



produções como o musical *The Book of Mormon*, da Broadway, e a série *Big Love*, da HBO. Sobre o jogo, contudo, Cameron coloca que ficou surpreso ao se deparar com a representação de “um santuário lutador, mas esperançoso, para as almas perdidas e infelizes do deserto de Mojave” com “um povo cujo propósito estava em harmonia com as aspirações do mormonismo e do cristianismo em geral”. Ele conclui, então, dizendo “eu sou um mórmon. A cultura pop frequentemente zomba da minha fé, mas *Fallout* a tratou direito”.

Partimos do pressuposto de que os videogames não são apenas artefatos de entretenimento, mas, sim, mediadores de valores simbólicos amplos. Para Steinkuehler (2006, p. 99), eles não servem apenas para ser jogados, mas são também “objetos-para-se-falar-sobre, que funcionam como tokens em conversas públicas de questões sociais mais amplas”, dentre elas, as questões de religião e de gênero. Para Burrill (2008, p. 2), esses jogos “funcionam como espaços performativos em que determinadas formas de subjetividade, especialmente subjetividades masculinas codificadas, são produzidas, reproduzidas e mantidas”.

A presente pesquisa situa-se no entrecruzamento entre os estudos de gênero, religião e consumo da cultura pop. O objetivo do presente artigo é estudar os cruzamentos entre discursos sobre a masculinidade mórmon em *Fallout: New Vegas* a partir do mapeamento da forma como, por meio do interdiscurso, os discursos sobre masculinidade mórmon deixam sua marca na narrativa dessa produção. Para isso, utilizaremos os pressupostos metodológicos da análise do discurso de Linha Francesa, a partir da noção de que todo discurso se gera e adquire especificidade a partir de uma relação com outros discursos no interior de um campo interdiscursivo (Maingueneau, 2005). É possível notar que aspectos importantes da construção do discurso sobre a masculinidade mórmon em *Fallout: New Vegas*, tais como (1) uma forma de subjetivação masculina que vê o a si mesmo como outro, o *outsider*; (2) a missão evangelizadora como uma atribuição masculina de liderança e (3) a falibilidade dos homens diante do divino, conforme discutiremos a seguir.

## Videogames, ideais de masculinidade e mormonismo

Por que estudar religião em videogames? Ao se fazer essa pergunta, Pacheco (2016, p. 844) responde: “porque nos games tem religião”. Posto que “a religião [...] faz parte da estrutura social contemporânea que é refletida nos games e, por isso, deve ser um dos focos dos estudos culturais”, elementos religiosos também podem ser estudados “em narrativas, iconografia, símbolos, lugares e personagens [...] em diversos níveis e perspectivas”. A religião mórmon é tematizada em *Fallout: New Vegas* e, por conta deste aspecto, carrega muitos de seus discursos em sua narrativa e na construção do mundo do jogo. Há, de fato, uma ampla amostragem de “videogames contemporâneos com narrativas complexas que envolvem ambiências, itens e personagens sagrados largamente difundidos entre os jogadores” (Pacheco, 2016, p. 845).

Para Pacheco (2016, p. 846), a relação entre religião e jogos digitais foi frequentemente negligenciada porque os videogames, muitas vezes, foram “considerados

simplesmente como uma forma de entretenimento juvenil” ou “uma forma de expressão artificial e sem valor” a partir da “ideia de que as novas tecnologias contribuem para a secularização da sociedade”. Trata-se de barreiras que, para o autor, foram superadas a partir do entendimento de que o uso dos jogos eletrônicos pode contribuir para a formação de uma identidade religiosa e o desenvolvimento de uma reflexão crítica e de que os jogos apresentam e oferecem rituais que imitam atributos religiosos, convidando os praticantes a um espaço de re-imaginação. A partir do entendimento de que os videogames são formas de desvelamento dos múltiplos significados da religião na sociedade, eles se tornam arenas de discussão e mediadores sociais importantes de um conjunto vasto de temáticas, dentre elas, a questão do gênero na religião.

Sobre as interfaces entre videogames e gênero, vale ressaltar que, embora os jogos possam ser consumidos por todas as pessoas, a partir da década de 1980 os investimentos de marketing do setor posicionaram-no, em grande parte, “como brinquedos direcionados especificamente a meninos e adolescentes do sexo masculino”, de forma que, “como consequência desse direcionamento, o público feminino foi afastado dos games e passou a ser visto como exceção ocasional, em vez de uma demografia a ser considerada por mercados e produtores” (Blanco, 2017, p. 4). O debate comercial de gênero nos jogos eletrônicos muda a partir da década de 1990, em função da saturação do mercado, de forma que as mulheres passaram a ser mais incluídas nas estratégias das empresas como forma de ampliar o público consumidor - mesmo que, nesse primeiro momento, a partilha estabelecida entre jogos de menino e jogos de menina fossem ainda calcada em estereótipos de gênero (como, por exemplo, jogos de Barbie e cuidados do lar para as meninas) (Jenkins, 1998).

De acordo com a pesquisa “Game Brasil 2017”, realizada em parceria pela Sioux, Blend e ESPM, o perfil do público brasileiro de jogadores de videogame se configura, nos últimos anos, como majoritariamente feminino (com 53,6% dos jogadores). Pesquisa da *Entertainment Software Association* também aponta que, em relação ao mercado norte-americano, o público consumidor de games é formado tanto por homens quanto por mulheres, em proporções semelhantes em todas as idades (ESA, 2018). Não obstante isso, o ambiente dos jogos eletrônicos é frequentemente acusado de misoginia, seja do ponto de vista da narrativa de alguns dos jogos, seja a partir da perspectiva das interações online entre os jogadores.

Ainda hoje, não são incomuns os jogos que constroem os personagens com base em estereótipos de gênero negativos para as mulheres. Isso se dá, por exemplo, na atribuição de características como maior sentimentalismo e fragilidade física às personagens femininas, bem como uma maior sexualização dos corpos, com trajes mais curtos e provocantes para as personagens mulheres (Romanus, 2012). A própria estrutura narrativa dos jogos está intimamente relacionada a construções culturais de valorização da masculinidade (Burrill, 2008), de forma que “ainda imperam imagens dos games relacionados à violência e à misoginia, à hiperssexualização dos corpos femininos e à invisibilidade de personagens homossexuais em papéis protagonistas” (Lima, 2017, p. 130). Para Blanco (2017), “a inclusão feminina nesse cenário não está necessariamente na mecânica ou temática dos jogos, mas também, “em fatores sociais e culturais como falta de acolhimento nos ambientes gamers, pouco incentivo para meninas jogarem em

seus ambientes sociais, baixa representatividade feminina nos jogos e quase nenhuma divulgação publicitária que também inclua mulheres” (Blanco, 2017, p.11).

Para autores como Burrill (2008), os ideais de masculinidade no consumo dos jogos podem ser pensados a partir de uma articulação afetiva chamada por ele de *boyhood*. Tal conceito remete a um lugar produzido por um conjunto de investimentos emocionais altamente idealizados que remete ao companheirismo entre homens e à celebração dos valores tidos como socialmente masculinos, que funcionam como elementos de união e agregação em ambientes escapistas. As características desse lugar estão articuladas, por exemplo, na performatização digital de atos de força e de habilidade baseados na violência como um dos principais modos de produção de códigos masculinos de poder. “Esses códigos são aprendidos na boyhood na medida em que eles podem (e devem) ser revisitados” durante a jogabilidade “para garantir a virilidade e a longevidade do sujeito masculino” (Burrill, 2008, p. 6). Trata-se, portanto, de uma esfera de ação corporal performativizada em que a masculinidade encontra um espaço de afirmação.

As formas de representação da masculinidade são importantes posto que, na perspectiva de Hall (1997, p. 16) se trata de uma forma de organização dos “muitos e variados sistemas de significado que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros”. Assim, “não devemos nos surpreender, então, que as lutas pelo poder deixem de ter uma forma simplesmente física e compulsiva para serem cada vez mais simbólicas e discursivas, e que o poder em si assuma, progressivamente, a forma de uma política cultural” (Hall, 1997, p. 20).

Se os discursos sobre as masculinidades hegemônicas perpassam a estruturação narrativa de muitos jogos, como isto pode ser pensado quando tratamos de masculinidades vinculadas a doutrinas religiosas específicas? É a partir desse questionamento que visamos investigar os discursos sobre masculinidade mórmon no jogo *Fallout: New Vegas*. O questionamento que nos guia é, portanto, como a masculinidade mórmon é representada nesse jogo a partir da narrativa dos personagens mórmons. Em outros termos: quais são os discursos sobre a masculinidade mórmon que esse jogo materializa?

No que se refere à partilha entre gêneros, a igreja mórmon é caracterizada por ser abertamente patriarcal, negando posições de autoridade tanto para as mulheres quanto para indivíduos homossexuais ou não binários – o que incluiu autoridades locais, como bispos e presidentes de estaca, os líderes nacionais e internacionais e as autoridades gerais, como o profeta-presidente, que é considerado um porta-voz direto de Deus na igreja. Além disso, as práticas sociais pregadas e valorizadas na Igreja SUD estão tipicamente associadas a normas de gênero conservadoras (Jensen, 2017, p. 3), em que homens cumprem a função de líderes e provedores e as mulheres devem ser obedientes e cuidadoras. O gênero é, portanto, uma categoria importante da constituição identitária na igreja mórmon, posto que ele é entendido como parte do propósito na vida pré-mortal, mortal e eterna do sujeito (Patterson, 2020).

Tal como exposto por Newman (2013, p. 59), muitos elementos da masculinidade mórmon não são expostos necessariamente na esfera pública, mas, sim, no domínio do lar. “No espaço doméstico, o homem mórmon lidera a oração em família, performa funções frequentes dos sacerdotes, provê suporte financeiro e realiza outras tarefas

diárias para criar sua identidade de gênero”. A família torna-se, portanto, um espaço de performativização de ações de liderança que nem sempre encontram espelhamento na esfera pública ampliada. Para Patterson (2020), quando a masculinidade mórmon sai do papel e encontra o domínio do cotidiano, uma multiplicidade de performatividades são possíveis, posto que “na vida, a masculinidade mórmon interage com a realidade vivida por homens que não são apenas seres religiosos, mas que também possuem demandas culturais, regionais e socioeconômicas urdidas à sua noção de masculinidade”.

Um exemplo da exposição destes elementos da masculinidade mórmon na esfera da família é a divisão de papéis muito bem definidos pela igreja mórmon através de uma declaração chamada “A Família: Proclamação ao Mundo”, publicada em 1995 pela instituição.

Segundo o modelo divino, o pai deve presidir a família com amor e retidão, tendo a responsabilidade de atender às necessidades de seus familiares e de protegê-los. A responsabilidade primordial da mãe é cuidar dos filhos. Nessas atribuições sagradas, o pai e a mãe têm a obrigação de ajudar-se mutuamente, como parceiros iguais. Enfermidades, falecimentos ou outras circunstâncias podem exigir adaptações específicas. Outros parentes devem oferecer ajuda quando necessário. (A Igreja De Jesus Cristo Dos Santos Dos Últimos Dias, 1995).

Ao mesmo tempo em que este documento apresenta o homem e a mulher como iguais, diz que eles devem exercer funções diferentes e que apenas em situações extremas como doenças ou falecimentos podem alterar a distribuição destas tarefas. As atribuições dadas às mulheres são relacionadas ao cuidado do lar e da família, enquanto a principal responsabilidade do pai é prover financeiramente a casa.

A divisão de papéis sociais com base em gênero está presente dentro da igreja em diferentes contextos, mas o fator que mais reforça e, principalmente, busca justificar essa divisão, é o sacerdócio, que, de acordo com o *General Handbook* (que teve sua última atualização publicada pela própria igreja mórmon em 2020), corresponde ao poder e autoridade de Deus dado aos homens para agir em seu nome na Terra. O acesso ao sacerdócio permite que os homens assumam cargos de liderança dentro da instituição, além de poder atuar como autoridades em rituais, como casamentos e batismos; abençoar outras pessoas e o sacramento, que são o pão e a água servidos aos domingos em representação ao corpo e sangue de Cristo (a Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2020). Essas e outras atividades estão restritas aos homens portadores do sacerdócio e, por consequência, as mulheres são impedidas de os desempenhar.

Isso posto, para que possamos analisar os cruzamentos entre discursos sobre a masculinidade mórmon em *Fallout: New Vegas*, iremos utilizar como pressupostos metodológicos a análise do discurso de Linha Francesa, com o objetivo de entender quais os cruzamentos entre discursos que engendram relações de poder e sistemas sociais de conhecimento e crença em relação às masculinidades mórmons no jogo em questão.

Sobre esse aspecto metodológico, lembramos que, para Maingueneau (2005), a interdiscursividade é anterior à discursividade, o que significa que os sujeitos enunciadoreis nunca têm pleno domínio sobre seu discurso, pois este se gera e adquire especificidade sempre a partir de uma relação com outros discursos no interior de um campo discursivo. É nesse sentido que os discursos não existem previamente, mas, sim, estão sempre

postos em relação (que pode ser de aliança ou polêmica) com outros discursos. O jogo é, assim, atravessado por vários discursos, dado que o primado do interdiscurso constrói “um sistema no qual a definição da rede semântica que circunscreve a especificidade de um discurso coincide com a definição das relações deste discurso com seu Outro” (Maingueneau, 2005, p. 35).

Como esclarece Possenti (2003, p. 145), tal perspectiva metodológica parte do entendimento de que os espaços discursivos formam “sistemas no qual a definição da rede semântica que circunscreve a especificidade de um discurso coincide com a definição das relações desse discurso com seu Outro”, em um espaço de trocas. Assim, é possível, a partir da análise, observar como os discursos internos da comunidade mórmon sobre masculinidade dialogam tanto com elementos das masculinidades hegemônicas quanto com os discursos sobre masculinidades articulados pela narrativa do jogo (a partir de seus personagens, situações e objetivos) em diferentes formas de performatividade de gênero.

A partir dessa perspectiva, iremos mapear alguns dos cruzamentos entre discursos sobre masculinidade mórmon na narrativa de *Fallout: New Vegas*. Isso significa que iremos estudar a forma como, por meio do processo interdiscursivo, vários discursos sobre masculinidade mórmon deixam sua marca na narrativa do jogo.

Como material de análise, iremos observar, dentro da estrutura de *Fallout: New Vegas*, os elementos contextuais presentes na narrativa. O contexto refere-se “à história, ambientações e situações dentro da jogabilidade que referencia a religião explícita ou implicitamente. Estas referências podem ser parte do ambiente físico, ou parte das regras do jogo, ou normas criadas pelos designers”. De qualquer forma, “essas regras e símbolos somente se referem ao contexto, não ao desafio atual do game” (Pacheco, 2016, p. 846). Esse recorte é importante porque em *Fallout: New Vegas* a presença de personagens mórmons não altera as missões ou desafios impostos pelo jogo, mas, sim, articula parte do contexto da narrativa (materializado no forte mórmon existente no deserto de Mojave) e da ação moral de alguns dos personagens (uma vez que muitas das atividades de alguns personagens são justificadas, no jogo, por eles pertencerem à religião mórmon). Os personagens mórmons de *Fallout: New Vegas* estão alinhados em sentidos binários (bom ou mal, justo ou injusto) que articulam visões de mundo legitimadas ou não. É a partir desse recorte que iremos mapear como os discursos sobre masculinidade mórmon estão articulados à narrativa do jogo.

## Os discursos da masculinidade mórmon em *Fallout: New Vegas*

*Fallout: New Vegas*, parte da série de RPGs eletrônicos *Fallout*, foi lançado em outubro de 2010, desenvolvido pela Obsidian Entertainment para as plataformas PC, PlayStation 3 e Xbox 360. O jogo conta a história de um mundo pós-apocalíptico construído após uma guerra nuclear protagonizada por Estados Unidos e China. *Fallout: New Vegas* se passa no ano de 2281 e, embora a cidade de Las Vegas (então renomeada para New Vegas) não tenha sido diretamente atingida pelas bombas nucleares, a escassez de recursos e a presença de mutantes na região levam à guerra entre duas facções (a New California Republic e a Caesar's Legion) por recursos naturais, especialmente pelo controle da

represa Hoover. A partir de uma estética retrofuturista, o jogo é permeado pela luta entre humanos e super mutantes. As referências religiosas no jogo são sutis e muitos jogadores podem passar pelos seus desafios sem necessariamente prestar atenção nelas. Na narrativa, a religião mórmon é a única que ainda existe nesse universo construído e é materializada na figura de alguns dos personagens centrais (Joshua Graham, Bert Gunnarsson, Driver Nephi e Daniel) e em uma de suas principais locações, o antigo forte mórmon (na história, trata-se do antigo parque histórico do Estado mórmon de Las Vegas e é usado como sede dos seguidores do apocalipse). Os nomes são referências a importantes nomes da liturgia mórmon e muitas de suas ações, conforme descreveremos a seguir, remetem a elementos da masculinidade mórmon.

Um dos personagens mórmons mais interessantes do jogo é Bert Gunnarsson. O próprio nome de Gunnarsson é significativo aqui por ser um nome sueco, posto que a Escandinávia foi a segunda missão estrangeira de maior sucesso nos primeiros dias da igreja mórmon. Outra característica curiosa de Gunnarsson é a de que ele é um dos personagens *ghouls* da narrativa – ou seja, uma das figuras infectadas pela radiação que adquiriram uma forma sobre-humana. Trata-se, portanto, de um personagem que carrega marcas não humanas, uma espécie de monstro que, não obstante sua aparência física grotesca, possui um bom caráter. Na história, Bert é um médico que costumava fazer parte da facção seguidores do apocalipse e, embora não faça parte de nenhuma missão específica do jogo, é capaz de “curar a vida” do jogador, a partir do pagamento de uma taxa. O fato de se tratar de um personagem *ghoul* é bastante significativo em relação aos ideais de masculinidade da igreja mórmon e suas materializações discursivas na cultura pop, conforme discutiremos a seguir.

Ruchti (2007) explora a hipótese de que há uma relação simbiótica entre os ideais de masculinidade da igreja mórmon e as identidades abjetas (materializada, no jogo, a partir dessa figura do *ghoul*). Para a autora, os mórmons incorporaram, em seus processos identitários, o estatuto de *outsiders*, considerando a si próprios um “povo peculiar”. É esse abraço a uma peculiaridade descarada que, para ela, ajudou a garantir sua abjeção da cultura americana no século XIX e levou ao desenvolvimento de uma masculinidade distintamente mórmon, que passa pela masculinidade americana ideal ao mesmo tempo em que a nega. “A abjeção do povo mórmon da sociedade americana em meados do século XIX é fundamental para entender o desenvolvimento da masculinidade mórmon e sua relação posterior com a normatividade americana” (Ruchti, 2007, p. 138). A masculinidade mórmon, nesse sentido, é dada a partir de uma performance de normatividade encenada a partir de uma posição de abjeção. É justamente a auto-incorporação da abjeção que permite a criação de um mundo não inteiramente regulado pelos valores culturais americanos, mas alicerçado em valores comunitários próprios – uma espécie de masculinidade mórmon própria que se marca como distinta e altamente valorizada em relação à masculinidade hegemônica.

Nesses termos, a masculinidade mórmon está urdida a uma forma de subjetivação que vê a si mesmo como outro (como o diferente e *outsider*), em uma forma bastante peculiar de lidar com a alteridade. “O homem mórmon sabe que através de sua confiança em Deus e sua adesão à lei de Deus, ele vive todos os dias com a constante ameaça da abjeção” (Ruchti, 2007, p. 151).





Isso significa que, embora as mulheres possam participar de missões, não há a mesma pressão para que isto aconteça, como ocorre em relação aos homens – em que todos os meninos devem participar desses ritos. A missão é vista como um formador do caráter esperado para os homens na igreja mórmon – um meio a partir do qual ele é testado e desenvolvido e um modo cultural de performativizar a transição entre a juventude e a idade adulta. Isso acontece, para Patterson (2020), como uma forma de passar noções de responsabilidade e dar um papel na igreja para esses garotos e é entendida como uma forma de chamado divino.

Mais do que ser considerada uma etapa importante e de desenvolvimento na vida de homens da igreja, servir uma missão é considerado um dever do sacerdócio. O homem tem um papel fundamental nas missões evangelizadoras da igreja mórmon, visto que os *Elders* devem conduzir todo o processo de batismo e confirmação de um novo membro, ainda que o trabalho de conversão tenha sido feito por *Sisteres* (A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2020). Sendo assim, considerado um rito de passagem importante e até mesmo uma preparação para a vida adulta, que inclui formar uma família dentro dos moldes da igreja. Antes da missão, não é recomendado que os membros tenham namoros sérios, para que isto não interfira na decisão de servir ou não. É comum observar nos discursos de homens que estão servindo ou já serviram uma missão, a expectativa de que Deus irá abençoá-lo com uma esposa bonita e virtuosa, caso ele tenha servido uma missão honrosa. Há também, dentro da Igreja, uma brincadeira que diz que quanto mais chuva um missionário tomar na missão, maior será a beleza de sua esposa.

Outro fator que, assim como esse, reflete ideias de masculinidade criados pela igreja mórmon, é a possibilidade de assumir lideranças dentro da missão. A igreja prepara esse homem para assumir diversos cargos de liderança ao longo de sua vida, desde liderança entre os rapazes, passando por líder de área da missão e, depois, assumir cargos mais altos como de bispo, presidente de estaca ou mesmo apóstolo e profeta, além da liderança da casa. Portanto, isso reforça o papel que o homem desempenha nessa religião.

A presença de missões evangelizadoras no jogo, portanto, performatizam a masculinidade mórmon em pelo menos dois aspectos distintos: em um primeiro porque traz, para o universo do jogo, a missão evangelizadora como uma das ações que devem ser performatizadas como missão em sua narrativa; em um segundo, porque destaca a relação entre essas missões e a autoridade masculina – que terá o papel de liderança nessas missões. Tanto Graham quanto Daniel são missionários mórmons no jogo e materializam na narrativa esse papel de liderança e evangelização.

É interessante notar que Graham também incorpora a identidade abjeta do outsider. Na história, trata-se de um homem que se afastou da igreja e se tornou o general da legião de César (que são vilões da narrativa). Ele, contudo, é derrotado e condenado à morte, queimado vivo e jogado no deserto do Grand Canyon. Graham, no entanto, sobrevive e retorna para sua antiga casa. Na narrativa, ele é conhecido como o Homem Queimado e seu rosto é coberto por ataduras devido à pele morta e disforme, de forma que não é possível reconhecer seus traços. Além disso, na estória do jogo, ele é retratado como um talentoso missionário mórmon, bastante ativo em sua juventude. Em muitas de suas falas no jogo, o personagem remete à religião como esfera de salvação e liderança

como no trecho: “fizemos e mantemos convênios com nosso Senhor Deus para honrar suas leis. Em troca, prometemos salvação eterna após esta vida”.

Também Daniel é um missionário encarregado de converter aqueles que estavam dispostos ao caminho de Deus. Em suas falas, lê-se coisas como “Ao longo de nossa história, chamamos muitos lugares de Sião. Este vale está cheio da beleza de Deus, mas é apenas um lugar. Sião é mais do que isso”. Ao incorporar os valores de evangelização e liderança em suas missões, os dois personagens performatizam, portanto, formas de exercer a masculinidade na igreja.

Outros aspectos da masculinidade mórmon também podem ser observados em Joshua Graham. É possível observar, na saga de Graham, alguns temas caros aos mórmons. As falas do personagem, no jogo, contêm tanto citações literais quanto referências à Bíblia King James, um dos livros referência da religião. Muito embora ele seja um vilão em parte do jogo, a narrativa deixa claro que os seus pecados são fruto de suas escolhas individuais – e, não, falhas da religião em si. E, enfim, trata-se de uma história de redenção – em que o arrependimento e o perdão tomam o primeiro plano das ações. A narrativa do perdão também é proeminente na história de Nephi – um antigo mórmon que teria se perdido dos caminhos da religião e se juntado a um grupo de viciados em drogas. No caso de Nephi, ele não retorna à igreja, mas ele se mantém como um amigo valioso na memória de um outro personagem mórmon - Bert Gunnarsson. Em um determinado momento do jogo, Gunnarsson reflete sobre o amigo nos seguintes termos: “Tenho medo de seguir uma causa perdida. Meu velho amigo Nephi entrou com uma multidão ruim. Traficantes de drogas, assaltantes, coisas provavelmente piores, é melhor não insistir. Quando sua gangue seguiu para o oeste, eu o segui. Pensei que talvez pudesse devolvê-lo à Igreja”. Aqui, é interessante notar que há também um ideal de masculinidade mórmon implicado nas ações de ambos os personagens.

Em um primeiro aspecto, é interessante notar que a ideia de falibilidade dos homens diante do divino é uma temática constante presente na liturgia mórmon (e que se materializa, em *Fallout: New Vegas*, também nas estórias de Graham e Nephi). Patterson (2020) ressalta a fala de Wain Myers, nesse sentido, um membro da igreja que, ao questionar a estrutura racista no interior da agremiação (que costumava proibir o sacerdócio a homens negros até 1978), credita isto à falibilidade humana e, com isto, se reconcilia com a fé mórmon. Segundo as palavras de Myers, “a fórmula é simples, bela e leva a um caminho direto em direção ao Pai Celestial. As revelações pessoais devem estar de acordo com a família patriarcal. O líder patriarcal deve se alinhar com os profetas. As instruções e conselhos dos profetas devem se alinhar com as instruções de Deus”. Assim, “se seguida com fé, a fórmula é perfeita. É o homem e suas múltiplas falhas que complicam o processo” (Patterson, 2020, s. p.).

A falibilidade humana é urdida à noção de masculinidade mórmon, nesse processo, na medida em que se trata de um elemento importante articulado à ideologia das missões. Isso porque, subjacente ao ideário das missões, está não apenas a ideia da incumbência evangelizadora do homem, mas, também, uma proposta de amadurecimento para jovens mórmons em processo de crescimento a partir da articulação de expectativas e metas altas que, para muitos, são irreais e possuem caráter de sacrifício – como, por exemplo, jornadas de muitas horas para a distribuição da liturgia para um grande número de não

fiéis. Para Patterson (2020), missões não dizem respeito apenas ao angariamento de novos membros, mas também servem para articular a ideia de que “muitos missionários foram, e são, mal sucedidos, um fracasso”, em função das altas metas estabelecidas. Tal fracasso, contudo, é entendido como parte essencial do amadurecimento masculino e, portanto, “a igreja pode entender que todas as missões são bem-sucedidas porque espera-se que elas peguem um jovem mórmon e o transformem em um homem”.

Para a igreja mórmon, todos os humanos são passíveis de cometer erros, uma vez que somente Deus pode ser considerado perfeito. Por conta disso, o arrependimento é muito presente dentro dessa religião, de forma que, em algumas situações, os líderes locais atuam próximo à pessoa que cometeu um pecado para auxiliá-la no processo de arrependimento. Dependendo da gravidade do pecado cometido, esse processo pode sofrer algumas modificações, mas é comum que alguns privilégios sejam retirados por um tempo determinado, como, por exemplo, o direito de tomar o sacramento ou, em casos mais graves, o registro de membro pode ser retido temporariamente, o que pode ser chamado também de excomunhão. Um passo importante do processo de arrependimento é a confissão para o bispo e presidente de estaca.

Quando um membro está em um processo de arrependimento, o pecado cometido pode ser deliberado em um dos três níveis, através de um aconselhamento pessoal com a própria autoridade para quem foi feita a confissão, em um conselho disciplinar da ala ou em um conselho disciplinar da estaca. Alguns fatores que podem influenciar essas decisões são: magnitude do pecado, evidência de arrependimento, violação dos convênios do templo, idade e maturidade, entre outros (A Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias, 2020).

É importante ressaltar como a figura masculina está presente durante todo esse processo e tem poder de decisão sobre o que acontecerá com a pessoa que está sendo “julgada”. Quando acontecem os conselhos disciplinares, ainda mais homens com alguma autoridade dentro da instituição são envolvidos, uma vez que existe a participação dos conselheiros do bispo ou presidente de estaca e de lideranças das organizações presentes na igreja (organização de rapazes e moças, sociedade de socorro, quórum, primária etc.). Portanto, o processo de arrependimento, como um todo, reforça as relações de poder que existe entre os homens da Igreja SUD.

O jogo performatiza a masculinidade mórmon, portanto, a partir de dois elementos importantes da narrativa de Joshua Graham e Nephi: de um lado, mostra os valores da igreja quanto à falibilidade humana (ao mesmo tempo em que reforça os valores do perdão e da possibilidade de redenção), ao mesmo tempo que, do outro, reafirma a autoridade masculina em lidar e resolver essas questões. A história de Gunnarsson no jogo é, justamente, a narrativa de sua busca por Nephi, para tentar tirar o amigo do mundo dos vícios e devolvê-lo aos desígnios da igreja. É nesse sentido que podemos ler sua fala de que “receio que, depois de uma causa perdida, meu velho amigo Nephi tenha entrado com um grupo ruim. Traficantes de drogas, assaltantes, provavelmente coisas piores [...] Pensei que talvez eu pudesse devolvê-lo à Igreja”.

Em *Fallout: New Vegas*, portanto, é possível observar que muitos elementos dos discursos sobre as masculinidades mórmons se entrecruzam à narrativa do jogo em uma multiplicidade de aspectos, urdindo, à narrativa principal, valores e símbolos da

religião mórmon à cultura pop. A personalidade abjeta, embora altamente valorizada, que marca a masculinidade mórmon como distinta da masculinidade hegemônica, a liderança a partir dos atos de evangelização e de redenção, bem como o papel eminentemente masculino nessas frentes são alguns dos interdiscursos que performatizam uma masculinidade mórmon no jogo.

### **Considerações finais**

Os valores de gênero podem ser performativizados de diversas formas e a partir de diversas operações de poderes discursivos. Posto que o gênero é atravessado por normas culturais diversas, “dizer que o gênero é performativo é dizer que ele é um certo tipo de representação” e, assim, “a performatividade de gênero presume um campo de aparecimento no qual o gênero aparece, e um esquema de condição de reconhecimento do qual o gênero se mostra das maneiras que se mostra” (Butler, 2019, p. 46). É por essa razão que as diversas representações do gênero na cultura pop são importantes para entendermos quais performatividades de gênero são legitimadas ou não na esfera cultural mais ampla. *Fallout: New Vegas* é um jogo interessante, nesse sentido, porque encena, através do jogo, uma performatividade de gênero que combina elementos da masculinidade hegemônica (como a violência e a força) com elementos de uma masculinidade vinculada a uma prática religiosa, no caso, a mórmon.

Observar os discursos sobre masculinidade mórmon que estão articulados à narrativa do jogo significa também testemunhar os modos a partir dos quais as masculinidades religiosas negociam e estabelecem fronteiras com outras formas de subjetivação, bem como a maneira como tais negociações discursivas são materializadas e estetizadas em um universo que, embora fantasioso, engendra relações de pertencimento. A estetização da masculinidade mórmon a partir de figuras abjetas, a liderança masculina nas missões evangelizadoras e nos processos de julgamento e de auxílio para a redenção são, portanto, não apenas a narrativa de um jogo, mas uma forma de ação que materializa um universo possível para a performatividade de gênero; um modo de negociação, no cotidiano, entre as esferas religiosas e profanas da existência.

### **Referências**

A IGREJA DE JESUS CRISTO DOS SANTOS DOS ÚLTIMOS DIAS. A Família: Proclamação ao Mundo. Salt Lake City, Utah, 1995.

BLANCO, Beatriz. “Games para mulheres: do girls game movement ao pós gamergate”. Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017, pp. 1-15.

BURRILL, Derek A. *Die tryin: videogames, masculinity, culture*. New York: Peter Lang, 2008.

BUTLER, Judith. *Relatar a si mesmo*. Belo Horizonte: Autêntica, 2017.

- BUTLER, Judith. *Corpos em aliança e a política das ruas*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2019.
- CONNELL, R. W.; MESSERCHMIDT, J. W. “Masculinidade hegemônica: repensando o conceito”. *Estudos Feministas*, Florianópolis, v.21, n. 1 pp. 241-282, jan./ abr. 2013.
- ESA – Entertainment Software Association. “Essential facts about the computer and videogame industry”. Disponível em [https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA\\_EssentialFacts\\_2018.pdf](https://www.theesa.com/wp-content/uploads/2019/03/ESA_EssentialFacts_2018.pdf). Acesso em 10/11/2020.
- HALL, Stuart. *A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo*. *Educação & Realidade*, v. 22, n. 2, pp. 15-46, 1997.
- JENKINS, Henry. *From Barbie to Mortal Kombat: Gender and Computer Games*. Cambridge: MIT Press, 1998.
- JENSEN, Warren. “Determined to make righteous homes”: LDS expressions of masculinity in emerging adulthood”. Disponível em <https://our.utah.edu/wp-content/uploads/sites/12/2019/05/JensenW.pdf>. Acesso em 08/05/2020.
- LIMA, Leandro Augusto Borges. “O potencial político dos videogames para o debate sobre gênero e sexualidade”. *Fronteiras*, n. 19, v. 1, pp. 129-143, 2017.
- MAINGUENEAU, Dominique. *Gênese dos discursos*. Curitiba: Criar Edições, 2005.
- MYERS, Ariana Natalie. “The Representation of Mormonism in Fallout: New Vegas”. Disponível em <https://notallwhowanderarelost268.wordpress.com/2017/12/21/the-representation-of-mormonism-in-fallout-new-vegas>. Acesso em 07/05/2020.
- NEWMAN, David H. “It'll be Zion to Me: Ideal Mormon Masculinity in Legacy”. *Religion*, v. 1, n. 3, 2013. Disponível em [https://surface.syr.edu/rel\\_thesis/3/](https://surface.syr.edu/rel_thesis/3/). Acesso em 11/05/2020.
- PACHECO, Luis Carlos de Lima. “O sagrado nos videogames: uma introdução ao estudo da religião e jogos digitais”. *Anais do SBGames 2016*. São Paulo, 2016. Disponível em <http://www.sbgames.org/sbgames2016/downloads/anais/157024.pdf>. Acesso em 18/05/2020.
- PATTERSON, Sara M. “Masculinities”. In PETREY, Taylor G; HOYT, Amy (org.). *The Routledge Handbook of Mormonism and Gender*. Londres: Routledge, 2020.
- POSSENTI, Sírio. “Observações sobre o interdiscurso”. *Anais do 5º Encontro do Celsul*, Curitiba-PR, pp. 140-148, 2003.
- RICOEUR, Paul. *Percurso do Reconhecimento*. São Paulo: Loyola, 2006.
- ROMANUS, Juliana Saldanha. *Gênero em Jogo: um olhar sobre personagens e as representações dos tipos de feminilidades e masculinidades nos games de ação*

