorana fictícia no Japão, onde as pessoas desaparecem abruptamente e, mais tarde, reaparecem mortas. Durante a investigação, o protagonista e sua turma, que são adolescentes, descobrem a existência de um mundo alternativo para onde as pessoas estão sendo levadas - que pode ser acessado por um canal de TV, chamado Midnight Channel. Os assassinatos são anunciados inclusive por esse canal antes mesmo de acontecerem. O portal para esse mundo pode ser qualquer televisão grande o suficiente para que uma pessoa entre por ela. Neste local, o indivíduo abduzido se encontra com sua "sombra": a materialização de seus medos e anseios mais profundo. Caso o jogador principal não intervenha a tempo, essa existência é capaz de mata-lo. O líder, então, tem a tarefa de entrar no mundo alternativo com seu grupo e lutar contra vários inimigos em cenários temáticos visando alcançar cada pessoa abduzida antes que a sombra desperte e salvá-la. Ao derrotar sua sombra, cada personagem jogável desperta uma Persona, figura

[11] Os anos informados aqui se referem aos primeiros lançamentos nos Estados Unidos. Alguns jogos contam com mais de um volume, lançados posteriormente. Disponível em: <http://www.imdb.com>. Acesso em 12 jul. 2017.
[12] Ver: <http://atlus.com/company/> Acesso em 12 jul. 2017.

mitológica que representa seu eu verdadeiro e que irá acompanha-lo e auxiliá-lo nas batalhas.

A jogabilidade é muito semelhante a outros jogos de RPG japoneses em turno, como nas franquias de Final Fantasy (Square Enix, 1987[13]) e Disgaea (Nippon Ichi Software, 2003[14]), por exemplo. O usuário entra em batalhas e precisa planejar suas jogadas, que são executadas em forma de turnos, dando vez a seu inimigo. A cada luta finalizada, pontos de experiência, itens e recursos são ganhos, permitindo que os personagens subam de nível e melhorem seus equipamentos, Personas e habilidades.

Além do herói principal, há outros sete personagens jogáveis, e seus dramas são desenvolvidos ao longo da narrativa, onde são conhecidos seus medos, anseios e conflitos. O jogo ainda mistura aspectos sociais ao RPG, permitindo que o personagem principal desenvolva laços de amizade e até laços amorosos com os colegas de equipe e outros NPCs[15]. No jogo, dois personagens chamam a atenção por serem potencialmente desviantes no que tange a sexualidade e identidade de gênero. Kanji é um jovem com aparência de delinquente que, na realidade, é sensível, sabe cozinhar e fazer artesanato, o que põe em cheque sua sexualidade. Naoto é uma adolescente-prodígio que trabalha como detetive na delegacia da cidade e se identifica para os outros como um menino. São estes dois personagens que serão analisados e relacionados com as teorias de Preciado.

Análise dos personagens Kanji e Naoto

A relação entre os personagens com Kanji inicia com o fato de ele ser o próximo anunciado no Midnight Channel como sequestrado. O protagonista e o grupo passam a segui-lo. Nesse momento surge também Naoto, que se apresenta como menino-prodígio detetive contratado para resolver os assassinatos. Naoto se encontra com Kanji para questioná-lo sobre os crimes. Nesse momento, pode-se notar a primeira confusão do delinquente em relação a sua sexualidade: ele se sente atraído por Naoto, que se apresenta como menino. Kanji atua de forma mais masculina e violenta para esconder seu medo de ser taxado como gay perante a sociedade, e isso é descoberto quando ele finalmente é abduzido para o mundo paralelo. A figura a seguir faz parte de uma *cutscene*[16] do jogo,

[13] Lançamento do primeiro jogo no Japão. Disponível em: <https://www.thefinalfantasy.com/ff1/> Acesso em 12 jul. 2017.
[14] Lançamento do primeiro jogo. Disponível em <http://www.imdb.com/title/tt0380520/>. Acesso em 12 jul. 2017.
[15] Non-Playable Character, ou personagem não-jogável, em português.
[16] Sequência do jogo em que o jogador não pode interferir ou interfere pouco.

onde Naoto conversa com Kanji e ele se mostra visivelmente assustado por ter sentido algo diferente pela adolescente, ficando com sua face enrubescida.

Figura 1 – Naoto (esq.) e Kanji (dir.)

Fonte: <https://feliciagamingdiary.wordpress.com/2015/08/23/trans-in-games-persona-4-naoto-shirogane/> Acesso em 13 fev. 2017.

Cada cenário do jogo é apresentado como o ambiente onde os maiores medos da pessoa que foi sequestrada se manifestam. A sombra de Kanji se manifesta na forma dele mesmo seminu, vestido apenas com uma tanga em uma sauna gay. A sombra, então, manifesta o que o Kanji estaria sentindo em sua fala:

> "Oh, como eu odeio meninas. Tão arrogantes e egoístas. Elas choram se você fica bravo, elas fofocam pelas suas costas, elas espalham mentiras nojentas... elas me olham como algo repulsivo e dizem que sou um esquisitão. Rindo de mim, o tempo todo! 'Você gosta de costurar? Que bichona!' 'Pintura não combina com você'. 'Mas você é um cara'. 'Por que você não age como um cara?'. 'Por que você não é masculino?' O que significa 'ser um cara'? O que significa ser 'masculino'? Garotas são tão assustadoras… homens são muito melhores. Eles nunca diriam essas coisas horríveis e degradantes. Sim, eu prefiro principalmente homens (YOUNGBLOOD, 2013, tradução nossa). "

Assim, há uma revelação sobre a sexualidade de Kanji em uma atmosfera que remete diretamente à indústria pornográfica – o programa de televisão que se passa em uma sauna gay. Preciado (2008) aponta que a indústria pornográfica é um dos grandes motores que impulsionam a indústria eletrônica: qualquer pessoa com uma *webcam* ou câmera de vídeo pode ingressar. Se trata, então, do corpo auto pornográfico como uma nova força econômica. Mesmo que a sombra de Kanji aparente estar produzindo o "show" sozinha, todos os estereótipos da indústria tradicional se encontram no cenário e em suas falas. Os usos de trocadilhos sexuais são frequentes, como quando ele diz que "penetrou as instalações", ou que seu corpo está "formigando de excitação" (YOUNGBLOOD,

2013). Ao mesmo tempo que o personagem aparece altamente sexualizado, a declaração anterior demonstra a fragilidade do jovem em lidar com as expectativas da sociedade. De acordo com Preciado (2008), a patologização da heterossexualidade e da masturbação tem como objetivo a legitimação e controle das formas de reprodução heterossexuais. O que for dissonante dessa norma, se encontra na esfera do que precisa ser reprimidor e corrigido.

Kanji apresenta uma pulsão sexual que não se direciona para o que a sociedade da era *farmacopornografica* considera como produtiva – a homossexual. O que se percebe com o arco narrativo de Kanji é a forte presença das técnicas de controle pornográficas que, mesmo retratando de forma caricata o personagem como homossexual, ele ainda é o "ativo", o "masculino", pois seu corpo seminu é musculoso, sua voz é grave e ele utiliza expressões sexuais que denotam um papel de dominação. A figura a seguir ilustra a ambientação da sauna onde ocorre o arco de Kanji e sua sombra: vestida apenas com uma tanga, enquanto pede que o personagem o aceite como ele é.

Figura 2 – A sombra de Kanji na sauna

Fonte: <http://remeshed.com/2017/gaming-queer-lgbtq-games-shaped/> Acesso em 13 jul. 2017.

É interessante observar que a experiência de Kanji como ser desviante da norma é semelhante à experiência pessoal de Preciado (2014). Ao desenhar a si mesma casada com a melhor amiga, com 7 anos de idade, chamou atenção das freiras do colégio onde estudava, o que as levou a escreverem uma carta a seus pais. Preciado (2014) revela que sofreu com a rejeição do pai e a vergonha e culpa da mãe. Ao mesmo tempo, os rumores de que ela seria lésbica se espalharam pelo colégio, e ela sofria ameaças de estupro e era xingada.

Retornando ao jogo, no momento que Kanji "aceita" sua sombra, algo curioso é dito por ele: Kanji afirma que ele sabia esse tempo todo ele seria algo como a sombra (o que sugere a dificuldade do personagem em pronunciar sua homossexualidade). Contudo, afirma a seguir que não é sobre homens ou mulheres. É sobre seu medo de ser rejeitado. O protagonista e os amigos, então, o aceitam como membro do grupo. Por todo o restante do jogo, Kanji busca afirmar que não é homossexual para os amigos, mas sua atração corporal é por Naoto, uma representação masculina do tecnogênero descrito por Preciado.

Assim que Kanji é salvo de sua sombra, o jogador descobre que Naoto, na tentativa de descobrir quem é o assassino, se deixa ser sequestrada. O cenário onde se passa o arco de Naoto é em um laboratório super tecnológico, onde há uma máquina equipada com laser e uma serra elétrica. A sombra de Naoto revela, então, a intenção do experimento:

> "Eu serei o experimentador e experimentado de um proibido mas maravilhoso processo de alteração do corpo! Vocês deverão presenciar minha partida para um novo meio... o momento de um novo nascimento! Desde dia escolhido adiante, eu devo caminhar um rumo totalmente diferente na vida! E eu irei compartilhar essa gloriosa ocasião, esse dia memorável, como todos vocês! (YOUNGBLOOD, 2013, tradução nossa). "

O que se descobre, então, é que Naoto é, na realidade, uma menina que, no mundo das sombras, irá passar por uma cirurgia de redefinição de sexo. Até então, os personagens não sabem a verdade sobre o sexo biológico de Naoto. O processo, contudo, é figurado como algo traumático, onde o paciente precisa passar por uma cama com laser e serras elétricas, onde serão feitos "buracos" no corpo do indivíduo. Naoto é defendida por seus amigos, que lutam contra sua sombra para salvá-la da cirurgia.

Figura 3 – Naoto confrontando sua sombra

Fonte: <http://www.gamespot.com/articles/denial-of-the-self-queer-characters-in-persona-4/1100-6404712/> Acesso em 13 fev. 2017.

Preciado (2008) comenta que o gênero do século XXI funciona basicamente como um dispositivo abstrato de subjetivação técnica: "se pega, se corta, se movimenta, se cita, se imita, se traga, se injeta, se enxerta, se digitaliza, se copia, [...] (PRECIADO, 2008, P. 88) ". A representação de Naoto como um corpo prestes a passar por uma modificação de sexo tem ligação direta com essas tecnologias *farmacopornograficas* que Preciado cita – mais precisamente a indústria farmacêutica - bem como com o corpo ciborgue de Donna Haraway. O corpo de Naoto é "uma plataforma tecnoviva, o resultado da implosão irreversível de sujeito e objeto, do natural e do artificial (PRECIADO apud. HARAWAY, 2008. P.39)". O que se espera na narrativa do jogo, no entanto, é que Naoto não passe pela cirurgia: se o personagem principal não obtém êxito nesta fase do jogo, o mesmo termina. Ou seja, não há alternativa narrativa nesse caso. Ao derrotar a sombra, a modificação do corpo não se concretiza de fato.

Apesar de Naoto continuar a referir a si mesma como homem e não mudar sua forma de vestir ou agir após o episódio, sua fala para os outros colegas evidencia que o objetivo da personagem não é se tornar um homem, mas se aceitar como realmente é. Naoto afirma que gostaria de ser um homem pois os modelos de detetives que ela sempre leu nos livros e viu na televisão eram de figuras masculinas: mas que isso tem mais a ver com o respeito que os profissionais têm no meio por serem homens do que por sua vontade de se tornar uma pessoa de outro sexo. Assim como Preciado (2008) afirma em uma passagem autobiográfica que não deseja ser bonita ou usar laços e roupas femininas – ela almeja ter o mesmo respeito que seu pai tem como homem na sociedade, Naoto afirma o mesmo em sua angústia como mulher.

Durante o jogo, Naoto reconhece a impossibilidade em se tornar um "homem completo": "Mas um nome não muda a verdade. Ele não deixa você cruzar a barreira entre os sexos. Como você pode se tornar o homem ideal se você nunca foi um macho para começo de conversa? (YOUNGBLOOD, 2013, tradução nossa). " Apesar de Naoto não passar por uma modificação extrema do corpo, ela é afetada pelas tecnologias de dominação *farmacopornograficas*, ainda que de maneira muito branda. Além disso, ela é a representação da força que existe na regulação dos gêneros no *posmoneyismo*, pois precisa se identificar para o mundo como pertencente do grupo cultural classificado como masculino para ser respeitada em seu meio profissional.

Apesar de tudo, há algo que a impede de transgredir completamente a barreira e realizar a cirurgia de redesignação de sexo, mantendo seu corpo disfórico perante o

regime *posmoneyista*. Isso revela inclusive uma visão anterior a esse regime descrito por Preciado, mais semelhante à heteronormatvidade compulsória descrita por Butler (2010), regime normativo que, segundo a autora, está instituído em nossa modernidade ocidental e expressa que o gênero deve estar em conformidade com o sexo biológico. Qualquer pessoa que demonstrar estar fora da curva, sofre violências das mais diversas naturezas. Naoto, portanto, mantêm o regime normativo e se distancia da visão *posmoneyista* por não realizar a cirurgia de redesignação de gênero. Mesmo assim, ela ainda rompe com os estereótipos de gênero mantendo sua aparência masculina.

Considerações Finais

Preciado (2008) observa que há uma grande mudança nas tecnologias do corpo após o contexto da Segunda Guerra Mundial: biotecnologias, cirurgias, endocrinologia, etc. e nas representações no cinema, televisão, fotografia, cibernética, etc. Segundo a filósofa, essas tecnologias brandas se infiltraram como nenhuma outra conseguiu antes. Se na sociedade disciplinar as tecnologias disciplinavam o corpo de fora para dentro, agora as tecnologias fazem parte do corpo, e se diluem nele. A tecnopolítica toma a forma dos corpos na era *farmacopornografica*.

Na análise de Kanji e Naoto, essa visão é muito clara. Estes personagens de ficção são representações de corpos desviantes: o homossexual e o transexual. Entretanto, as resoluções de ambos os personagens demonstram que, mesmo que tentem fugir à norma, acabam por ser heteronormativos. Kanji se sente aliviado por Naoto ser uma mulher: sua atração por ela não é mais homossexual. Naoto afirma não desejar ser um homem de fato – o que almeja é o respeito que os detetives homens tem no meio policial. Ainda, o personagem principal tem a opção de se relacionar com Naoto como uma namorada, mas não pode fazer o mesmo com Kanji. Inclusive durante as interações sociais do personagem principal com Naoto, ela acaba se revelando mais feminina e submissa do que sua aparência externa demonstra. Os papéis heterossexuais, no final das contas, estão assegurados, ainda que as representações não sejam tradicionais: Kanji ainda é bom em costurar e Naoto ainda aparenta ser um homem. Ainda que Persona 4 busque a diversificação dos papéis de gênero nas discussões de sua história, não rompe a norma completamente – ela a fortalece em alguns sentidos (no que diz respeito à heteronormatividade) e traz uma ruptura em outros (no âmbito da representação e dos estereótipos de gênero possíveis).

Os adolescentes *queer*, em Persona 4, assim como as crianças *queer* de Preciado, precisam passar por violências e por uma jornada dura de auto-aceitação. Kanji é perpassado principalmente pelas regulações da indústria pornográfica, onde se busca direcionar as pulsões sexuais masculinas para explorar ao máximo sua "força orgásmica". Já Naoto é fortemente influenciada pela indústria farmacêutica, e é tentada a modificar e transfigurar seu corpo para se adequar ao que a sociedade considera correto como representação de gênero. Apesar de ser uma obra de ficção, Persona 4 representa em muitos aspectos as tecnologias de controle e dominação *farmacopornograficas* e o *posmoneyismo* descritos por Preciado, inclusive com uma lição muito real: essas técnicas são tão eficazes que tem o poder de manter o *status quo*.

REFERÊNCIAS

ADAMS, Meghan B. *Renegade Sex:* Compulsory Sexuality and Charmed Magic Circles in the Mass Effect series. In: **Loading… The Journal of the Canadian Game Studies Association**, v. 9, n.14, p. 40-54, 2015.

ANTHROPY, Anna. **Rise of the Videogame Zinesters:** How Freaks, Normals, Amateurs, Artists, Dreamers, Drop-outs, Queers, Housewives, and People Like You Are Taking Back an Art Form. New York: Seven Stories Press, 2012.

BUTLER, Judith. **Problemas de Gênero:** feminismo e subversão da identidade. 3 ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010.

CONSALVO, Mia. **It's a queer world after all: Studying The Sims and sexuality.** New York: GLAAD Center for the Study of the Media and Society, 2003.

EVANS, Sarah B.; JANISH, Elyse. *#INeedDiverseGames:* How the Queer Backlash to GamerGate Enables Nonbinary Coalition. In: **QED: A Journal in GLBTQ Worldmaking**, v. 2, n. 2, p. 125-150, 2015.

GOULART, Lucas Aguiar; HENNIGEN, Inês. *Condições e possibilidades de uma tecnopolítica de gênero/sexualidade.* In: **Revista Estudos Feminstas**, v. 22, n.1, p. 215-236, 2014.

GREER, Stephen. *Playing queer:* Affordances for sexuality in Fable and Dragon Age. In: **Journal of Gaming & Virtual Worlds**, v.5, n.1, p. 3–21, 2013.

GROS, Alexis E. **Judith Butler y Beatriz Preciado:** una comparación de dos modelos teóricos de la construcción de la identidade de género en la teoría queer. In: Revista Civilizar Ciencias Sociales y Humanas, v. 16, n. 30, p. 245-260, 2016.

HARAWAY, Donna J. *Manifesto ciborgue*: Ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org.). **Antropologia do Ciborgue:** as vertigens do pós-humano. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

PASSOS, Lucas. *Crianças queer e a "sagrada família":* esboços a partir de Beatriz Preciado. In: **Ensaios de Gênero**, 2013. Disponível em:

<https://ensaiosdegenero.wordpress.com/2013/04/04/criancasqueereasagradafamiliaesbocosapartirdebeatrizpreciado/> Acesso em 13 fev. 2017.

PEREIRA, Pedro P.G. *Corpo, sexo e subversão:* reflexões sobre duas teóricas queer. In: **Interface - Comunic., Saúde, Educ**., v.12, n.26, p.499-512, jul./set, 2008.

PRECIADO, Beatriz. **Testo Yonqui.** Madrid: Editoral Espasa Calpe, 2008.

PRECIADO, Beatriz. **La invención del género, o el tecnocordero que devora a los lobos. Conversaciones Feministas, Biopolítica**. P 15-38. Buenos Aires: Ají de pollo, 2009a.

PRECIADO, Beatriz. *"Queer":* historia de una palabra por Beatriz Preciado. Entrevista. In: **Parole de Queer**, 2009b. Disponível em: <https://www.scribd.com/fullscreen/79992238?access_key=key-2l64jqncgcgodxmcd3jr> Acesso em 12 jul. 2017.

PRECIADO, Beatriz. *Quem defende a criança queer*? OLIVEIRA, Cícero (Trad.) In: **Revista Geni**, 2014. Disponível em: <http://revistageni.org/10/quem-defende-a-crianca-queer/> Acesso em: 13 fev. 2017.

SCHMIEDER, Christian. *World of Maskcraft vvs. World of Queercraft? Communication, Sex and Gender in the Online Role-playing game World of Warcraft.* In: **Journal of Games and Virtual Worlds**, v. 1, n. 1, p. 5-21, nov. 2008.

SHAWN, Adrienne. *"Putting the Gay in Games: Cultural Production and GLBT Content in Video."* In: **Games and Culture**, v. 4, n. 3, p. 228-253, 2009.

YOUNGBLOOD, Jordan. *"C'mon! Make me a man!":* Persona 4, Digital Bodies, and Queer Potentiality. In: **Ada:** A Journal of Gender, New Media, and Technology, n.2, 2013. Disponível em: <http://adanewmedia.org/2013/06/issue2-youngblood/> Acesso em 13 fev. 2017.