

Bridget e o “Eu sem Mim”: Notas sobre Judith Butler e Gênero em Guilty Gear

Title: Bridget and the “Me Without Me”: Notes on Judith Butler and Gender in Guilty Gear

Eduarda M. Tavares¹, Matheus S. P. Sarmiento², Wellington W. F. Sarmiento¹,
Caroline F. G. Malveira¹, Matheus R. S. Rodrigues¹

¹Instituto UFC Virtual – Universidade Federal do Ceará (UFC) – Fortaleza– CE – Brasil

²Programa de Pós-Graduação em Filosofia – Universidade Estadual do Ceará (UECE) –
Fortaleza– CE – Brasil

eduardamt@protonmail.com, math.sarmiento@gmail.com,
wwagner@virtual.ufc.br, carolinefgmalveira@protonmail.com,
matheusserafim@virtual.ufc.br

Abstract. Introduction: This paper examines the relationship between videogames and gender studies, focusing on an analysis of the character Bridget from the Guilty Gear franchise through the lens of Judith Butler’s theory of gender performativity, viewing video games as spaces for the construction and representation of identities. **Objective:** Analyze Butler’s theory of gender performance as applied to the character Bridget from the Guilty Gear video game franchise. **Methodology or Steps:** This study conducts a qualitative analysis of the character in Guilty Gear XX and Guilty Gear Strive, using Jesse Schell’s Elemental Tetrad as a methodological framework, with a focus on aesthetic and narrative elements, linked to Butler’s theory of gender performativity. **Results:** The analysis shows that Bridget exemplifies the performative construction of gender. Her narrative and aesthetic trajectory reinforces the idea of gender as a social and dynamic process, while also highlighting the role of digital games in representing contemporary social issues.

Keywords: Videogames; Gender Studies; Performative Acts; Transgender; Character Analysis.

Resumo. Introdução: Este artigo aborda a relação entre jogos digitais e estudos de gênero, tomando como foco a análise da personagem Bridget, da franquia Guilty Gear, a partir da teoria da performatividade de gênero proposta por Judith Butler, considerando os jogos como espaços de construção e representação de identidades. **Objetivo:** Analisar a teoria de Butler sobre performance de gênero na personagem Bridget da franquia de jogos Guilty Gear. **Metodologia ou Etapas:** A pesquisa realiza uma análise qualitativa da personagem em Guilty Gear XX e Guilty Gear Strive, utilizando a Tétrade Elementar de Jesse Schell como recorte metodológico, com foco nos elementos de estética e narrativa, articulados à teoria da performatividade de gênero de Butler. **Resultados:** A análise evidencia que Bridget exemplifica a construção performativa do gênero. Sua trajetória narrativa e estética reforça a ideia de gênero como processo social e dinâmico, além de evidenciar o papel dos jogos digitais na representação de pautas sociais contemporâneas. **Palavras-chave:** Jogos Digitais, Estudos de Gênero, Atos Performativos, Transgênero, Análise de Personagem.

1. Introdução

Os jogos cada vez mais abordam questões sociais, como identidades LGBTQIA+ e a pauta de pessoas transgênero, termo que engloba aqueles que, de alguma maneira, não se identificam com o gênero designado a si no momento do nascimento. Com isso, ele abrange mulheres trans, homens trans, não-binários, dentre outras formas de identificação. Atualmente, cerca de 2% da população brasileira se identifica em algum espectro da comunidade trans [Spizzirri *et al.* 2021].

Nesse contexto de pessoas transgênero e da população LGBTQIA+ como um todo, emerge o campo de estudos de gênero e dentro dele a teoria queer, que pretende, segundo Rocha (2014), debater e problematizar sobre questões de sexo e gênero na sociedade. Nos estudos de gênero, temos Judith Butler, filósofa e autora que escreveu sobre teoria queer e que defende a ideia de gênero como performativo, construído por intermédio do que chama de atos performativos, um importante conceito em sua teoria. Vale mencionar que Butler já afirmou em entrevista não ter tratado especificamente da pauta trans em obras anteriores [Butler 2016], algo que motivou a pergunta desta pesquisa.

No mundo dos jogos digitais, há muitos personagens alinhados com identidades LGBTQIA+. Um exemplo que possui essa atenção especial é *Guilty Gear*, uma franquia de jogos de luta (caracterizado pelo combate direto entre dois ou mais personagens) lançada inicialmente em 1998 pela empresa japonesa *Arc System Works*. Na franquia *Guilty Gear*, há um grande elenco de personagens jogáveis, e, devido a isso, alguns destes são descritos oficialmente pelos desenvolvedores como LGBTQIA+. Dentre eles temos Bridget, uma mulher transgênero, objeto de estudo da presente pesquisa.

Bridget foi introduzida no jogo *Guilty Gear XX* (2002), como uma personagem que se identificava como homem, mas que, pelas suas roupas, gestos e características gerais, era percebido como uma mulher pelos outros personagens do jogo, engano que não era bem visto por Bridget. No último jogo da franquia, *Guilty Gear Strive* (2021), Bridget foi novamente apresentada à franquia, dessa vez, no entanto, não mais se identificando como homem, mas sim como mulher, passando assim a ser oficialmente descrita como tal pelos desenvolvedores [Arc System Works 2022], sendo portanto entendida como transgênero.

Com isso, baseando-se no campo de estudos de gênero, principalmente das teorias propostas por Judith Butler sobre performatividade de gênero, bem como da realidade de jogos em ter personagens LGBTQIA+, surge a pergunta: “Seria possível alinhar o que foi descrito por Butler sobre sexo, gênero e performatividade e aplicar à personagem Bridget da franquia *Guilty Gear*?”, uma vez que a autora não discorre especificamente sobre a causa transgênero em sua teoria, além de sua obra não tratar do mundo dos jogos. Bridget, nesse caso, funciona como objeto de estudo que encapsula essas duas áreas, tanto a visão da questão trans quanto o contexto de personagens de jogos digitais. Nesse sentido, para responder a questão de pesquisa, a análise será focada em Bridget e na sua aparição mais recente em *Guilty Gear Strive*, apresentando sua aparição inicial em *Guilty Gear XX* apenas a título de comparação.

2. Tétrade Elementar como ferramenta de recorte

Jesse Schell (2019), propôs um conceito fundamental aplicado nesta pesquisa, que é a divisão proposta por ele na Tétrade Elementar, onde segmenta o jogo em quatro elementos básicos, do mais visível para a pessoa jogadora até o menos: estética (como o jogo se parece, soa, cheira, tem gosto e se sente), mecânicas (procedimentos e regras) e história (a sequência de eventos que se desenrola no jogo), que estão no mesmo nível de visibilidade, e tecnologia (quaisquer materiais e interações que tornem seu jogo possível). A Tétrade Elementar de Schell pode ser exemplificada pelo jogo *Guilty Gear Strive*, especificamente com a personagem Bridget, objeto de estudo desta pesquisa, por intermédio do esquema apresentado na Figura 1.

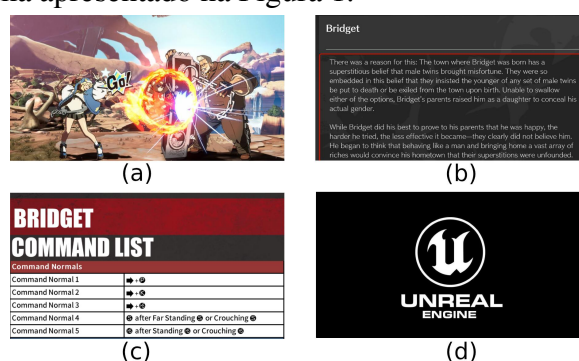


Figura 1. Tétrade Elementar em *Guilty Gear Strive*

A téttrade é apresentada da seguinte forma: (a) estética, com elementos visuais do jogo (gráficos, estilo artístico e animações), sendo aquilo que qualquer indivíduo consegue observar quando vê o jogo, mesmo sem necessariamente estar jogando; (b) narrativa, a sequência de eventos apresentados no jogo; (c) mecânica, a maneira de se jogar com um personagem, podendo ser explicado pela lista de comandos e combos de um personagem; (d) tecnologia, nesse caso o motor de jogos utilizado no desenvolvimento de *Guilty Gear Strive*.

A divisão proposta por Schell será utilizada neste trabalho para segmentar os aspectos do jogo estudado, a fim de torná-los mais evidentes e facilitar uma análise mais profunda e estruturada.

3. O gênero em jogo

Os atos performativos de Butler compõem, mas não se limitam a, repetidas ações, como gestos, posturas, maneiras de falar e agir, conceito que será melhor definido ao decorrer deste artigo. A autora busca questionar e desconstruir a divisão binária da identidade de gênero, a qual separa a sociedade entre "masculino" e "feminino", considerando-a como uma estrutura de referência que é implicitamente heterossexual e que define o gênero, a identidade de gênero e a sexualidade [Butler 2018b].

Butler discute sobre os termos “sexo” e “gênero”, questionando as estruturas que os sustentam dentro da sociedade, argumentando que “por mais que o sexo pareça intratável em termos biológicos, o gênero é culturalmente construído:

consequentemente, não é nem o resultado causal do sexo nem tampouco tão aparentemente fixo quanto o sexo” [Butler 2018a p. 21]. Em outras palavras, há a designação do que seriam características biológicas do indivíduo, associada a características físicas e anatômicas, e há a designação do gênero, construído pelas normas e práticas culturais às quais os indivíduos estão sujeitos, sendo, portanto, dito como uma construção social. Essa concepção implica que o gênero não deriva diretamente do sexo, nem se apresenta como uma expressão imutável da identidade de uma pessoa, mas sim como um processo de constituição de identidade.

Vale mencionar que Butler também problematiza a noção de um sexo natural ao afirmar que “se o caráter imutável do sexo é contestável, talvez o próprio construto chamado ‘sexo’ seja tão culturalmente construído quanto o gênero” [Butler 2018a p. 22]. Para a autora, o sexo não pode ser compreendido como somente uma característica biológica e preestabelecida, mas também uma categoria produzida e moldada a partir de normas e convenções sociais, sendo, portanto, igualmente construído como o gênero.

Um exemplo da construção de conceitos como "sexo" e "gênero" pode ser observado nas pessoas transgênero: Ao nascer, são atribuídas a uma designação biológica (masculina ou feminina) com base em características físicas. No entanto, ao longo de suas vidas, elas não se reconhecem ou não se identificam com o sexo que lhes foi atribuído no nascimento e assumem identidades de gênero diversas.

Dadas as diferentes reações que uma mesma performance gera socialmente, a autora discute a respeito da situação de marginalização e do sentimento de angústia causado em pessoas que não seguem o esperado na sociedade. Butler ressalta que: “Performar o gênero de modo inadequado desencadeia uma série de punições ao mesmo tempo óbvias e indiretas, e performá-lo bem proporciona uma sensação de garantia de que existe, afinal de contas, um essencialismo na identidade de gênero.” [Butler 2018b p. 13-14].

A concepção de performatividade sugere que a identidade de gênero é uma construção continuamente produzida e reproduzida através das ações e escolhas do indivíduo, impactando tanto ele próprio como aqueles que o cercam. Quando uma pessoa performa seu gênero, ela não está apenas representando uma identidade estática, mas estaria ativamente gerando efeitos no mundo ao seu redor, afetando e sendo afetada pelas convenções sociais que, segundo Butler (2018a), criam noção de gênero essencial, de masculinidade e feminilidade verdadeiras, que ocultam o caráter performativo do gênero e limitam as configurações de gênero fora da estrutura binária de masculino e feminino. Esse processo gera um efeito que a autora compreende como atos performativos.

Butler (2018b) utiliza uma metáfora do universo teatral para refletir sobre como os atos performativos ocorrem na sociedade, discorrendo que o ato que alguém performa já estava sendo coletivamente ensaiado antes mesmo de sua performance individual entrar em cena, como um roteiro que sobrevive aos vários atores que o usaram, e que depende de tais atores para ser atualizado e reproduzido. Dessa noção, os atos não partem somente do indivíduo, pois o ato que ele o performa não se originou nele, da mesma forma que não são tão somente estéticos, mas relações complexas.

Vale frisar que a analogia de Butler do mundo teatral não implica que o ator, performando o papel já criado antes dele, o faz de forma consciente. Na verdade, para a autora, não existe um "eu" transcendental por trás da performance, pois o gênero e o "eu" são construídos ativamente por essas relações entre signos generificados e relações sociais. Ou seja, o gênero não é um *locus* que precede o ato mas é construído a partir de sua repetição [Butler 2018b].

Um exemplo dessa característica performativa do gênero que a autora fornece [Butler 2018a] são *drag queens* e que representa: "Homem que se veste de mulher, usando roupas exóticas e maquiagem carregada, como diversão ou a trabalho, geralmente em bares e casas de espetáculo" [Michaelis 2025]. A escolha de maquiagem e roupas não tipicamente masculinas dialoga com a ideia de inexistência de uma expressão de gênero imutável, e reforça justamente a ideia da construção da identidade de gênero por meio da performatividade discutida por Butler.

O exemplo das *drag queens* evidencia como o gênero não é natural ou fixo, mas sim uma performance construída socialmente, podendo ser marcada por exageros estéticos e críticas às normas de feminilidade e masculinidade. Nesse sentido, a prática da *drag queen* não implica necessariamente identidade de gênero feminina, mas acaba por revelar, como menciona Butler (2018a), a possibilidade de visualizar três dimensões distintas de sexo anatômico, identidade de gênero e performance de gênero, contribuindo para questionar concepções binárias e naturalizadas sobre o corpo, o comportamento e os papéis sociais atribuídos a homens e mulheres na atualidade.

Butler (2018b), ao afirmar que o gênero é construído pela performatividade do indivíduo, que ao performar, molda a si mesmo e gera efeitos na sociedade, discute também sobre o processo de construção do gênero de uma pessoa, sendo moldado ao longo do tempo por uma série de atos consolidados, revisados e renovados.

4. Trabalhos Relacionados

Esta subseção foca em apresentar uma seleção de estudos e publicações que estejam relacionados ao tema desta pesquisa, ou seja, que discutam sobre a interseção entre os temas de jogos eletrônicos, gênero e performatividade, dentro do recorte de tempo de 2015 a 2025. A busca por trabalhos relacionados foi feita na plataforma Google Scholar, executada durante o segundo semestre de 2025, utilizando as *strings* de pesquisa ["games", "jogos eletrônicos", "gênero", "performatividade", "performance"] para buscar trabalhos em português e ["games", "videogames", "gender", "performativity", "performance"] para trabalhos em inglês.

As pesquisas relacionadas trabalham, em algum aspecto, com a questão de gênero e performatividade dentro do escopo do estudo de jogos digitais. Diferente do proposto por Alves (2021) e Marcelino (2025), o presente trabalho não utilizará da semiótica para entender o caso de estudo proposto da personagem Bridget, pois o objetivo desta pesquisa foca em analisar especificamente a questão da performatividade de gênero proposta por Butler, aplicando-a ao campo de estudo de jogos, por intermédio das categorias de divisão presentes na Tétrade Elementar, não sendo necessário o foco no estudo de signos e significantes da semiótica. Além disso, Da Costa *et al.* (2024),

Biscop *et al.* (2019) e Alves (2021) têm como foco analisar a relação que o jogador tem com o jogo, bem como o impacto que a representação de gênero tem no jogador ou no mercado de jogos. Este trabalho será focado em compreender o jogo em si, na ótica da Tétrade Elementar, não analisando a relação que há entre jogo e jogador e que forma este é impactado. Por fim, Araújo (2021) propõe uma análise similar a do presente trabalho, mas com foco nos personagens do jogo *Persona 4*.

5. Bridget

Introduzida no jogo *Guilty Gear XX*, Bridget foi inicialmente apresentada identificando-se com o gênero masculino, mas usando roupas similares às de uma freira, com trejeitos tipicamente femininos e tendo uma voz mais feminina, pois era dublada por uma mulher. Todas essas características faziam com que Bridget tivesse uma aparência andrógina e fosse percebida como mulher pelos outros personagens do jogo, algo incorporado também à sua história.

Em 2022, Bridget teve seu anúncio oficial como conteúdo adicional no jogo *Guilty Gear Strive*, sendo oficialmente lançada como personagem jogável naquele ano [Playstation 2022]. Assim como outros personagens da franquia, Bridget passou por uma atualização em seu design, mudando alguns detalhes da sua roupa, passando de vestimentas mais simples e leves para um casaco folgado, mas foram mantidas características básicas da personagem, como o cabelo e sua arma principal, o iô-iô.



Figura 2. Comparação entre Bridget em *Guilty Gear XX* (esquerda) e *Guilty Gear Strive* (direita)

Além da mudança visual, houve uma adição à história da personagem: Bridget, que até então era referida apenas como pronomes masculinos, tendo o choque da dualidade entre aparência física e identidade como sua grande marca, passou a preferir pronomes femininos. A história de *Guilty Gear Strive* mostra o drama e a incerteza de Bridget ao tentar entender quem ela realmente é, passando por lutas e diálogos com outros personagens que a ajudam a passar pela jornada de autoconhecimento, até finalmente chegar à conclusão acerca de sua identidade de gênero.

6. Metodologia

A análise será dividida em partes, seguindo a perspectiva dos elementos básicos propostos na Tétrade Elementar. Nesse sentido, o trabalho seguirá sua análise nos seguintes âmbitos: estética (analisando os gráficos do jogo e ilustrações oficiais que

apresentem a Bridget) e narrativa (analisando a história da personagem dentro do jogo), verificando de que maneira os conceitos propostos de performatividade e atos performativos estariam presentes em cada um deles.

Os elementos da mecânica e tecnologia não serão analisados neste trabalho. Sobre a mecânica, em *Guilty Gear Strive*, ela é composta pelas listas de comandos dos personagens e, no caso do jogo analisado, não é central para a compreensão das características específicas de Bridget. Sobre a tecnologia, ela é, nesse caso, o motor de jogos utilizado no desenvolvimento, sendo assim, não seria possível analisar aspectos específicos de Bridget dentro desse elemento, pois “elementos tecnológicos tendem a ser os menos visíveis para os jogadores” [Schell 2019 p. 55].

O corpus de análise são os jogos *Guilty Gear XX* e *Guilty Gear Strive*. Para o recorte, selecionamos elementos específicos dentro de cada jogo: em relação a estética, ambos os jogos possuem uma seção de Artes Oficiais, local onde retirou-se as artes de Bridget, sendo selecionadas justamente essas imagens para analisar a primeira e última aparição da personagem dentro dos jogos, focando em gestos, postura e vestimentas. Já na narrativa, foram selecionados diálogos do Modo História de Bridget em *Guilty Gear XX* e do Modo Arcade de Bridget em *Guilty Gear Strive*, escolhendo aqueles que, de alguma maneira, abordam questões relacionadas à identidade de Bridget.

A Tétrade Elementar será alicerce para dividir os aspectos de Bridget e, sendo gênero performativo na visão de Butler, investigar se a personagem performa e de que maneira performa sua identidade em cada um dos elementos básicos analisados (estética e narrativa) e, de forma geral, estudar se é possível identificar a teoria de atos performativos na personagem.

7. Análise

A análise seguirá a divisão da Tétrade Elementar de Jesse Schell, escolhendo os elementos da estética e narrativa, utilizando-os para verificar quais aspectos de Bridget se comunicam com a teoria de performance de gênero e atos performativos de Butler.

7.1. Estética

Comparando a aparência de Bridget entre os dois jogos escolhidos no corpus de análise, observável na Figura 2, é possível perceber que foram mantidas características gerais da personagem. A manutenção de elementos funciona como características marcantes da personagem, garantindo que Bridget permaneça reconhecível dentro da franquia. No entanto, houveram também mudanças: Antes Bridget usava um capuz similar ao de uma freira, acompanhado de um vestido sem mangas, mas em *Guilty Gear Strive* passa a usar um vestido branco com detalhes pretos de manga curta e um casaco de manga comprida. Mesmo com essas mudanças, Bridget permanece reconhecível, mantendo um estilo visual constante nas duas versões. Por exemplo, em ambas, ela veste um capuz em sua cabeça, mas há uma ressignificação desse acessório no visual da personagem.

É possível perceber que a apresentação que Bridget tem inicialmente é bastante similar à descrição que Butler (2018a) dá de uma *drag queen*, na qual a autora divide a performance de *drag queen* em três categorias de sexo anatômico, identidade de gênero

e performance de gênero, explicando que cada uma dessas pode ser diferente entre si. No caso de Bridget, é possível observar a mesma divisão em três dimensões, classificada de forma bastante similar: seu sexo anatômico sendo o masculino, sua identidade de gênero também masculina, mas sua performance seria feminina.

Embora, na sua aparição inicial, Bridget não gostasse de ser confundida com uma mulher, é evidente que ela está sujeita a: “convenções tácitas que estruturam o modo como o corpo é culturalmente percebido” [Butler 2018b p. 8], o que significa dizer que, por mais que ela tenha sexo anatômico masculino e sua identidade de gênero seja também masculina, o fato de optar por usar um vestido e adereços como um laço, fazem com que Bridget fosse socialmente percebida por outros personagens do jogo como uma mulher, tendo portanto uma performance feminina.

Além das características do estilo visual de Bridget, cabe ainda mencionar as animações da personagem em ambos os jogos. Entre *Guilty Gear XX* e *Guilty Gear Strive*, há uma perceptível mudança gráfica entre a jogatina de ambos. Apesar da mudança de estilo, Bridget continua com os mesmos gestos e movimentos em ambos os jogos, mantendo intactas as características que constroem a personalidade visual da personagem. Butler (2018b) argumenta que uma característica que faz o indivíduo ser conhecido é seu corpo com aparência generificada, e, comparativamente, Bridget atua de maneira similar em ambos jogos: seus gestos e poses, bem como escolha de roupas, explicitam atos que foram consolidados ao longo do tempo, mas também renovados, construindo a aparência generificada da personagem.

Nesse sentido, é possível comparar que, ao escolher a forma como se veste (estilo visual) e se movimentar da forma como movimenta (animações), ou seja, ao construir a forma como ela estiliza seu corpo, Bridget está também construindo e, novamente, renovando o que ela tem por gênero. Com isso, ao longo dos jogos analisados, a personagem passa pelo processo de reconstruir sua identidade de gênero.

7.2. Narrativa

Em *Guilty Gear XX*, a história de Bridget é descrita como: "Devido a uma questão envolvendo gêmeos, o sujeito (um homem) foi criado como mulher por sua família." [Guilty Gear XX 2002]. Com isso, a forma ambígua como Bridget se apresentava era sua principal característica, sendo a grande piada acerca da personagem a confusão dos outros personagens com seu gênero e sua revelação como homem. Isso é refletido em um momento de seu Modo História, em que um personagem tenta a conquistar romanticamente, mas se frustra ao descobrir se tratar de um homem.

O personagem que tentou conquistar Bridget não atraiu-se por suas características biológicas, mas sim pela sua performance percebida como feminina. O contato imediato do outro é justamente com a sequência de atos performativos e a decepção do personagem se dá conforme ele recusa a sua atração por negar a performance, atribuindo a Bridget um “eu” que vai para além do que vê, chancelado por características puramente biológicas e discursivas. Se Butler afirma que não existe um “gênero” ou “eu” precedente por trás da performance, nós somos lidos e interpretados pelo mundo por intermédio dela. Nesse sentido, supondo que as convenções de gênero

do universo de *Guilty Gear* são, até certo ponto, semelhantes às do mundo real, a performance de Bridget seria lida, desde sempre, como uma performance feminina, ou pelo menos, desviante do masculino.

Em *Guilty Gear Strive*, existe um Modo Arcade, que foca no desenvolvimento do arco individual do personagem que a pessoa jogadora selecionou, nesse caso, Bridget, e possui 4 finais distintos, não havendo finais “bons” ou “ruins”, e sim finais que mostram apenas outros aspectos dos personagens [Arc System Works 2022].

Seguindo propriamente para a história da personagem, Bridget foi inicialmente introduzida na história do jogo como um homem, envolvendo a questão das três divisões de sexo, gênero e performance explicada no subcapítulo de estética. Sendo assim, Bridget acaba tendo como parte de sua história a perspectiva de se provar para os outros, bem como buscar entender a si mesma.

No Modo Arcade, Bridget possui vários diálogos com outros personagens. Em um momento inicial, um personagem confunde Bridget com uma mulher e ela o corrige, aparentemente cabisbaixa, afirmando ser um homem. Isso novamente ilustra a diferença entre a identidade de gênero e a performance de gênero da personagem, similar ao que já era visto no jogo anterior.

No “Final 1” e no “Final 3”, são abordadas temáticas narrativas semelhantes entre si, como a hesitação de Bridget durante a luta, seu medo de mudar, seu conflito consigo e suas indagações de se está verdadeiramente feliz, com outros personagens aconselhando-a a refletir sobre si.

No “Final 2”, Bridget demonstra hesitação e incerteza causadas pelo medo de fazer escolhas erradas e perder o que ela tem, mas logo é tranquilizada e aconselhada a pensar melhor em si mesma, no seu futuro e a se acostumar a cometer erros na vida. Então, Bridget diz que não fugirá de seus problemas, sendo congratulada por um dos personagens, que a confunde com uma garota, mas se desculpa rapidamente. No entanto, Bridget o corrige e, pela primeira vez no jogo, afirma ser uma garota, sendo o único dos finais do jogo em que menciona isso explicitamente.

No “Final 4”, Bridget questiona um personagem se este sentiu medo ao fazer uma importante escolha de vida e ele afirma que não, pois o importante era não mentir para si mesmo e sua família, adicionando: “Não importa o que os outros pensem, eu não vou mudar.” [Guilty Gear Strive 2021], o que faz Bridget se indagar sobre si, afirmando que quer viver como sua verdadeira eu, independentemente do que os outros pensem.

Diante de tudo isso, em *Guilty Gear Strive*, a história de Bridget é profundamente ligada ao que é dito por Butler (2018b), que fala sobre como uma performance de gênero pode ser punida ou aceita dependendo de sua aderência ao que é bem visto socialmente. A angústia que Bridget sente em relação a si mesma e o medo de enfrentar mudanças não são algo explicado em sua narrativa, só são explicitados como um fato, que ela está com medo de mudar. Essa angústia pode ser especulada como uma reação ao medo de ser marginalizada ou excluída socialmente, como muitas pessoas que desafiam as normas de gênero podem experimentar na vida real. Essa realidade é constatada por Spizzirri *et al.* (2021) ao discutirem que a América Latina tem a maior

incidência de violência contra a população transgênero no mundo, em sua maioria acontecendo no Brasil. Essa busca pela verdade, ou por uma “boa performance” de gênero, que Butler discute ao afirmar que existe uma performance inadequada que é punida na sociedade [Butler 2018b], é marcada pela constante tensão entre o desejo de se afirmar como se é e a pressão para atender às expectativas externas.

Ao compararmos Bridget em suas duas versões aqui analisadas, é evidente a mudança na forma como ela se identifica inicialmente em *Guilty Gear XX* para como passa a se identificar em *Guilty Gear Strive*, indo de inicialmente um garoto com performance de gênero percebida como feminina, para uma garota trans, mantendo aspectos de sua forma de se apresentar. Essa mudança na personagem é alinhada com a teoria de Butler, que afirma que o gênero não deve ser construído como uma identidade estável, mas sim uma identidade tenuemente construída ao longo do tempo, por meio da repetição estilizada de atos [Butler 2018a]. À medida que atua em sociedade, Bridget está ao mesmo tempo construindo sua identidade e passa, ao longo da história do jogo, a entender melhor a si mesma, com a ajuda das visões de mundo dos outros personagens, bem como os fazem pensar sobre si mesmos, o que afirma a característica do gênero como performativo, gerando efeitos tanto no indivíduo que o performa e naqueles ao seu redor.

8. Considerações Finais

Em ambas, estética e narrativa, foi possível perceber algumas das características fundamentais que Butler explica para a construção da performance de gênero em sociedade, que são a continuidade e renovação dos atos performativos. Ao longo da análise de ambos os jogos, são perceptíveis características de Bridget em relação à sua identidade de gênero e à maneira como esta é performada socialmente, sendo aqui onde se é visível a continuidade, com algumas características como visual e gestos, percebidos no elemento da estética, mas também percebem-se questões de transformação, como a própria identidade de gênero da personagem.

Com isso, a análise aqui presente mostra como características sociais de sexo, gênero e performatividade podem estar retratadas em jogos digitais, evidenciando jogos como não só ferramentas de entretenimento, mas também potenciais expoentes de pautas sociais, bem como colocando em destaque a franquia *Guilty Gear*, em especial a personagem Bridget, como representante dessas pautas do mundo real.

Assim, propõe-se uma reflexão: Bridget não é somente uma personagem, inserida em meio a um grande elenco de vários outros da franquia *Guilty Gear*, mas também um ícone importante para a comunidade trans de jogos, com sua jornada sendo uma prova de superação, trazendo consigo a mensagem de que é preciso viver da forma que você desejar, mesmo que tenha medo de mudar. Se não há um eu por trás da performance a quem devo servir, então não vale a pena viver uma determinada performance mas continuar insatisfeito, não vale a pena viver o “eu sem mim”.

Referências

- Alves, É. C. (2021). “Venti: Análise Semiótica de Performance de Gênero, Estereótipo de Personagens em Jogos Eletrônicos e seus Impactos no Público Brasileiro”. In: *Trilha de Artes & Design – Artigos Curtos – Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames)*, 20. Porto Alegre: Sociedade Brasileira de Computação, p. 301–304. DOI: https://doi.org/10.5753/sbgames_estendido.2021.19656. Acesso em: 5 dez. 2025.
- Araújo, G. P. C. (2021). “Eu Sou Tu, Tu És Eu: Persona 4 e o Gênero em Jogo”. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Universidade Federal do Ceará, Fortaleza.
- Arc System Works (2002). *Guilty Gear XX*. Arcade; PlayStation 2. Desenvolvedor: Arc System Works; Distribuidor: Sammy Studios. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/314030/Guilty_Gear_X2_Reload/. Acesso em: 23 abr. 2025.
- Arc System Works (2021). *Guilty Gear -Strive-*. Arcade; Microsoft Windows; Nintendo Switch; PlayStation 4; PlayStation 5; Xbox One; Xbox Series X/S. Desenvolvedor: Arc System Works; Distribuidor: Arc System Works. Disponível em: https://store.steampowered.com/app/1384160/GUILTY_GEAR_STRIVE/. Acesso em: 23 abr. 2025.
- Arc System Works (2022). *Guilty Gear -Strive-*. Disponível em: <https://www.guiltygear.com/ggst/en/>. Acesso em: 12 abr. 2025.
- Biscop, K.; Malliet, S.; Dhoest, A. (2019). “Subversive Ludic Performance: An Analysis of Gender and Sexuality Performance in Digital Games”. *DiGeSt: Journal of Diversity and Gender Studies*, 6(2), p. 23–42. Disponível em: <https://doi.org/10.11116/digest.6.2.2>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- Butler, J. (2016). “Think Gender Is Performance? You Have Judith Butler to Thank for That”. Entrevista concedida a Molly Fischer. *The Cut*. Disponível em: <https://www.thecut.com/2016/06/judith-butler-c-v-r.html>. Acesso em: 21 out. 2025.
- Butler, J. (2018a). “Problemas de Gênero: Feminismo e Subversão de Identidade”. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira.
- Butler, J. (2018b). “Os Atos Performativos e a Constituição do Gênero: Um Ensaio sobre Fenomenologia e Teoria Feminista”. *Caderno de Leituras*, n. 78. Disponível em: https://chaodafeira.com/wp-content/uploads/2018/06/caderno_de_leituras_n.78-final.pdf. Acesso em: 21 out. 2025.
- Da Costa, E. G.; Carvalho, D.; Waltter, L.; Boldt, N. (2024). “Videogames e Performance de Gênero: Os Casos de Assassin’s Creed Valhalla e Cyberpunk 2077”. *Semina: Ciências Sociais e Humanas*, 45(2), p. 245–258. Disponível em: <https://ojs.uel.br/revistas/uel/index.php/seminasoc/article/view/50806>. Acesso em: 5 dez. 2025.

- Marcelino, J. de O. (2025). “Representações LGBTQIA+ nos Videogames: Caper in the Castro e Tell Me Why sob um Olhar Semiolinguístico e Queer”. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Universidade Federal de Uberlândia. DOI: <http://doi.org/10.14393/ufu.di.2025.113>. Acesso em: 5 dez. 2025.
- Michaelis (2025). “Dicionário Michaelis de Português”. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 19 dez. 2025.
- PlayStation (2022). “Guilty Gear -Strive- - Bridget Announcement Trailer | PS5 & PS4 Games”. YouTube, 8 ago. 2022. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=3GYL5FVpjG4>. Acesso em: 18 abr. 2025.
- Rocha, C. B. A. (2014). “Um pequeno guia ao pensamento, aos conceitos e à obra de Judith Butler”. Cadernos Pagu, Campinas, SP, n. 43, p. 507–516, 2014. Disponível em: <https://periodicos.sbu.unicamp.br/ojs/index.php/cadpagu/article/view/8645178>. Acesso em: 03 de out. de 2025.
- Schell, J. (2019). “The Art of Game Design: A Book of Lenses”. CRC Press.
- Spizzirri, G.; Eufrásio, R.; Lima, M. C. P. *et al.* (2021). “Proportion of People Identified as Transgender and Non-binary Gender in Brazil”. Scientific Reports, 11, 2240. Disponível em: <https://www.nature.com/articles/s41598-021-81411-4>. Acesso em: 16 abr. 2025.