

HOMO SEX LUDENS:

A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES

José Loures



BRASÍLIA
2020



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
INSTITUTO DE ARTES
DEPARTAMENTO DE ARTES VISUAIS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM ARTES VISUAIS

HOMO SEX LUDENS: A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES

JOSÉ ANTÔNIO LOURES CUSTÓDIO

BRASÍLIA

2020

UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
Instituto de Artes
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais

JOSÉ ANTÔNIO LOURES CUSTÓDIO

HOMO SEX LUDENS: A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES

Tese de Doutorado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais do Instituto de Artes da Universidade de Brasília, sob a Linha de Pesquisa Arte e Tecnologia, como requisito parcial para a obtenção do título de Doutor em Artes.

Linha de Pesquisa: Arte e Tecnologia.

Orientadora: Profa. Dra. Suzete Venturelli

BRASÍLIA

2020

AGRADECIMENTOS

O mundo mudou drasticamente durante o desenvolvimento da tese de doutorado, contudo, o encontro com o outro se mostrou perene. Não concordo quando se diz que a pesquisa acadêmica é solitária, pois nesses quatro anos encontrei pessoas que me foram queridas nas mais diversas camadas. Algumas pessoas estiveram mais presentes, outras surgiram e logo se foram, mas todas deixaram contribuições, por mais complexa e exaustiva que a pesquisa se mostrasse em determinados momentos.

Agradeço à Pepita Afiune, que por sete anos foi uma companheira que me inspirou e me influenciou em diversos momentos durante a escrita, e um exemplo no quesito perseverança e comprometimento com a pesquisa e principalmente como ser humano. Houveram vários momentos que pensei em desistir, mas ela foi responsável por me manter firme.

Agradeço à minha orientadora Suzete Venturelli por responder os meus e-mails desesperados com tanta rapidez, lucidez e carinho. O aprendizado que tive ao seu lado sobre a postura que um pesquisador deve ter, e também como é importante acreditar em si, são lembranças que levarei para além da vida acadêmica. Foi uma honra tê-la como orientadora.

Agradeço ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais e todos os envolvidos desde os pequenos momentos de se tirar uma dúvida até o apoio e suporte em situações mais complexas. Também agradeço à CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior pela bolsa de estudos que foi essencial para o desenvolvimento da pesquisa em sua plenitude.

Agradeço a todos que dedicaram um pouco do seu tempo para as minhas entrevistas: Os artistas EUDETENIS, Heitor Amatsu, ApocalypseJack; A jornalista Clarice França; Os pesquisadores Edgar Franco, Suzete Venturelli e Nicolau Chaud; A Taynara Camargo, dona do Sex Shop Afrodite; A *cosplayer* Marcela Campos; A acompanhante Lola Waifu. Essas entrevistas me ajudaram na compreensão acerca do tema da pesquisa através de suas vivências. Todas as conversas foram fundamentais para a construção do trabalho e no desenvolvimento das ideias. Assim como agradeço todos os 1121 participantes do meu questionário, suas respostas foram essências para a pesquisa.

Agradeço aos participantes do grupo “Jogos diversos”, esses que são pesquisadores sobre gênero, sexualidade, desigualdade, feminismo e o racismo nos videogames. As

recomendações de bibliografia foram importantes, assim como os momentos de papo descontraído e de apoio mútuo em um momento tão conturbado para a pesquisa no Brasil.

Durante a pandemia da Covid-19 se formou um inusitado grupo, “O RPG de Quarentena”, formado por jogadores de RPG de mesa de Anápolis, Manaus e Niterói. O grupo foi responsável por incontáveis risos e insólitas aventuras nos sábados à noite. E também devido a pandemia surgiu as “Live da Lets” organizado pelo Laboratório de Mídias Digitais - PPGCOM / UERJ e apresentado pela prof. Dra. Letícia Perani nas terças-feiras no Facebook. Tive a honra de compor uma mesa de debates com jovens pesquisadores sobre joguinhos¹. As jogatinas de RPG regadas a cerveja e batata frita e as sensacionais *lives* da pesquisadora Letícia Perani foram fundamentais para que a minha sanidade não sucumbisse, então agradeço imensamente todos os envolvidos.

Agradeço os meus amigos pela paciência de me ver disperso em diversas mesas de bares, com o olhar perdido, e o pensamento preocupado somente em manter a minha bolsa de pesquisa. Deste momento em diante me comprometo a sair com vocês, e me divertir como se não houvesse amanhã. E finalmente, agradeço aos meus gatos de estimação: Thor, Diana, Rá, Sophia, Elza e Loki. Todos eles foram responsáveis por ótimos momentos de diversão e relaxamento. Companheiros desde o início, esses que não julgam, invejam ou odeiam, apenas amam.

Para a escrita da tese foram necessárias 42 versões, 3 GB de informações armazenadas, 446 horas, e se convertemos essas horas alcançamos aproximadamente 18 dias ininterruptos dedicados a escrita da pesquisa. Contudo, a dedicação para com a pesquisa foi muito além do tempo registrado nos arquivos. Então agradeço a todos que estiveram comigo durante a construção de “Homo Sex Ludens: a sexualidade nos videogames”.

¹ A *live* com o tema “Você pesquisa joguinhos? As alegrias e tristezas de começar a pesquisar games” pode ser assistida em: <https://www.facebook.com/leticia.perani/videos/vb.1544172091/10216440151546712/>.

HOMO SEX LUDENS: A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES

Resumo

A tese de doutorado defende a hipótese de que a sexualidade está presente em todos os aspectos do desenvolvimento de um videogame: conceito, aspectos visuais, produção, narrativa, jogabilidade, publicidade, e na relação com a comunidade de jogadores/usuários. Nesse sentido, a pesquisa foi realizada através de análise interdisciplinar por meio de autores da história, filosofia, sociologia, publicidade, mídia e arte. O título do trabalho vem do termo “Homo Ludens” cunhado por Johan Huizinga (2012), agora apropriado em um contexto sexual e apresentando uma nova ramificação da espécie humana. A pesquisa essencialmente foi desenvolvida através de análises, discussões teóricas e entrevistas. No primeiro capítulo foi desenvolvida uma pesquisa histórica sobre os *games* da Mystique lançados para o Atari 2600, e conseqüentemente as polêmicas e conseqüências dos primeiros jogos com conteúdo adulto. Discuto sobre a influência da “Regra 34” e as diversas representações do personagem Pac-Man. Além de entrevistas com os artistas: EUDETE-NIS, Heitor Amatsu e ApocalypseJack, esses que realizam comissões de conteúdo sexual envolvendo personagens de videogames. Por fim, as modificações para os *games* como uma ação em busca de representatividade e como isso se transformou em um negócio lucrativo. No segundo capítulo foi abordado como a sexualidade nos *games* é intrinsecamente relacionada com a evolução gráfica nos videogames. Assim foram analisados os jogos das séries *God of War*, *Dragon Age*, *Mass Effect* e *The Witcher*. E também convidei a jornalista Clarice França para discutir questões acerca do machismo, misoginia e perseguição nas redes sociais. Enfim, discuto como a publicidade de videogames utiliza do apelo sexual em suas campanhas publicitárias de acordo com a categorização de Tom Reichert (2002). No terceiro capítulo a *gamearte* ganha destaque, o momento que a arte contemporânea se enamora com os videogames. Nesse contexto foram apresentados trabalhos de artistas que abordam a sexualidade ao se apropriar da linguagem dos *games* em sua poética. E assim, conseqüentemente, os artistas Suzete Venturelli, Edgar Franco e Nicolau Chaud foram entrevistados sobre o seu processo criativo e previsões sobre o universo dos videogames. No quarto e último capítulo foi realizada a aplicação de um questionário com 1121 participantes sobre o flerte entre sexualidade e videogames. A partir das respostas dos participantes e de uma mineração de dados, a pesquisa convergiu para quando a sexualidade nos *games* transborda e afeta o cotidiano. Também se direcionou para a pornografia nos videogames como um fenômeno de hiper-realidade no nosso dia a dia. O *cosplay* como corporificação dos personagens de videogames e uma entrevista com a *cosplayer* Marcela Campos. Também, em conjunto, traz uma discussão sobre como uma sociedade cansada está culminando para uma busca por afeto narcisista. E por fim, a tese é encerrada com uma entrevista com Lola Waifu, uma acompanhante que atende seus clientes utilizando *cosplay* de personagens de videogame.

Palavras-chave: Homo sex ludens; Videogames e Sexualidade; *Gamearte* e sexualidade.

HOMO SEX LUDENS: SEXUALITY IN VIDEO GAMES

Abstract

The doctoral thesis defends the hypothesis that sexuality is present in all aspects of the development of a video game: concept, visual aspects, production, narrative, gameplay, advertising, and in the relationship with the community of players/users. Considering it, the research carries out an interdisciplinary analysis considering authors of History, Philosophy, Sociology, Advertising, and Art. The title of the current research comes from the term “Homo Ludens” stated by Johan Huizinga (2012), now operating in a sexual context and presenting a new branch of the human species. The research is essentially developed accomplishing analysis, theoretical discussions, and interviews. In the first chapter, a historical research is carried out on the games *Mystique* launched for the Atari 2600, and consequently the controversies and reception of the first games with adult content. I discuss the influence of the “Rule 34” as well as the various representations of the character Pac-Man. In addition, it presents interviews with the artists EUDETENIS, Heitor Amatsu, and ApocalypseJack, whom carry out commissions of sexual content concerning video game characters. Finally, it represents the modifications to the games as an action in the search of representativeness and how it turned into a profitable business. In the second chapter the research discusses how sexuality in games is intrinsically related to the graphic evolution in video games. Therefore, it analyses the series of games *God of War*, *Dragon Age*, *Mass Effect*, and *The Witcher*. Following, I invite the journalist Clarice França to discuss questions about male chauvinism, misogyny and maltreatment on social media. Finally, I discuss how video game advertising benefits from sex appeal in its advertising campaigns according to the categorization of Tom Reichert (2002). In the third chapter, gameart is highlighted as the moment that contemporary art falls in love with video games. In this context, it works with artists whose approach concerns sexuality by appropriating the language of games in their poetics. Consequently, the artists Suzete Venturelli, Edgar Franco, and Nicolau Chaud are interviewed on their creative process and share predictions about the video game universe. In the fourth and last chapter, the research carries out the application of a survey with 1121 participants about the flirt between sexuality and video games. From the responses of the participants and a data mining, the research converges to when sexuality in games overflows and affects everyday life. Moreover, it addresses pornography in video games as a phenomenon of hyper-reality in our daily lives. Cosplay as an embodiment of video game characters, and an interview with cosplayer Marcela Campos. Additionally, concerns about a discussion of how a tired society is culminating in the search for narcissistic affection. Finally, the thesis ends with an interview with Lola Waifu, an escort who serves clients while wearing videogame characters cosplay.

Keywords: Homo sex ludens; Video games and sexuality; Gameart and sexuality.

Lista de Figuras

Figura 1 – Diagrama sobre a sexualidade nos videogames	3
Figura 2 – História em quadrinhos “Metodologia do Zé”	6
Figura 3 – Relação entre área de conhecimento e os termos <i>Jogos e Games</i>	12
Figura 4 – O console Atari 2600	14
Figura 5 – Imagem do jogo <i>Custer’s Revenge</i>	16
Figura 6 – Frente e verso da caixa de <i>Custer’s Revenge</i>	17
Figura 7 - <i>Custer’s Revenge The Remake</i>	19
Figura 8 – Imagem do jogo <i>Beat ‘em and eat ‘em</i>	22
Figura 9 – Frente e verso da caixa de <i>Beat ‘em and eat ‘em</i>	22
Figura 10 – Imagem do jogo <i>X-Man</i>	24
Figura 11 – Caixa, cartucho e manual de <i>X-Man</i>	25
Figura 12 – Na esquerda a capa de <i>Softporn Adventure</i> e na direita um momento <i>in game</i>	28
Figura 13 – Imagem do jogo <i>Journey</i>	30
Figura 14 – <i>Joysticks</i> do console Nintendo Game Cube	31
Figura 15 – Página inicial do rule #34.....	32
Figura 16 – Especula-se que essa seja a primeira imagem da Regra 34	33
Figura 17 – <i>Doodle</i> em homenagem aos 30 anos de <i>Pac-Man</i>	34
Figura 18- <i>Pac-Man</i> e seu criador Tohru Iwatani no filme <i>Pixels</i>	34
Figura 19 – Alguns desenhos pornográficos com o personagem <i>Pac-Man</i>	35
Figura 20 – Participação do casal <i>Pac-Man</i> no desenho animado <i>Family Guy</i>	36
Figura 21 – Aula de educação sexual	37
Figura 22 – Arte de Nisego	38
Figura 23 – Arte de Bayeuxman.....	39
Figura 24 – A arte de EUDETENIS	39
Figura 25 – Mangás de Heitor Amatsu na esquerda, e <i>ApocalypseJack</i> no lado direito	40
Figura 26 - Algumas páginas de quadrinhos pornográficos encontrados na internet.....	44
Figura 27 – Uma modelo vestida de <i>Ms. Pac-Man</i>	46
Figura 28 – Frente e verso do <i>Bomba Patch 13</i>	50
Figura 29 – Modificação <i>cs_rio</i>	51
Figura 30 – Modificação “ <i>Hot Coffee</i> ”.....	53
Figura 31 - <i>Mods</i> em <i>The Elder Scrolls V: Skyrim</i>	54
Figura 32 – <i>Mod</i> "REVENGE OF THE SEXIFIED HOUSECARLS"	54
Figura 33 – <i>Mod</i> de nudez para a personagem <i>Chun-li</i> em <i>Street Fighter V</i>	56
Figura 34 – Evolução da personagem <i>Chun-Li</i> desde 1991 a 2016	58
Figura 35 – Evolução dos personagens <i>Ken</i> e <i>Ryu</i> desde 1991 a 2016	59
Figura 36 – Vídeo sobre as posições sexuais do <i>mod WickedWhims</i>	60
Figura 37 – Modificação <i>WickedWhims</i> para <i>The Sims 4</i>	61
Figura 38 - Algumas narrativas pornográficas de <i>The Elder Scrolls V - Skyrim</i> podem ser assistidas em: https://www.pornhub.com/video/search?search=skyrim	62
Figura 39 – Personagem <i>Liara T’Soni</i> em <i>Mass Effect 3</i>	66
Figura 40 - <i>Super Mario Bros. 3</i> e <i>Sonic the Hedgehog</i>	68
Figura 41 - <i>The Legend of Zelda: A Link to the Past</i> , lançado para SNES em 1991.	69

Figura 42 - <i>Final Fantasy</i> , lançado para NES em 1987	70
Figura 43 - <i>Final Fantasy VI</i> , lançado para Snes em 1994	70
Figura 44 - <i>Final Fantasy VII</i> , lançado para PlayStation em 1997	71
Figura 45 - <i>Final Fantasy Tactics</i> , lançado para PlayStation em 1997	71
Figura 46 - <i>Final Fantasy VIII</i> , lançado para PlayStation em 1999	72
Figura 47 - Salto de paraquedas em <i>Battlefield 3</i> (2011)	72
Figura 48 - Cabines para acesso a pornografia em realidade virtual, distrito de Akihabara - Japão	73
Figura 49 - Evolução da personagem Lara Croft, de 1996 a 2015	74
Figura 50 - Lara Croft no <i>reboot</i> de <i>Tomb Raider</i> , e Alicia Vikander no filme	75
Figura 51 - Ensaio em comemoração de 20 anos de Lara Croft	75
Figura 52 - <i>Mini game</i> sexual no primeiro <i>God of War</i>	78
Figura 53 - <i>Mini game</i> sexual em <i>God of War II</i>	78
Figura 54 - <i>Mini game</i> sexual em <i>God of War: Chains of Olympus</i>	79
Figura 55 - <i>Mini game</i> sexual <i>God of War: Ghost of Sparta</i>	79
Figura 56 - <i>Mini game</i> sexual em <i>God of War III</i>	81
Figura 57 - Kratos e Sophitia	82
Figura 58 - Kratos e um Troll	83
Figura 59 - Kratos em um momento de sexo oral	84
Figura 60 - Kratos em uma orgia com diversos personagens masculinos de videogames	84
Figura 61 - Kratos preso e submisso	85
Figura 62 - Cena de sexo entre o protagonista e Leliana em <i>DA:O</i>	88
Figura 63 - Diálogo que precede uma cena sexual entre o (a) protagonista e Isabela em <i>DA:II</i>	90
Figura 64 - Momento em que o protagonista é flagrado por seus assessores após um momento de sexo com Touro de Ferro	93
Figura 65 - Momento em que o jogador é apresentado ao personagem Krem	94
Figura 66 - Cena de sexo entre Shepard e Ashley em <i>Mass Effect</i>	96
Figura 67 - Alguns modelos de armaduras femininas presentes em <i>Mass Effect</i>	98
Figura 68 - Tali em <i>Mass Effect 2</i>	99
Figura 69 - Artes conceituais da personagem Jack em <i>Mass Effect 2</i>	100
Figura 70 - Miranda Lawson e Yvonne Strahovski	101
Figura 71 - Momento de diálogo entre Shepard e Miranda Lawson em <i>Mass Effect 2</i>	102
Figura 72 - A dança de Kelly Chambers em <i>Mass Effect 2s</i>	103
Figura 73 - A mudança no corpo e visual de Ashley Williams	104
Figura 74 - A mudança no corpo e visual da comandante Shepard	105
Figura 75 - EDI e Maria	106
Figura 76 - Liara, Shepard e Tali em uma modificação de <i>Mass Effect 3</i>	108
Figura 77 - Alguns vídeos pornográficos com personagens de <i>Mass Effect</i>	108
Figura 78 - James Vega e Shepard	109
Figura 79 - Triss Merigold em <i>The Witcher</i>	113
Figura 80 - As 24 cartas de romance em <i>The Witcher</i>	114
Figura 81 - Exemplo de carta censurada em <i>The Witcher</i>	114
Figura 82 - Triss Merigold na capa da <i>Playboy</i> polonesa	115
Figura 83 - Triss Merigold, foto do ensaio para a <i>Playboy</i> polonesa	116
Figura 84 - Irina Meier de <i>cosplay</i> de Triss Merigold	116

Figura 85 – Geralt e Triss no começo de <i>The Witcher 2</i>	117
Figura 86 – Primeira cena de sexo completa em <i>The Witcher 2</i>	118
Figura 87 – Philippa e Cynthia em <i>The Witcher 2</i>	118
Figura 88 – Geralt na banheira no começo de <i>The Witcher 3</i>	120
Figura 89 – O <i>cosplay</i> Maul reproduzindo a cena da banheira em <i>The Witcher 3</i>	120
Figura 90 – Geralt e Keira	121
Figura 91 – Geralt e Triss	122
Figura 92 – Geralt e Madame Sasha.....	122
Figura 93 – Geralt e Yennefer	123
Figura 94 – Geralt e Jutta	124
Figura 95 – Prostitutas disponíveis em <i>The Witcher 3</i>	124
Figura 96 – Geralt, Triss e Yennefer	125
Figura 97 – Geralt, Triss e Yennefer	126
Figura 98 – Geralt e Shani	127
Figura 99 – Sylvia e Geralt.....	127
Figura 100 – Selos de classificação do ESRB.....	130
Figura 101 – Comentários analisados por Clarice França.....	134
Figura 102 – Imagem de divulgação de <i>Battlefield V</i>	136
Figura 103 – Ataques e ameaças contra Clarice França.....	137
Figura 104 – Imagem do jogo <i>Dead or Alive Xtreme 3</i>	143
Figura 105 – Propaganda do PlayStation Portable modelo de cor branca.....	147
Figura 106 – Claudia Alende na campanha publicitária de <i>Far Cry 4</i>	149
Figura 107 – Claudia Alende na BGS 2014	149
Figura 108 – Ana Paula Minerato na BGS 2014	150
Figura 109 – Algumas propagandas de fliperamas	151
Figura 110 – Propaganda do PS Vita.....	152
Figura 111 – Propaganda do console Sega Saturn	153
Figura 112 – Capa e material publicitário do jogo <i>Davis Cup World Tour</i>	154
Figura 113 – Lara Croft como garota propaganda do site IGN.....	155
Figura 114 – Propaganda do jogo <i>Kinetical</i>	156
Figura 115 – Edição de colecionador do jogo <i>Dead Island: Riptide</i>	157
Figura 116 – Propagandas com os personagens Ivy e Voldo de <i>Soul Calibur V</i>	158
Figura 117 – Propaganda do portátil Game Boy Advanced SP	159
Figura 118 – Todas as imagens da campanha publicitária para o Game Boy Advance SP	159
Figura 119 – Propaganda de <i>Rayman 3: Hoodlum Havoc</i>	161
Figura 120 – Propaganda de <i>Pro Fishing Challenge</i>	162
Figura 121 – Propaganda de <i>Deathtrap Dungeon</i>	163
Figura 122 – Propaganda do Game Gear.....	164
Figura 123 – Propaganda do Neo Geo.....	165
Figura 124 – Propaganda de <i>Defender of the Crown</i>	166
Figura 125 – Propaganda de <i>Seaman</i>	167
Figura 126 – Propaganda do Sega 32x	168
Figura 127 – Propaganda do Nokia N-Cage.....	168
Figura 128 – Propagandas do Game Boy	170
Figura 129 – Propagandas do <i>Super Mario Strikers</i> e <i>Sonic the Hedgehog</i>	171
Figura 130 – Propagandas do Commodore, <i>Moon War</i> e <i>Gotcha</i>	172

Figura 131 – Propaganda do Mega Drive e Nintendo 64	173
Figura 132 – Squaresoft ofertando uma vaga de emprego para programador.....	173
Figura 133 – Mensagem de Warren Robinett em <i>Adventure</i>	179
Figura 134 – Obras de Roy Lichtenstein: <i>Look Mickey</i> e <i>Whaam!</i>	181
Figura 135 – <i>Tennis for Two</i> em um osciloscópio	182
Figura 136 – Notícia sobre o caso Pessegini	182
Figura 137 – <i>Oitavo Dia</i> no catálogo do 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: www.salao.anapolis.go.gov.br/salao/catalogos.jsf.....	184
Figura 138 - Ação educativa no 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: Galeria de Artes Antônio Sibasolly.....	184
Figura 139 – <i>F69</i>	187
Figura 140 – <i>F69</i>	1877
Figura 141 – Imagens de eventos realizados pela Indie Warehouse e resultados de um ano de projeto	191
Figura 142 – Títulos religiosos nas Eleições 2018	193
Figura 143 – " <i>Posthuman Ms. Pacman</i> "	196
Figura 144 – <i>Dandara</i>	201
Figura 145 – <i>Dandara</i> e <i>Tarsila</i>	203
Figura 146 – <i>Toren</i>	205
Figura 147 - Apresentação do <i>Posthuman Tantra</i> na UniEvangélica	212
Figura 148 – Charge de André Dahmer.....	213
Figura 149 – Logotipo de <i>Trepis</i>	215
Figura 150 – Peças e tabuleiro de <i>Trepis</i>	216
Figura 151 – Manual de <i>Trepis</i>	2177
Figura 152 – Imagem de divulgação da exposição CDU4: Acervo Duvidoso.....	218
Figura 153 – <i>Polymorphous Perversity</i>	222
Figura 154 – <i>Polymorphous Perversity</i>	223
Figura 155 – <i>Polymorphous Perversity</i>	224
Figura 156 – <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	230
Figura 157 – <i>Hellblade: Senua's Sacrifice</i>	232
Figura 158 – Alguns desenhos do trabalho <i>Micro_transa_ção</i> . Fonte: Acervo do au- tor.....	234
Figura 159 – Alguns desenhos do trabalho <i>Micro_transa_ção</i> . Fonte: Acervo do au- tor.....	234
Figura 160 – <i>Micro_transa_ção</i> exposto na mostra "Emmeio#12.0". Fonte: Acervo do autor.....	235
Figura 161 – Entrada do Afrodite Sex Shop em Anápolis	239
Figura 162 – Afrodite em pesquisa Google.....	240
Figura 163 - Gráfico representativo da idade dos participantes	244
Figura 164 - Gráfico representativo do gênero dos participantes.....	244
Figura 165 – Gráfico representativo da orientação sexual dos participantes	245
Figura 166 – Gráfico representativo do nível de escolaridade dos participantes	246
Figura 167 – Gráfico representativo do estado de origem dos participantes.....	247
Figura 168 – Gráfico representativo da religião dos participantes.....	248
Figura 169 – Gráfico representativo do consumo de jogos digitais pelos participantes	249

Figura 170 – Gráfico representativo dos gêneros de jogos digitais favoritos dos participantes.....	249
Figura 171 – Gráfico representativo sobre cenas de sexo em videogames vistas pelos participantes.....	250
Figura 172 – Gráfico representativo dos 25 jogos mais citados pelos participantes....	251
Figura 173 – Gráfico representativo das séries mais citadas pelos participantes.....	252
Figura 174 – Gráfico representativo sobre os participantes já terem se excitado sexualmente ao jogar videogames	254
Figura 175 – Gráfico representativo dos 25 jogos mais citados relacionados à excitação sexual ao jogar videogames.....	255
Figura 176 – Gráfico representativo das séries mais excitantes escolhidas pelos participantes.....	256
Figura 177 – Gráfico representativo dos gêneros de videogame mais excitantes escolhidos pelos participantes.	257
Figura 178 – Gráfico representativo da atração sexual por personagens de videogame dos participantes	258
Figura 179 – Gráfico representativo da vergonha dos participantes de sentir atração por personagens de videogame	258
Figura 180 – Gráfico representativo da masturbação vendo personagens de videogame por parte dos participantes.....	259
Figura 181 – Gráfico representativo dos personagens escolhidos pelos participantes para masturbação.....	259
Figura 182 – As personagens femininas mais citadas	260
Figura 183 – Gráfico representativo dos 15 personagens masculinos mais citados....	261
Figura 184 – O visual dos personagens masculinos mais citados	261
Figura 185 – Gráfico representativo das séries com mais personagens usados para masturbação.....	262
Figura 186 – Gráfico representativo dos gêneros de <i>games</i> com personagens fonte de masturbação mais citados.	262
Figura 187 – Gráfico representativo do acesso aos jogos pornográficos	263
Figura 188 – Gráfico representativo de jogos pornográficos mais citados pelos participantes.....	264
Figura 189 – Gráfico representativo da origem dos jogos pornográficos citados pelos participantes.....	265
Figura 190 – Gráfico representativo da pesquisa na internet sobre pornografia envolvendo videogames	266
Figura 191 – Gráfico representativo das páginas de conteúdo pornográfico mais citadas pelos participantes	266
Figura 192 – Gráfico representativo de relações sexuais e cosplays.....	267
Figura 193 – Gráfico representativo dos jogos e <i>sites</i> pornográficos.....	268
Figura 194 – Gráfico representativo da procura de conteúdo pornográfico de videogames após o questionário	269
Figura 195 – Gráfico representativo da faixa etária dos participantes que se excitam com jogos	270
Figura 196 – Gráfico representativo das profissões que mais se excitam com videogames.....	270
Figura 197 – Gráfico representativo da orientação sexual e jogos pornográficos.....	271

Figura 198 -Gráfico representativo da orientação sexual dos participantes e jogos pornográficos	271
Figura 199 – Gráfico representativo do gênero dos participantes que já tiveram relações sexuais com um <i>cosplay</i>	272
Figura 200 – Gráfico representativo da faixa etária e fetiche por <i>cosplay</i>	272
Figura 201 – Gráfico representativo do gênero feminino e fetiche por <i>cosplayers</i>	273
Figura 202 – Gráfico representativo do gênero masculino e o fetiche por <i>cosplayers</i>	273
Figura 203 - Propagandas de jogos pornográficos com personagens de <i>Overwatch</i> ...	277
Figura 204 - Propaganda de jogos pornográficos com personagens de jogos e séries.	277
Figura 205 – Satif Industries no jornal The Sun.....	278
Figura 206 - Cena de <i>Metal Gear V: The Phantom Pain</i> no jornal Russian Today	279
Figura 207 - Fantasma de <i>Red Dead Redemption 2</i> aterroriza cidade do Paraná.....	279
Figura 208 - Cena de <i>AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron</i>	280
Figura 209 - Os termos mais buscados no site Pornhub em 2019.....	282
Figura 210 – Exemplos de <i>ahegao</i>	283
Figura 211 - Produtos com imagens de <i>ahegao</i> estampados.....	283
Figura 212 - Riae	284
Figura 213 - Interesse pela palavra <i>ahegao</i>	284
Figura 214 - Vídeos de <i>ahegao</i> no Xvideos	285
Figura 215 - Toadette e sua transformação em Peachette	286
Figura 216 - Primeira aparição de Bowsette	287
Figura 217 - <i>Amiibo</i> não oficial de Bowsette	288
Figura 218 - Bowsette em <i>New Super Mario Bros U Deluxe</i> (2019), <i>The Legend of Zelda: Breath of the Wild</i> (2017) e <i>Mario 64</i> (1996). Fonte: IGN.	289
Figura 219 - Popularidade de Bowsette no Pornhub em 2018	290
Figura 220 - Buscas por Bowser e Bowsette no Pornhub	291
Figura 221 - Paródia pornô de Bowsette	291
Figura 222 – Imagem do projeto After Dark Brazil	294
Figura 223 - Marcela campos de Poison - <i>Street Fighter IV</i>	295
Figura 224 - Página "Os Perigos do Webnamoro.....	298
Figura 225 - Guia de como <i>Webnamorar</i>	298
Figura 226 - Serviços de <i>webnamoro</i>	299
Figura 227 - Capa do DVD do filme " <i>Mulher nota 1000</i> "	302
Figura 228 - Capa do DVD do filme " <i>Mundo Proibido</i> " ..	302
Figura 229 - Página oficial de Lola Waifu	304
Figura 230 - Lola Waifu de 2B de <i>Nier: Automata</i>	306
Figura 231 - Lola Waifu de Ravena de <i>Teen Titans</i>	306
Figura 232 - Procura por serviços sexuais com <i>cosplay</i>	307

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	1
SEÇÃO I – VIDEOGAMES E SEXUALIDADE.....	10
1.1 ATARI 2600: A SODOMA E GOMORRA DOS VIDEOGAMES	14
1.1.1 <i>Custer's Revenge</i>	16
1.1.2 <i>Beat 'em and eat 'em</i>	21
1.1.3 <i>X-Man</i>	24
1.1.4 Jogos adultos?	27
1.2 A REGRA 34	31
1.2.1 Os videogames na Regra 34.....	33
1.2.2 A versatilidade sexual de um círculo.....	35
1.2.3 Os <i>fanarts</i> e entrevistas com artistas	37
1.3 MODIFICAÇÕES	47
1.3.1 Representação, pirataria e putaria.....	49
1.3.2 Quer tomar um café?.....	52
1.3.3 O mercado de modificações sexuais para <i>games</i>	56
SEÇÃO 2 – JOGOS CINEMATOGRAFICOS, PUBLICIDADE E SEXUALIDADE	66
2.1 O FLERTE ENTRE VIDEOGAMES E CINEMA	67
2.2 <i>GOD OF WAR</i>	76
2.3 BIOWARE.....	86
2.3.1 <i>Dragon Age</i>	87
2.3.2 <i>Mass Effect</i>	96
2.3.3 Entre dragões & ciborgues.....	109
2.4 <i>THE WITCHER</i>	112
2.5 CENSURA, COMUNIDADE E MACHISMO	128
2.5.1 Entrevista com Clarice França.....	132
2.6 A PROPAGANDA SEXUAL NOS VIDEOGAMES	144
2.6.1 Exibição do corpo.....	151
2.6.2 Comportamento sexual	158
2.6.3 Fatores contextuais	165
2.6.4 Referências sexuais.....	169
2.6.5 Propagandas sexuais e o mercado de videogames	174

SEÇÃO 3 – GAMEARTE E SEXUALIDADE	178
3.1 O QUE É <i>GAMEARTE</i> ?	180
3.2 <i>GAMEARTE</i> E OBRAS SEXUAIS	185
3.2.1 <i>F69</i>	186
3.2.1.1 Entrevista com Suzete Venturelli	189
3.2.2 <i>Posthuman Ms. Pacman</i>	195
3.2.2.1 Entrevista com Edgar Franco	197
3.2.3 <i>Trepis</i>	215
3.2.3.1 Um jogo inapropriado: Censura dentro da UnB	218
3.2.4 <i>Polymorphous Perversity</i>	222
3.2.4.1. Entrevista com Nicolau Chaud	226
3.2.5 <i>Micro_transa_ção</i>	233
3.3 A SEXUALIDADE TRANSGRESSORA NA <i>GAMEARTE</i>	236
SEÇÃO 4 – COTIDIANO, GAMES E SEXUALIDADE	239
4.1 A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES ATRAVÉS DE 1121 VIVÊNCIAS	242
4.1.1 Sexualidade e <i>joystick</i>	250
4.1.2 Peculiaridades e mineração de dados	269
4.2 A PORNOGRAFIA NOS VIDEOGAMES	274
4.3 A HIPER-REALIDADE NOS VIDEOGAMES	278
4.3.1 <i>Ahegaa</i> : a simulação do êxtase	281
4.3.2 O fenômeno Bowsette	286
4.4 OS <i>COSPLAYERS</i> : A CORPORIFICAÇÃO DO <i>JOYSTICK</i>	292
4.4.1 Entrevista com Marcela Campos	294
4.5 O EROS EM UMA SOCIEDADE CANSADA	297
4.5.1 O pós-humano em uma busca narcisista	300
4.5.2 Entrevista com Lola Waifu	303
CONSIDERAÇÕES FINAIS	309
REFERÊNCIAS	313
GAMEGRAFIA	330
GAMEARTE	333

INTRODUÇÃO

Na adolescência frequentei as locadoras de videogames, também conhecidas como fliperamas. Foram nesses lugares que forjei os mais fortes laços de amizades. Eram ambientes majoritariamente masculinos, por isso, era comum comentários e observações sobre o corpo das personagens femininas nos *games*. Frequentemente, os jogadores escolhiam a personagem que mostrasse mais o corpo e fosse mais sexualizada. Foram momentos como esses que me instigaram a pesquisar a relação entre sexualidade e os videogames, dois objetos que aparentemente não parecem ter uma história juntos. A ciência começou a desvendar a relação entre videogames e sexo, como mostra o artigo “*Relação entre o uso de videogames e a saúde sexual em homens adultos*”. Na pesquisa liderada pelo Dr. Andrea Sansone – pesquisador da Sapienza Universidade de Roma, é apontado que os jogos podem causar picos de dopamina, neurotransmissor envolvido no orgasmo, o que atrapalharia o pico de dopamina que ocorre naturalmente durante o sexo (LEONARDI, 2017). Foram questionados 396 homens entre 18 e 51 anos que haviam tido relações sexuais no período 18 de junho à 31 de julho de 2014. Durante a pesquisa os homens foram separados em dois grupos: aqueles que jogavam videogame mais que 1 hora por dia, e aqueles que não eram jogadores. Os resultados da pesquisa foram alcançados via um questionário, e não levam em consideração condições como: o histórico médico dos participantes, que os participantes podem ter mentido, não ter se realizado em um ambiente controlado, as reações químicas no corpo durante a jogatina, período do dia em que os participantes jogam, quais os tipos de jogos os participantes fizeram uso, se continham conteúdo sexual ou não, entre outras questões. Nos anos 80 e 90, eram comuns as piadas acerca dos jogadores de videogames, também conhecidos como *nerds*. Eu mesmo já ouvi várias vezes que videogames são um sinônimo de nunca perder a virgindade e ter uma namorada. A pesquisa do Dr. Andrea Sansone se mostra como um primeiro passo para entender uma relação cada vez mais intrínseca e importante na contemporaneidade, e na maioria das vezes tratada apenas como piada.

Para Weeks (2010) a sexualidade não é um fenômeno estruturalmente natural, mas sim um produto de forças sociais e históricas. Já para Louro (2000) a definição de sexualidade não é apenas uma questão pessoal, mas também política. Nesse sentido, a sexualidade é construída ao longo da vida. Dessa maneira as suas identidades de gênero são constituídas através das experiências de como vivem a sua sexualidade: parceiros do

mesmo sexo, sexo oposto, ambos os sexos e até nenhum (LOURO, 2007). Uma convergência entre o corpo e a mente (WEEKS, 2010). Então partimos do conceito de sexualidade como as experiências, vivências e manifestações acerca de seus desejos e fantasias. É importante dizer que o sexo é apenas uma das possíveis manifestações da sexualidade, e não o resultado final. Nesse contexto, os jogos se mostram como mais uma maneira de expressão da sexualidade humana.

O filósofo Johan Huizinga (2012) denomina qualquer atividade humana como “jogo”, e que a evolução da civilização humana acontece devido ao interesse nos jogos, um fenômeno cultural, não biológico, onde até os animais irracionais brincam e se divertem. O autor define algumas regras para definir se algo é ou não um jogo. A primeira regra fundamental é o livre arbítrio, onde o jogador deve ter a liberdade de adentrar ou não no mundo do jogo, e também pode encerrar a sua participação. De acordo com Huizinga (2012) o jogo é uma atividade voluntária e com liberdade de entrar e sair quando se deseja. Então, o jogador jamais deve ser forçado a participar, assim como o público de uma exposição também não deve ser forçado a adentrar em uma mostra. Os jogos e arte priorizam a liberdade de escolhas e criatividade.

A segunda regra fundamental é: o jogo não é a vida real, o jogo é uma fuga temporária da realidade (HUIZINGA, 2012). Acrescentando ao discurso de Huizinga, acredito que os jogos são uma simulação idealizada, utópica ou distópica da nossa realidade. Da mesma maneira que espelhos convexos e côncavos distorcem a realidade, mas preservam a essência. Nas palavras de Huizinga (2012, p. 11), “todo jogo é capaz, a qualquer momento, de absorver inteiramente o jogador”. Nessa tese apresento como os *games* estão presentes na sociedade, e como influenciam e modificam outras mídias e o público/jogador.

Já a terceira regra fundamental se trata das limitações dos jogos, pois estão limitados em uma condição de tempo e espaço. O que não significa que os acontecimentos durante um jogo não sejam perpetuados para além daquele tempo e espaço, as memórias são preservadas e transmitidas para futuras gerações (*ibidem*).

A quarta regra fundamental define a ordem, e cria as regras. Os jogos nos oferecem uma fuga do caos, o domínio do jogo é absoluto e um lugar sagrado (*ibidem*). Somente nesse território controlado o jogador sabe devido a repetições de ações, o que esse mundo pode oferecer. Ao dominar as regras, o jogador domina o próprio jogo.

E a última regra fundamental dos jogos é a necessidade de criar uma tensão e uma solução (HUIZINGA, 2012). Um dos aspectos principais de um jogo analógico, esporte,

videogame, é o seu objetivo. Por exemplo, pode ser acumular pontos, derrotar as peças adversárias, chegar em primeiro em uma corrida, ou simplesmente sobreviver. Tão importante quanto o objetivo é o caminho trilhado pelo jogador.

As seis regras estipuladas por Johan Huizinga estão presentes em todos os jogos aqui analisados: *games* para mercado, os jogos criados por desenvolvedores independentes, e também os jogos na produção artística contemporânea. O livre arbítrio de jogar e adentrar uma galeria de arte, a capacidade de se distanciar do caos, e por um breve momento vivenciar a ordem fora da nossa realidade em busca de um objetivo. Esses são os elementos primordiais que definem os jogos, mas também define por quais motivos uma pessoa procura os jogos.

Huizinga (2012) propõe em seu livro *Homo Ludens*, uma nova classificação do ser humano, baseada em um contexto cultural, um homem que todas as suas ações desde a política, relacionamentos, linguagem e trabalho são fundamentadas nos atos de brincar e jogar. Para o autor, uma catalogação tão importante quanto o *Homo habilis* que descobriu e dominou as ferramentas de pedra lascada. Assim, proponho o “*Homo sex ludens*”, uma ramificação do homem que brinca de Huizinga, mas nesse caso específico, o homem que brinca de sexo nos videogames.



Figura 1 – Diagrama sobre a sexualidade nos videogames.

Então, baseado no meu interesse pelo assunto, e curiosidade pelo tema, defendo a hipótese que considera que a sexualidade nos videogames está presente em todos os gêneros, desde o seu *modus operandi*, nas artes conceituais, no roteiro, jogabilidade, nos aspectos visuais e sensoriais, publicidade e no envolvimento com a comunidade de jogadores/usuários (fig. 1). Em algum momento desse caminho qualquer *game* pode e vai ser sexualizado, independentemente da temática, proposta e público-alvo. Como o videogame é uma linguagem interdisciplinar, foram utilizados autores em áreas diversas: história, sociologia, filosofia, mídia, publicidade e arte. Uma das propostas da tese é trazer a participação de grupos que geralmente são deixados de lado pela indústria de videogames. Por isso, o uso de entrevistas foi uma ferramenta fundamental no desenvolvimento de ideias.

A primeira seção demonstra os valores conceituais do erotismo e da sexualidade na história dos *games*. Essa etapa da pesquisa abordará uma breve retrospectiva da presença da sexualidade nos videogames, e destaca os primeiros jogos que trouxeram elementos sexuais e literais em sua narrativa. São analisadas desde as artes conceituais, caixas e capas, elementos visuais e sonoros, relação com os jogadores. Também discuto sobre a “Regra 34”, que diz “Se alguma coisa existe, também existe sua versão pornográfica”. Nesse sentido analiso as diversas representações do personagem Pac-Man através da Regra 34, e também entrevisto os artistas EUDETENIS, Heitor Amatsu e Apocalipse-Jack. E encerro essa parte com uma discussão acerca das modificações sexuais para *games* e conseqüentemente sobre representatividade.

A segunda seção discute como a evolução tecnológica nos videogames propiciou cenas cinematográficas com conteúdo sexual. Nesse sentido foram analisados jogos que são referências como: *God of War*, *Dragon Age*, *Mass Effect* e *The Witcher*. Também realizo uma entrevista com a jornalista Clarice França, sobre o machismo e misoginia na indústria e comunidade de jogadores. E encerro esse capítulo com uma discussão sobre as propagandas com apelo sexual para videogames através de uma categorização desenvolvida por Tom Reichert (2002).

Já a terceira seção é dedicada aos jogos e a arte, no caso, a *gamearte*. E o mais importante, apresenta artistas que trabalham temas sexuais inseridos no universo dos jogos, como por exemplo Suzete Venturelli, Edgar Franco e Nicolau Chaud. Além disso, realizei entrevistas com esses artistas, com a intenção de conhecer o seu discurso poético, e também suas opiniões sobre a relação entre sexo, *games* e arte.

A quarta e última seção irá além do binário e do digital, o foco é discutir como o sexo e os jogos transgrediram o seu meio de origem. Serão apresentados os resultados e dados de uma pesquisa realizada com 1121 participantes, sobre suas experiências sexuais nos videogames e a minha reflexão sobre as informações encontradas através de cruzamento e mineração de dados. Nesse momento serão abordados os jogos considerados pornográficos, uma análise sobre a jogabilidade, aspectos visuais e público-alvo. Essa parte irá apresentar e discutir uma nova tendência, as *cosplayers* eróticas de videogames, e o crescente interesse feminino em realizar ensaios sensuais, como por exemplo o projeto After Dark Brazil. Assim, para me aprofundar na discussão trouxe para a pesquisa a *cosplayer* Marcela Campos, em uma conversa sobre a união da sexualidade com *games* no mundo *nerd*. Também a pornografia como sintoma de uma hiper-realidade que está em constante transformação, e migrando para o nosso cotidiano através do estudo de caso da personagem Bowsette. E por fim, uma discussão sobre a nova geração que busca afeto através da internet, nem que seja necessário pagar por isso. E para fechar o ciclo, entrevistei a acompanhante/*cosplayer* Lola Waifu, em diálogo sobre suas experiências em sua profissão e o seu envolvimento com os videogames.

Um dos norteadores da pesquisa é o livro *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (2015), organizado por Matthew Wysocki e Evan W. Lauteria. Esse livro é composto por 16 capítulos com a participação de 19 pesquisadores dos Estados Unidos, Canadá, Reino Unido e Espanha acerca do tema sexualidade nos videogames. Conta com análises críticas, históricas, e também metodologias para se analisar a sexualidade e o sexo nos jogos. O livro *Rated M for Mature* se divide em 3 partes: momentos marcantes na história dos videogames e sexualidade (*The (r)evolution of video games and sex*), o repensar do corpo e o prazer do jogador (*Video games and sexual (dis)embodiment*), e por fim, os videogames como um complexo veículo de simulação sexual (*Systems/spaces of sexual(im)possibilities*). O livro foi importante para fundamentar a pesquisa, e saber que estou no caminho certo, e também para saber quais as lacunas encontradas no tema e os possíveis desdobramentos da minha pesquisa.

Para analisar se o sexo em um determinado *game* se conecta ou não com o jogador, usarei o método desenvolvido por Brent Kice (2015) presente no livro *Rated M for Mature*. Para o autor, os jogadores têm a suas emoções constantemente manipuladas pelos desenvolvedores através dos NPC – *Non-Player Character*, os personagens não controláveis de um jogo. O *Gameplay Sex Act Test* consiste em três etapas: elemento participa-

tivo – a performance e participação do jogador durante o sexo; conexão emotiva – o vínculo emocional entre o jogador e os personagens durante o sexo; e objetivo – qual o objetivo do ato sexual, e como ele foi alcançado. O *Gameplay Sex Act Test* não pretende ser um meio para a censura, e sim uma forma de encorajar e conscientizar os desenvolvedores e críticos do uso do sexo nos videogames, e entender como a inclusão do sexo em um *game* pode perpetuar o rótulo de imaturidade na comunidade de jogadores (KICE, 2015).

Contudo, no livro *Rated M for Mature* não consta nenhum pesquisador fora do eixo europeu e norte-americano, por isso procurei também uma produção nacional e encontrei o livro “*Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica*”. A primeira produção nacional com uma coletânea de artigos sobre a representação de gênero nos videogames. Tive a honra de conhecer alguns dos pesquisadores presentes no livro durante as edições do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital, e assim se tornaram referenciais teóricos importantes para a pesquisa, além de companheiros e amigos.

Também me aproprio da linguagem jornalística, ou seja, apresento, relaciono e problematizo notícias com os temas da pesquisa. Dessa forma a tese pretende trazer à tona a sexualidade nos videogames, uma condição cada vez mais atual e cotidiana, mas ainda pouco explorada. Também pretendo refletir e discutir sobre a sexualidade nos videogames, no mundo digital e também suas consequências que transcendem o *joystick*. Qual a relação entre os desenvolvedores e o público? Como os artistas estão se apropriando da linguagem dos *games* no seu processo criativo? O público tem noção dessa sexualidade inerente aos videogames? Essas são algumas perguntas que pretendo investigar. Junto com a pesquisa teórica também existe a produção de trabalhos artísticos que utilizam a linguagem da *gamearte*. Abaixo, uma história em quadrinhos que mostra o meu processo criativo (fig. 2):

METODOLOGIA DOZE



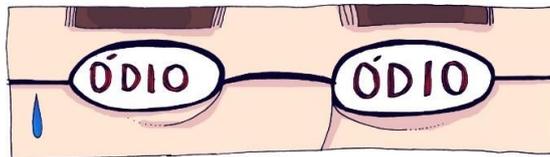
😊 FOI ESSA MERDA DA DISNEY COMPRAR STARWARS E PRONTO, PROTAGONISTA MULHER, MERDA →

😊 ARTE DEGENERADA, CULTURA INÚTIL = ARTE DE ESQUERDA

😊 ENQUANTO MAIS DA METADE DA POPULAÇÃO NÃO TEM NEM SANEAMENTO, TO GAGANDO PRA CIÊNCIA MEU PATRÃO

😊 O PORTUGUÊS NEM PISAVA NA ÁFRICA. FORAM OS PRÓPRIOS NEGROS QUE ENTREGAVAM OS ESCRAVOS!

COMENTÁRIOS REAIS



NA INTERNET JULGO, PERDOO ABSOLVO, ME REVOLTO REFLETO, ODEIO, PENSO TRANSMUTO.

OLHO AO MEU REDOR VIDEO GAMES, INTERNET CARTAS, JOGOS DE TABULEIRO GATOS, BOLETOS, AMOR ARTE.



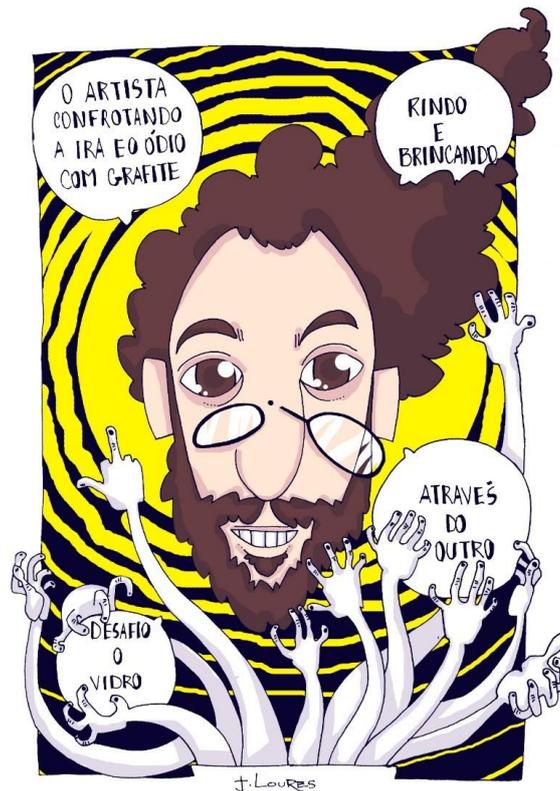


Figura 2 – História em quadrinhos “Metodologia do Zé”. Fonte: https://issuu.com/thetoymaster/docs/metodologia_do_z_.

Para os leitores, desejo paciência, pois são muitas páginas, as quais me dediquei para que a linguagem da escrita fosse acessível e de fácil entendimento para aqueles que nunca jogaram videogames, jogaram apenas na infância, e jogadores nos dias atuais. Por esse motivo, os trechos e textos na língua inglesa e espanhola foram traduzidos e assim facilitando a compreensão do leitor. Também é importante destacar o conteúdo sexualmente explícito das imagens, sendo impossível discutir o tema sem uma vasta coleção de imagens, por isso, não recomendo a leitura em locais que possam causar algum tipo de constrangimento ao leitor, pois o conteúdo desse trabalho é completamente *NSFW*². Então, desejo a todos uma prazerosa e divertida viagem.

² Abreviação de *Not Safe for Work* - que significa "Não seguro para o trabalho", ou seja, não abra em locais públicos.

1

VIDEOGAMES E SEXUALIDADE

SEÇÃO I — VIDEOGAMES E SEXUALIDADE

Os videogames são naturalmente uma mídia que permite uma complexa interação, mas que depende do jogador para existir. Os *games* cativam os jogadores com uma máquina que fornece novas situações, insumos, estímulos e condições (TRAMMELL; WALDRON, 2015). Antes de desenvolver um *game* e lançar ao mercado, é preciso entender o seu público-alvo e sua categorização.

Temos os *indies games* – jogos que geralmente são desenvolvidos por uma pequena equipe, e até mesmo um único desenvolvedor. Como não estão atrelados a grandes companhias apresentam uma liberdade, ousadia e criatividade em seu desenvolvimento, e também uma autoralidade. Alguns exemplos são: *Braid* (2008), *Limbo* (2010), *Bastion* (2011), *Shovel Knight* (2014), *Cuphead* (2017) e *Dead Cells* (2018). Os jogos independentes se tornaram um fenômeno na indústria dos videogames, por isso é importante uma comunidade apta a explorar novas mecânicas além do mercado e desenvolvedores com pensamento crítico (TRAMMELL; WALDRON, 2015).

Também temos os *serious games* – produções onde o entretenimento é secundário, o principal é ser uma ferramenta de aprendizado. Esses jogos podem abordar diversos campos: educação, saúde, segurança, ciência e propaganda. Alguns exemplos são: *America's Army* (2002), usado para o treinamento de soldados nos Estados Unidos; *Insuonline* (2013), desenvolvido por médicos e educadores, o jogo consiste no manejo e aplicação da insulina e sobre os tratamentos do diabetes; *Vocabicar* (2018), jogo em que a criança dirige um carro enquanto coleta palavras pelo cenário, e conseqüentemente aumenta o seu vocabulário.

E um dos tipos mais conhecidos da indústria, e também do público, são os nomeados “*Triple-A (AAA)*” – jogos com investimento milionário, com centenas ou milhares de desenvolvedores na tentativa de entregar aos jogadores os melhores gráficos, sons, narrativa, e jogabilidade, ou seja, o ápice tecnológico de uma época. Jogos desse patamar são lançados com o objetivo claro de vender milhões de unidades e também concorrer e ganhar o prêmio de melhor jogo do ano. Alguns exemplos de *games* considerados AAA: *Final Fantasy VII* (1995), com o custo total aproximado em 145 milhões de dólares; *World of Warcraft* (2004), de aproximadamente 40 milhões de dólares; *Heavy Rain* (2010), aproximadamente 55 milhões de dólares; *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), com

aproximadamente 81 milhões de dólares; *Red Dead Redemption 2* (2018) (*RDR2*), aproximadamente 644,2 milhões de dólares. O leitor deve estar impressionado com o custo de produção de *RDR2*, mas o que realmente impressiona é em apenas dois dias após o lançamento, o *game* ter alcançado mais de 700 milhões de dólares em vendas (GERMANO, 2018). Assim, um *game* se tornou o produto mais lucrativo da história do entretenimento e pagando completamente os oito anos de desenvolvimento. Para Aaron Trammell e Emma Waldron (2015) muitas vezes os *games* perpetuam estereótipos, onde a tecnologia é usada para reforçar a sexualidade com peitos, chauvinismo, objetificação e outros elementos comuns da sociedade heteronormativa. Os jogos AAA possuem a obrigação de se pagar e ter o maior lucro possível, então é recomendado não criar polêmicas, sendo assim, agradando o perfil de jogador tradicional: sexo masculino, jovem e heterossexual. Assim, geralmente, esses jogos seguem rígidas e estagnadas leis do mercado dos videogames, onde a originalidade e autoralidade se mostram distantes.

É nesse contexto tecnológico, criativo, e bilionário que artistas, pesquisadores e desenvolvedores estão cada vez mais interligados. As pesquisadoras Larissa Paes e Zoy Anastassakis (2016) se dedicaram em catalogar a produção acadêmica através do banco de teses da CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, e o tema da pesquisa foram os jogos. Os dados apresentados foram coletados até maio de 2015, e revelam importantes aspectos da pesquisa na pós-graduação sobre *games* no Brasil.

Os estudos brasileiros sobre jogos tendem a se concentrar nas áreas de Educação e Tecnologia, apesar da linguagem interdisciplinar em que os videogames nascem, crescem e se reproduzem. A predominância das pesquisas se concentra nas seguintes áreas: Educação, Ciência da Computação, Engenharia/Tecnologia/Gestão e Comunicação. Percebam que a pesquisa sobre *games* e jogos nas áreas de arte são apenas 3% de todas as dissertações e teses publicadas em 2015. Em outras áreas essa porcentagem é ainda menor, como pesquisas sobre *games* na área de história que são menos de 1% das produções. Os videogames são uma linguagem interdisciplinar, mas mesmo assim as pesquisas feitas no Brasil ainda se polarizam entre Educação e Tecnologia. Em minhas buscas geralmente encontro outra polarização, os pesquisadores que defendem os jogos como ferramenta educacional e aqueles que consideram os videogames como fonte de violência e agressividade. E quando pensamos em relacionar arte e videogames, esses números são bem menores. Observem os seguintes gráficos (fig. 3):

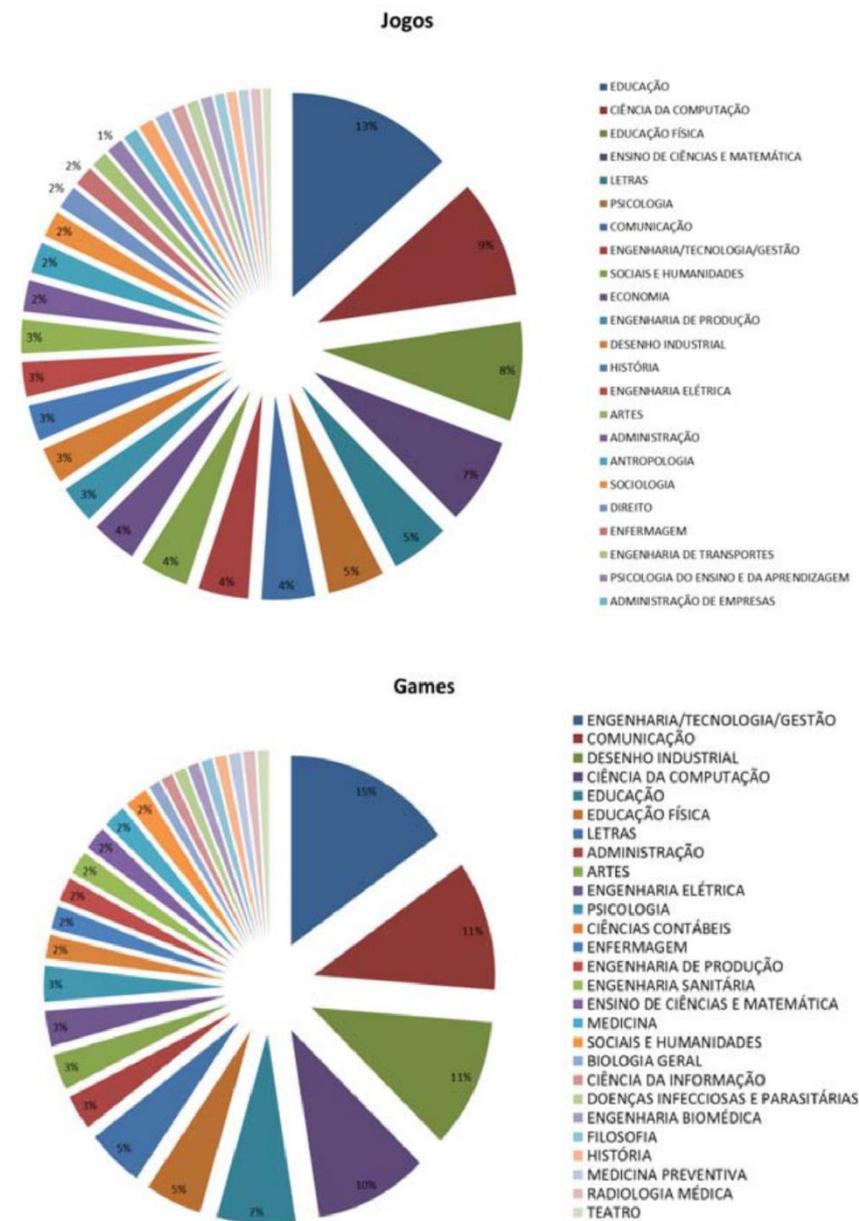


Figura 3 – Relação entre área de conhecimento e os termos *Jogos* e *Games*. Fonte: <http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/25591>.

De acordo com banco de teses da CAPES analisado em março de 2018, existem 87 trabalhos sobre *games* e videogames catalogados dentro da área de conhecimento das Artes, que inclui música, artes cênicas e artes visuais. Restringindo o filtro de área de concentração em: Artes, Arte Contemporânea, Artes Visuais, Arte Tecnologia da Imagem, e por fim, Arte Cultura e Visualidades, os resultados retornam apenas 26 trabalhos. Dentre esses 26 trabalhos realizados em programas de pós-graduação em Artes Visuais, 10 deles foram publicados em 2016, ou seja, o ápice da pesquisa sobre *games* nas artes, a denominada *gamearte*. Em 2017, por exemplo, foi publicado como resultado de uma

dissertação o livro *Tornando visíveis as "cidades invisíveis: Uma poética em arte e tecnologia no Minecraft*, de Paulo Vitor Silveira dos Santos, que contabiliza uma das produções na área. Vale ressaltar que as universidades mais produtivas nessa área são a Universidade de Brasília, com cinco trabalhos, e a Universidade Federal de Goiás, com quatro trabalhos. Logo, é interessante perceber que o Centro-oeste concentra o maior número de programas de pós-graduação e orientadores com interesse em pesquisar os *games* na arte. A pesquisa em *gamearte* ainda é recente no espaço acadêmico, mas a pesquisa sobre sexualidade, videogame e arte se mostra ainda não explorada. Esse é um dos motivos do meu interesse em estudar o tema.

Mesmo em língua inglesa o material sobre o tema é raro, encontrei apenas dois livros sobre o tema: *Sex in Video Games* (2003), escrito por Brenda Brathwaite e o já citado *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games* (2015), organizado por Matthew Wysocki e Evan W. Lauteria. No Brasil existem poucas pesquisas sobre a sexualidade nos *games*, e algumas se voltam para a discussão da representação da mulher, feminismo e a discussão de gênero nos videogames, como por exemplo a tese “*Questões de Gênero no Videogame Mass Effect 3: Análise das representações das feminilidades e das masculinidades sob a ótica de teorias feministas*” de Cremilson Oliveira (2015); a dissertação “*Jogos Online e Educação Sexual: O Que as Crianças Aprendem Quando Jogam*” de Cristina Varela (2014); e a monografia “*Videogame e quebra de paradigmas: percepções da representação social do feminino a partir da personagem Lara Croft*” de Camila Silva (2017).

Provavelmente o material mais relevante sobre a discussão de gênero e diversidade nos *games* no Brasil é o livro “*Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica*”, organizado por Beatriz Blanco e Lucas Goulart (2019). O livro apresenta artigos sobre a discussão de gênero e representação através de pesquisadores brasileiros. Essas pesquisas se fecham em torno da representação da mulher e da questão de gênero nos jogos, um tema interessante, importante e atual, mas o diferencial da minha pesquisa é discutir a sexualidade nos *games* através da arte, da mídia, jogabilidade e *gamearte*.

Para Matthew Wysocki e Evan Lauteria (2015), em diversos momentos é atribuído ao sexo a condição de um jogo. A masturbação, por exemplo, é chamada de “jogando sozinho”, e o ato de casais convidarem um terceiro parceiro na cama é uma espécie de “jogue conosco”. Para o pesquisador Eric Zimmerman (apud WYSOCKI; LAUTERIA,

2015), os jogos de grande orçamento operam de maneira similar a uma produção pornográfica: atividades repetitivas, prazeres viscerais e espetáculo. Os videogames estão se tornando cada vez mais imersivos, então torna-se fácil imaginar como podem construir modelos cada vez mais complexos da sexualidade humana (TRAMMELL; WALDRON, 2015).

Nesse sentido, o poder é usado para a manutenção do que é considerada uma sexualidade correta e saudável. E esse poder é sempre exercido sobre o outro em um determinado contexto, e, dessa forma, são definidos os seus agentes (JOB, 2019). Além disso, é importante discutir sobre quais sexualidades são excluídas ou incluídas. “Representação fornece evidências para que as formas de existência sejam possíveis. É esse argumento para representação que se alinha com a forma como interagimos com a mídia, mais do que aqueles que enfatizam o realismo [nos jogos]” (SHAW, 2014, p. 4).

É comum encontrar discussões que os jogos atuais são todos iguais em mecânicas, aspectos visuais e narrativa. Contudo, os jogadores não se questionam sobre quem são os produtores dos jogos consumidos. Então, se são sempre os mesmos desenvolvedores com as mesmas vivências, com a mesma sexualidade heteronormativa, o resultado tende ser o mesmo. Sendo assim, os videogames e sexualidade não parece uma relação tão absurda. Na verdade, ela se mostra presente desde sempre na história dos videogames. A sexualidade e os videogames ao longo da história, esse será o tema principal dessa primeira seção da tese.

I.1 ATARI 2600: A SODOMA E GOMORRA DOS VIDEOGAMES



Figura 4 – O console Atari 2600. Fonte: https://pt.wikipedia.org/wiki/Atari_2600.

Lançado no fim de 1977 nos EUA, o Atari 2600 (fig. 4) se tornou um fenômeno de vendas, principalmente devido à variedade de *games* ofertados ao console. Estima-se que o console tenha vendido mais de 30 milhões de unidades ao longo de 14 anos de comercialização. O diferencial do videogame eram os cartuchos, podia-se escolher e adquirir um jogo após a compra do videogame, algo simples, mas revolucionário para o desenvolvimento do mercado de videogames da época. Assim, não apenas a Atari poderia criar *games* para a sua plataforma, mas qualquer desenvolvedor que tivesse acesso ao videogame poderia criar e comercializar um jogo. Lançado no Brasil apenas em 1983, pelo valor recomendado entre 180 mil a 200 mil cruzeiros:

No princípio de tudo, quando ainda não se fabricavam videogames nacionais, os cartuchos eram importados, provindos do exterior, como os consoles. Porém não demorou muito para que os engenheiros e técnicos em eletrônica descobrissem como copiar os dados dos cartuchos e surgissem as primeiras indústrias brasileiras de cartuchos compatíveis com o Atari. Assim, as duas primeiras empresas que se tem notícia de ter iniciado esse processo foram a Dynacom Eletrônica e a Canal 3 Indústria e Comércio. Ambas estavam de olho já no mercado e no princípio visavam abastecer o mercado dos consoles importados, na mão de poucos privilegiados, os quais ansiavam por cartuchos com os jogos. Fato é, todavia, que foi graças a grande profusão de cartuchos a baixo preço e variedade que o Atari alcançou a extrema popularidade que teve por aqui. Sem medo de errar, podemos afirmar que se somente tivessem sido comercializados cartuchos "originais" (no caso os da Polyvox) o Atari não teria feito esse sucesso estrondoso (ATARI.COM.BR, 2008, *online*).

A utilização de cartuchos foi um dos fatores por trás do sucesso do Atari 2600 em território brasileiro, o jogador não estava preso a comprar apenas um único jogo. E havia a necessidade de apresentar o Atari 2600 como um videogame para toda a família e sem riscos morais e comportamentais. Em entrevista, Gilson Cardoso, gerente de marketing do grupo Gradiente, afirmou que:

Os executivos da Polyvox não estão preocupados com as manifestações de psicólogos, sociólogos e educadores que tem manifestado apreensão contra a entrada maciça dos videogames. “Nos Estados Unidos houve um movimento semelhante contra os videogames. Os adultos tendem a compará-los com os fliperamas, onde os adolescentes costumam ficar muito tempo jogando e nem sempre com companhias adequadas. O lançamento dos videogames permite que os adolescentes e crianças brinquem em companhia de seus próprios pais e de outros membros da família”, afirma Cardoso. Na sua opinião, há uma tendência dos adultos em considerarem os videogames como brinquedos só para crianças. “Isso não é verdade. Nos Estados Unidos, o lançamento dos consoles contribuiu para tornar reuniões de adultos muito mais saudáveis e divertidas” (CARMO, 1983, p. 24).

A facilidade de desenvolver para o Atari 2600, junto ao desejo de acabar com a imagem de mídia “infantil” por parte dos desenvolvedores, causou a criação de *games*

sexuais para a plataforma. Isso possibilitou o desenvolvimento de uma temática com o objetivo de subverter o que se esperava de um brinquedo, e assim mostrar que os videogames podem ter *games* com conteúdo focado em um público adulto. Uma maneira radical, polêmica, mas de certa forma funcionou. Para Dan Mills (2015), os videogames se tornaram um ponto de conversão para descrever comportamentos violentos, desejos materialistas, competição, e a sociedade se tornou tolerante com esses elementos. Contudo, os videogames são um reflexo de uma sociedade em declínio. E se existe algo que desde o início dos videogames não é tolerado, é a sexualidade.

1.1.1 *Custer's Revenge*

Desenvolvido pelo estúdio Mystique, e lançado para o console Atari 2600 em 1982, o *game Custer's Revenge* (fig. 5) é provavelmente um dos mais conhecidos e polêmicos jogos sexuais. O jogo funciona da mesma maneira que os demais para Atari, não há fim, apenas ações repetidas em *looping* até que o jogador perca (ou se canse e desligue o videogame). O jogador inicia a partida controlando um *cowboy* nu, seu objetivo? Desviar de uma chuva de flechas para conseguir fazer sexo com uma índia, também nua, e assim marcar pontos.



Figura 5 – Imagem do jogo *Custer's Revenge*. Fonte: <http://z9.invisionfree.com/CasaDosJogos/ar/t4383.htm>.

Entretanto, a índia está amarrada e desacordada, ao menos na capa do *game* (fig. 6). Custer – General confederado e protagonista, é retratado de forma cômica, enquanto a índia de forma sensual e realista. A cena presenciada e controlada pelo jogador é um estupro, e também um reflexo de toda a violência sofrida contra os povos indígenas durante a colonização e expansão para o oeste nos EUA. Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* desenvolvido por Brent Kice (2015) e ver os resultados: a) elemento participativo –

durante o sexo (estupro) o jogador não é passivo e participa do ato, e também deve pressionar o mesmo botão repetitivas vezes simulando a penetração; b) conexão emocional – não existe um elo entre a indígena amarrada e o jogador, a personagem existe apenas como um objeto sexual; c) objetivo – o jogador deve marcar o máximo de pontos através do sexo.

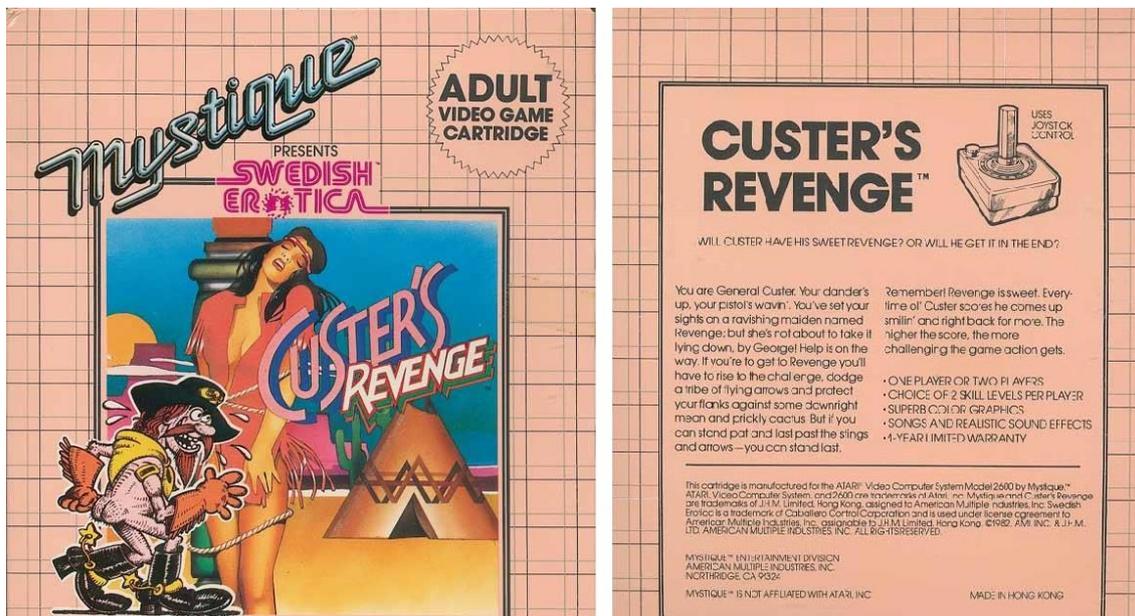


Figura 6 – Frente e verso da caixa de *Custer's Revenge*. Fonte: <http://videogamevariations.com/Atari-Companies/mystique.htm>.

Com apelo sexual permitido para a tecnologia da época, os pixels exageram as nádegas e seios da indígena, e também no pênis do general, apresentado de maneira desproporcional. *Custer's Revenge* causou bastante polêmica em seu lançamento, a revista estadunidense InfoWorld dedicou alguns parágrafos sobre o polêmico *game*:

A distribuidora do jogo, American Multiple Industries de Northbridge, Califórnia, discordou. “Não é pornografia. É pra ser engraçado. É bem brando quando comparado a filmes de sexo.”, disse o representante da AMI, Phil Seitz. Independentemente de ser pornô ou não, a maior parte das mulheres que viu esse jogo e outros dois produtos da AMI na sua série “Como faturar” ficaram enojadas. “A resposta foi majoritariamente negativa”, disse Cornue. A AMI começou a controvérsia ao convidar membros de grupos locais de mulheres e organizações de Índios Americanos para mostrar um *preview* do jogo antes da abertura do show. Algumas das pessoas presentes no evento perceberam que estavam sendo manipuladas para gerar maior atenção de imprensa para o produto, mas acharam melhor falar sobre do que ficarem caladas. “Depende de nós definir o que nós realmente achamos que é saudável e produtivo e nos opor ao que não é”, Cornue explicou. Os cartuchos do jogo custam US\$ 49.95 e funcionam com o videogame Atari. A AMI disse que não venderia o jogo para menores (INFOWORLD, 1982, p. 7, minha tradução).

Alguns pontos da matéria merecem destaque, como por exemplo a justificativa de Phil Seitz. No texto, o representante do AMI alegou que o *game* não é tão explícito quanto

um filme pornográfico. O empresário se apoiava na ideia de ser uma representação, claro, visualmente não era tão explícito como outras mídias devido a tecnologia da época, mas temos um estupro acontecendo enquanto o jogador faz pontos. Para ele, os pixels não representam a realidade. Stuart Kesten, um dos criadores da AMI, também seguia a mesma lógica. Em outubro de 1982, quando *Custer's Revenge* estava no auge da publicidade, Kesten argumentava que os objetivos de seus jogos seriam gerar risadas e sorrisos, e não tem problema se crianças jogarem, pois são representações cartunescas e não ofensivas, e o que é realmente ofensivo é não marcar pontos (PAYNE; ALILUNAS, 2016).

Desde o início, a Mystique tinha uma relação indissociável com o mercado pornográfico, pois era uma subsidiária da Caballero Control Corporation, uma produtora de filmes pornô situadas na Califórnia - EUA. A publicidade de *Custer's Revenge* foi baseada em criar polêmicas e controvérsias, isso explica o convite para grupos de mulheres e nativos norte-americanos. A reação, obviamente não foi positiva. Michael Bush da *American Indian Community House of New York* disse: “Estão reforçando o estereótipo de que os indígenas americanos são menos que humanos”. Já Robin Quinn da *Women Against Pornography* respondeu: “Estupro não é somente uma forma de legitimação de vingança, mas uma legítima forma de entretenimento” (PAYNE; ALILUNAS, 2016, p. 84).

Antes do natal de 1982, a AMI tinha os planos de enviar mais de 750 mil cópias de *Custer's Revenge* às lojas e também vários outros jogos com a mesma temática sexual. Quanto mais os videogames se tornavam populares e polêmicos, mais os *games* começaram a ser objeto de pesquisa de acadêmicos, e também foco de grupos feministas (MILLS, 2015). Essa situação chamou a atenção de Andrea Dworkin (1946 – 2005) - escritora feminista e ativista anti-pornografia. De acordo com Dworkin (1988), após o lançamento *Custer's Revenge* aconteceram estupros em massa contra mulheres indígenas nos EUA. As mulheres eram amarradas em árvores como no *game*, e o nome do general Custer era citado pelos criminosos.

Não há como provar que o jogo foi responsável por estimular esses estupros, mas é inegável que ao cometer os crimes, os estupradores fizeram referências a *Custer's Revenge*. Em 2008 se espalhou pela internet a notícia de que um *remake* de *Custer's Revenge* foi lançado (fig. 7).



Figura 7 - *Custer's Revenge The Remake*. Fonte: <http://z9.invisionfree.com/CasaDosJogos/ar/t4383.htm>.

Na época, a repercussão foi extremamente negativa, com vários jornalistas criticando a nova versão desse polêmico *game*. Daniel Starkey – jornalista de videogames da nação indígena Chickashsha, que realizava uma pesquisa sobre a representação dos nativos norte-americanos nos videogames, encontrou o *remake*. Starkey decidiu baixar e jogar a nova versão de *Custer's Revenge*, e sua reação foi: “Me revirou o estômago, e me levou às lágrimas. Eu respeito o direito de existência, mas é impossível para mim imaginar que alguém possa considerar que esse *game* tenha algum valor cultural” (WHEELER, 2014, *online*).

Para a minha surpresa, ao pesquisar sobre o estúdio Mysticca Games descobro que os responsáveis pelo *remake* eram brasileiros. No *site* que hospeda o jogo gratuitamente (com todos os links fora do ar, felizmente) consta a seguinte descrição:

Um jogo simples onde você tem que acumular o máximo de pontos possível. Como dizia o slogan do jogo original: *When you score, you score!* A Mysticca Games é um grupo pequeno de alunos do curso de Design de Jogos da Anhembi Morumbi, preferimos ficar no anonimato por enquanto (CASA DOS JOGOS, 2014, *online*³).

A página mostra alguns comentários, nenhum repreendendo a temática do jogo, e sim elogiando a proposta, e afirmando que o *Custer's Revenge The Remake* é divertido e criativo. Não há nenhuma intenção de reflexão crítica vinda dos jogadores, apenas piadas. No Brasil, a violência contra a mulher é uma epidemia, e o tempo gasto no desenvolvimento dessa versão me pareceu além de uma perda de tempo, um desserviço de intelecto que poderia ser utilizado em projetos melhores e mais relevantes. Mas aparentemente os jovens desenvolvedores sabiam dessas questões, pois não se identificaram e preferiram o

³ *Site* onde *Custer's Revenge The Remake* estava hospedado: <http://z9.invisionfree.com/CasaDosJogos/ar/t4383.htm>.

anonimato. A indústria do videogame nasceu com foco no público masculino, então pouco interessava a reação e opinião das mulheres. O dinheiro estava em mãos adolescentes do sexo masculino, situação essa que começou a mudar nos últimos anos. Em 2016 a Pesquisa Game Brasil 2016 revelou que as mulheres representam 52,6% do público de videogames no Brasil (G1, 2016).

É provável que *Custer's Revenge* nem fosse lançado hoje em dia, devido ao seu conteúdo sexista, racista e machista, e não por apresentar cenas sexuais. No manual do jogo os desenvolvedores argumentam sobre o processo criativo para o *game*:

O mundo dos jogos eletrônicos é um conceito muito excitante. Ele usa imagens geradas por computador para instigar a imaginação do jogador. Para criar uma situação de fantasia que ofereça um desafio. Até a criação da Mystique™ vídeo games eram considerados por muitos como “coisa de criança” (porque eles normalmente derrotavam os adultos). Mas aqui está um jogo que crianças não podem jogar (então você tem uma chance de ganhar). Nós da Mystique™ achamos que está na hora de videogames e seus jogadores adultos saírem do armário, longe das crianças, e lidar com fantasias ADULTAS. Afinal, adultos também são imaginativos e competitivos, assim como também tem suas próprias fantasias. Nós desenhamos nossos jogos “adultos” para serem extravagantes, interessantes, desafiadores, safados e DIVERTIDOS. Nossa equipe de engenheiros de design desenvolvem uma linha de jogos que não são apenas “Adultos”, mas levam o Atari® ao limite. Você verá gráficos de uma qualidade que nunca viu antes. Você ouvirá música e efeitos sonoros onde você antes esperava apenas um “bip” ocasional. Praticamente toda a capacidade do Atari® 2600 é usada. É nosso desejo levar até você não apenas o melhor em jogos adultos, mas com um nível de qualidade – jogabilidade, gráficos, efeitos e humor – raramente encontrado em qualquer jogo – adulto ou não. Nós queremos que você ria, sorria bastante, se sinta desafiado e aproveite! Quaisquer sugestões para melhorias são bem-vindas. Elogios são adorados. Porém, adorariamos ouvir sua opinião de qualquer forma. P.S. Se as crianças pegarem você jogando e perguntarem, diga que o Custer e a moça estão apenas dançando (GAMES DATABASE, [s. d.], *online*⁴, minha tradução).

Os desenvolvedores achavam que seu produto iria ser um marco na indústria do entretenimento, mas atualmente o *game* somente é lembrado por listas que catalogam cenas de sexo nos *games*, os piores jogos de todos os tempos e os jogos mais polêmicos já lançados no mercado. A campanha publicitária de *Custer's Revenge*, e toda a repercussão decorrente do lançamento do jogo contradiz o discurso inocente dos desenvolvedores no manual do *game*.

Para Adrienne Shaw (2014) o jogo *Custer's Revenge* é um reflexo de uma longa história de uma indústria que comercializa mulheres através de um olhar heterossexual. A autora ainda critica o argumento de “realismo histórico” defendido por alguns, e coloca que o *game* não é ofensivo apenas para os nativos norte-americanos, mas para qualquer

⁴ Manual do jogo pode ser acessado na íntegra em: http://www.gamesdatabase.org//Media/SYSTEM/Atari_2600/Manual/formated/Swedish_Erotica-_Custer-s_Revenge_-_1983_-_Mystique.pdf.

um com uma visão contrária aos desenvolvedores. Isso nos ajuda a entender a mentalidade da indústria de videogames daquela época. Naquele momento não se entendia os videogames como arte, e sim como um produto destinado a entreter os adolescentes, mesmo que isso significasse diversão através de uma simulação gráfica de um estupro.

Já se passaram 38 anos desde que o General George Armstrong estuprou uma indígena pela primeira vez, mas infelizmente ainda são lançados *games* que contrariam a noção de sociedade igualitária, empatia e respeito ao próximo. São comuns *games* que fazem apologia a crimes e discurso de ódio, como por exemplo: *Rapelay* (2006), um simulador oriental de estupros; *Hatred* (2015), onde o jogador deve controlar um genocida que massacra pessoas inocentes e policiais; *Bolsomito* (2018), onde o presidente da República Federativa do Brasil espanca mulheres, homossexuais e negros. Apesar de todas as polêmicas, estima-se que *Custer's Revenge* tenha vendido mais de 80 mil cópias, vendendo duas vezes mais que os outros jogos adultos da Mystique (KENT, 2002). Atualmente, *Custer's Revenge* pode ser experimentado através de emuladores⁵, o que nos permite conhecer a sua jogabilidade e visual.

1.1.2 *Beat 'em and eat 'em*

O jogo *Beat 'em and eat 'em* (fig. 8) também foi lançado pelo estúdio Mystique em 1982 para o Atari 2600. A Mystique então se estabelecia no mercado com *games* de conteúdo sexual. Os desenvolvedores se aproveitavam das polêmicas causadas por seus jogos, e assim conseguiam publicidade gratuita. O objetivo do jogo? Controlar duas mulheres nuas, essas tinham que abocanhar jatos de sêmen lançados por um homem que se masturba no terraço de um prédio. Detalhe para a representação do homem com seu pênis pixelado com a mesma dimensão de seu corpo. Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test*: a) elemento participativo – o jogador não é passivo e controla uma dupla de mulheres que devem abocanhar os jatos de esperma; b) conexão emocional – não existe um elo entre o jogador e o personagem que se masturba no terraço, contudo, o jogador pode se colocar no papel do homem, e não das mulheres; c) objetivo – o jogador deve marcar o máximo de pontos através da coleta de jatos de esperma.

⁵ *Game* pode ser jogado via navegador no site: http://www.retrogames.cz/play_105-Atari2600.php.



Figura 8 – Imagem do jogo *Beat 'em and eat 'em*. Fonte: <http://videogamevariations.com/AtariCompanies/mystique.htm>.

Para os padrões da Mystique, considero a capa do jogo até sutil (fig. 9). A capa apresenta a ilustração de uma mulher ruiva lambendo um sorvete. Um trocadilho com o nome do jogo, que em tradução literal significa: bata e engula, simbolizando assim o sexo oral.

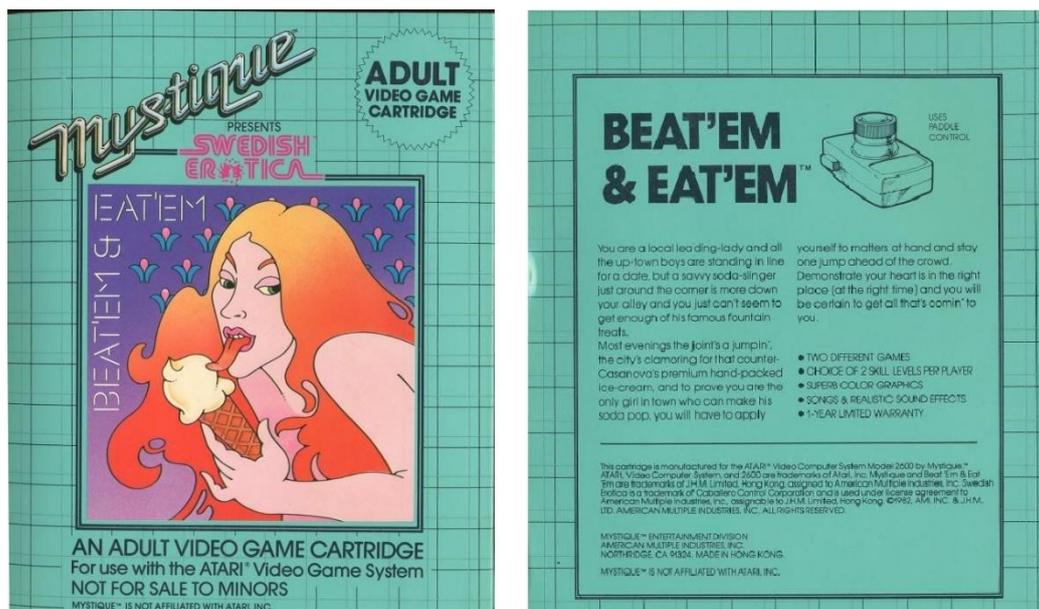


Figura 9 – Frente e verso da caixa de *Beat 'em and eat 'em*. Fonte: <http://videogamevariations.com/AtariCompanies/mystique.htm>.

Analisando a sua jogabilidade, o jogo é simples, quanto mais sêmen coletado com a boca, maior a pontuação. Sua jogabilidade não apresentava desafios para manter o jogador interessado por muito tempo. De tempos em tempos, o homem no terraço se masturba, um som forte marca o momento do orgasmo, nesse momento o personagem percorre todo o espaço lateral do cenário, derramando assim jatos de sêmen. Após o jogador coletar o sêmen, as mulheres lambem os lábios, e o jogo se acelera. Se o jogador deixar

alguma gota cair no chão, se perdia uma das quatro vidas⁶. Ao perder todas, trovoadas e relâmpagos marcavam o fim e reinício do jogo. O manual impresso de *Beat 'em and eat 'em* também continha o mesmo texto defendendo a revolução proporcionada pela Mystique. A desenvolvedora evitou usar o termo pornográfico ou erótico na capa e manuais de seus jogos, havia apenas avisos que os seus *games* eram para o público adulto.

A jogabilidade de *Beat 'em and eat 'em* começa e se encerra com o orgasmo masculino. Não importa o prazer feminino, um reflexo que ainda se perpetua na indústria pornográfica. A falta de uma narrativa não era uma escolha, e sim algo obrigatório naquela época. A tecnologia não permitia jogos complexos, os cartuchos do Atari 2600 tinham um armazenamento médio de 32 *kilobytes*. Isso mudaria radicalmente décadas depois, mas naquele momento era inviável para um videogame ter uma narrativa complexa, mas mesmo para as limitações do Atari 2600, *Beat 'em and eat 'em* se mostra deveras simplório. O Atari 2600 também ficou conhecido por aceitar jogos no formato *double enders*, que são dois jogos no mesmo cartucho, um em cada extremidade. A Mystique se aproveitou disso, e investiu nesse conceito no mercado internacional, e tentou se afastar das polêmicas, de qual maneira? Inserindo nesses cartuchos duplos uma inversão de gêneros. Por exemplo, *Custer's Revenge* tinha uma versão alternativa que o General estava amarrado, e a indígena deveria desviar de balas de canhão e ter uma relação sexual com o General, essa versão ficou conhecida como *Westward Ho* (1981). Já *Beat 'em and eat 'em* ganhou a sua versão invertida, *Philly Flasher* (1982). Nessa versão, existe uma mulher lactante no topo do prédio, essa acaricia os seios, e assim jatos de leite são lançados, e dessa vez o jogador controla homens que devem abocanhar o leite materno. Para Dan Mills (2015), essas tentativas de igualdade da Mystique apenas perpetuaram uma representação hipersexualizada das mulheres nos videogames. É importante perceber que os videogames são um reflexo cultural de um determinado contexto, de acordo com Alexandre Carrieri e Pablo Gobira:

Como analistas e críticos de *games* temos que construir um objeto didaticamente para que ele possa ser considerado como passível de análise. Além do que dissemos acima, não podemos negar que as suas especificidades dizem algo a mais sobre cada um dos *games*, e ainda dizem o que ele pretende ser enquanto um processo interativo na medida em que ele é feito para um usuário/jogador. A esse processo interativo se deve a máxima de que a relação exigida é diretamente proporcional à imersão que ela provoca através da interface. Desse modo, os meios de produção do *game*, como fenômeno dessa cultura no

⁶ Quantidade pré-determinada de chances oferecidas pelo jogo, ao se perder todas as vidas o jogo se reinicia do último ponto de salvamento. No caso dos jogos do Atari 2600, os jogos recomeçavam do início e com a sua pontuação zerada.

capitalismo é importante, como é importante a forma social dessa produção ou as referências culturais que estão comprometidas no processo criativo (CARRIERI; GOBIRA, 2012, p. 49).

Ao analisar os *games* considerados adultos, podemos aprender e entender o comportamento humano, repressão sexual, machismo e desejos do usuário/jogador. Acredito que Mystique se aproveitou das facilidades de lançar versões alternativas de seus jogos, como mais uma tentativa de se esquivar de acusações. Mas independentemente das versões, o objetivo é o prazer masculino, a índia, a lactante, ambas são objetos destinados ao fetiche masculino. Mesmo não sendo tão agressivo visualmente e conceitualmente quanto *Custer's Revenge*, os desenvolvedores ainda apostavam no argumento de um jogo adulto, e não pornográfico. *Beat 'em and eat 'em* também pode ser jogado via emulador⁷, e assim é possível conhecer a experiência oferecida pelo *game*.

1.1.3 *X-Man*



Figura 10 – Imagem do jogo *X-Man*. Fonte: <https://golos.io/ru--istoriya/@igrtn/pervye-igry-dlya-vzroslykh>.

Desenvolvido pela Universal Gamex, e lançado em 1983, o jogo *X-Man* (fig. 10) também era um jogo com conteúdo adulto, entretanto, os desenvolvedores apostaram no humor, não apenas em um conteúdo sexualmente explícito. O jogo se utiliza de uma estrutura similar ao clássico *Pac-Man* (1980). Um personagem deve atravessar um labirinto, fugir dos inimigos, e assim ser recompensado com pontos ao fim da fase. Claro, é um jogo adulto, logo, os elementos não são inocentes. Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act*

⁷ O *game* pode ser jogado via navegador no site: http://www.retrogames.cz/play_109-Atari2600.php.

Test: a) elemento participativo – o jogador não é passivo e ao abrir a porta deve apertar o mesmo botão repetidas vezes, assim simulando a penetração; b) conexão emocional – elo inexistente entre o jogador e a personagem feminina; c) objetivo – o jogador deve atravessar o labirinto, abrir a porta e marcar o máximo de pontos.

Na capa de *X-Man* (fig. 11) existem vários elementos que resumem a proposta do *game*. Há uma mulher loira, sorridente, vestindo apenas uma sedutora lingerie. Ela está acompanhada por seus protetores: objetos antropomórficos e cortantes. O personagem controlável é apresentado de cueca e meias, e diferente da mulher, seu sorriso é consideravelmente assustador, até mesmo psicótico. Vale destacar a posição que o personagem se encontra, como se não estivesse aguentando todo o tesão e estímulos sexuais proporcionados por ver uma mulher seminua, ou também pode ser medo de correr o risco de ter o seu pênis decepado. A fonte utilizada no título do jogo também remete as curvas femininas.



Figura 11 – Caixa, cartucho e manual de *X-Man*. Fonte: <https://golos.io/ru--istoriya/@igrtn/pervye-igry-dlya-vzroslykh>.

O jogo em sua tela de abertura apresenta duas portas, com uma mulher nua atravessando ambas e sendo seguida por tesouras, caranguejos e dentaduras. O personagem é um homem nu, com seu órgão genital com a mesma dimensão em pixels de seus braços

e pernas. Isso demonstrava uma preocupação presente em todos os jogos analisados até o momento. O pênis deve ser desproporcional, quando maior, melhor, fato esse que pode ter raízes culturais e psicológicas:

Veale diz que "são muitos os homens que buscam ajuda em consultas com urologistas e sexólogos, preocupados com o tamanho de seu pênis, apesar de terem um de tamanho normal". "Esse transtorno é conhecido como a síndrome do pênis pequeno (SPS, na sigla em inglês), e os homens que sofrem dela podem também ser diagnosticados com dismorfia corporal (BDD), uma preocupação excessiva e angústia com o tamanho do pênis" (BLASCO, 2016, *online*).

Além do pênis desproporcional, o jogador deve atravessar um labirinto, mas para alcançar o seu objetivo deve desviar de objetos cortantes como tesouras e dentaduras, ou seja, objetos castradores. Para Dan Mills (2015), esses objetos significam sexo oral e consequentemente doenças venéreas. Em todo caso, esses são obstáculos físicos e metafóricos entre o jogador e o ato sexual. Se o jogador chegar na porta localizada no centro da fase uma nova tela se inicia. Nesse momento uma mulher se apresenta imóvel em uma das três posições sexuais oferecidas pelo jogo, em todas o homem é o protagonista. O que acontece? O jogador tem 30 segundos para movimentar a alavanca do *joystick*, e assim conseguir penetrar a mulher. Dessa forma ele aumenta o *sexual excitement meter* – o medidor de excitação sexual. Quanto mais rápido, mais pontos. Ao fim do ato, a tela pisca de forma psicodélica, simulando assim o orgasmo do personagem. Após isso uma nova fase se inicia. Não importa o prazer feminino, a representação da mulher se aproxima muito mais de uma boneca inflável e sem vida, do que um personagem de videogame. A própria Atari começou a enxergar essa situação como problemática, e tentou se desvincular de qualquer responsabilidade sobre *X-Man* e os jogos da produzidos pela Mystique.

Diferente da Mystique, os desenvolvedores da Universal Gamex optaram por não se defenderem e justificarem seu produto. O manual⁸ de *X-Man* consta apenas informações sobre a sua jogabilidade e opções de jogo, se distanciando de qualquer argumentação sobre as motivações e processo criativo de seu *game*. Existem similaridades entre *Custer's Revenge* e *X-Man*, as mulheres presentes em ambos os jogos são apenas objetos sexuais. Atualmente *X-Man* pode ser jogado via navegadores¹, apesar de não ser a mesma experiência vivenciada por aqueles que precisavam movimentar a alavanca do *joystick* do Atari, e assim ter um orgasmo.

⁸ Manual do jogo pode ser acessado na íntegra em: http://www.retrogames.cz/manualy/Atari2600/Xman_-_Atari2600.pdf.

1.1.4 Jogos adultos?

Em 2010, Yao, Mahood e Linz realizaram um estudo sobre *games* com conteúdo sexual e misógino. Jogos que objetificam as mulheres afetam os jogadores mesmo que inconscientemente, esses jogos aumentam os pensamentos negativos sobre o gênero feminino, ou seja, a validação e o incentivo das mulheres como objetos sexuais (YAO; MAHOOD; LINZ, 2010 *apud* MILLS, 2015). Esses *games* enviaram mensagens aos jogadores, e reforçaram estereótipos e comportamentos tóxicos, mesmo que seus criadores entendessem tudo como apenas uma caricatura. Percebam que *Custer's Revenge*, *X-Man*, e *Beat 'em and eat 'em* apresentam uma estética simplificada, porém exagerada. Havia a necessidade de enviar uma mensagem aos jogadores através dos pixels: seios, nádegas, pênis, coito e sêmen. Apesar dos pequenos quadrados na tela, era possível identificar os corpos humanos exagerados e modificados assim como vemos em produções pornográficas. É importante dizer que não é necessário o corpo humano aparecer em tela para existir um jogo com conteúdo sexual. *Softporn Adventure* foi lançado para os computadores Apple II em 1981, e funcionava apenas via texto (fig. 12).

O jogador iniciava em um bar, e seu objetivo era levar alguma garota para a cama. Era necessário uma série de tentativas e erros para conseguir esse objetivo. Em um sistema de perguntas e respostas, o jogador escrevia as suas ações. Por exemplo, se pagar uma dose de uísque à uma garota, convida-la para passear etc. Através de escolhas e texto o jogador enfrentava uma alta dificuldade para conseguir uma parceira. É interessante pensar que numa era tão imagética, um dos primeiros jogos sexuais não trazia imagens, apenas letras. Entretanto, a capa do jogo apresentava várias mulheres nuas em um ofurô, junto com um garçom, esse totalmente vestido, mas dentro da banheira. *Softporn Adventure* apresentava imagens apenas em sua capa, sua jogabilidade funcionava totalmente via texto. Era responsabilidade do jogador imaginar os corpos das personagens, a imaginação era tão importante quanto saber o que digitar.

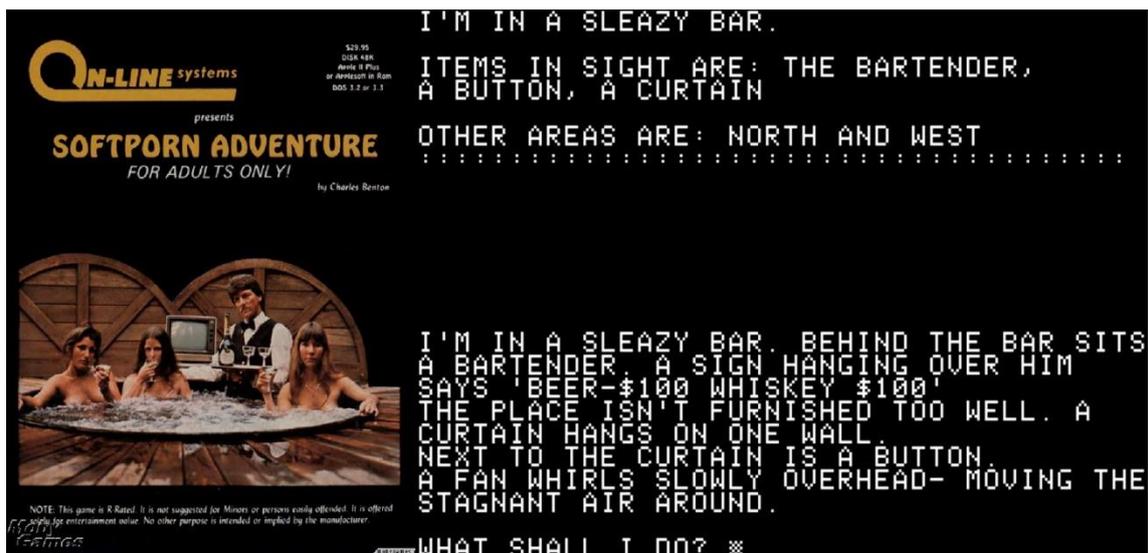


Figura 12 – Na esquerda a capa de *Softporn Adventure* e na direita um momento *in game*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=lfwDbFsQBEO>.

Então chego à conclusão que para um *game* instigar, provocar, excitar e apresentar um conteúdo sexual, ele não necessariamente precisa mostrar os corpos, da mesma maneira não existe a obrigação desse corpo pixelado se aproximar das proporções humanas. Stuart Kesten, defendia a distribuição dos jogos da Mystique por se tratarem de “caricaturas” e pouco fiéis esteticamente com a realidade. Esse argumento é contraditório. Os desenvolvedores ao mesmo tempo argumentavam que os videogames poderiam ter como foco o público adulto, mas se esquivavam das críticas dizendo que seus jogos não passavam de uma brincadeira. Na verdade, procuravam uma brecha para lançar os primeiros jogos pornográficos em grande escala no mercado de videogames.

O nascimento de jogos com conteúdo sexual só foi possível com a migração dos videogames para as residências. Antes fliperamas lotados de adolescentes, agora pequenos aparelhos que poderiam ser instalados em qualquer televisão, em qualquer cômodo, e usufruídos a qualquer momento. Tanya Krzywinska – professora da Falmouth University e pesquisadora que defende os *games* como arte, distingue o *game design* em duas esferas (2012): A representação externa de *design*, como aspectos visuais, sonoros, personagens e a história; A representação interna de *design*, que são as mecânicas do jogo, ou seja, a sua jogabilidade. Para a autora, ambas as representações são importantes para construir um jogo como uma experiência estética junto a interação do jogador (*ibidem*). Então, vou analisar os jogos desse tópico de acordo com as esferas definidas por Krzywinska. As representações externas de *design* são visualmente e sonoramente pobres, e a história e personagens existem para realizar ações, desprovidos de qualquer profundidade ou roteiro minimamente interessante. Já a representação interna de *design* é

ainda mais problemática, pois esses jogos são repetitivos até mesmo para os padrões da época.

De acordo com Dan Mills (2015), esses jogos são uma manifestação definitiva de uma fantasia sexual masculina, pois apresentam encontros sexuais em lugares exóticos, e com mulheres exóticas em maior número que os homens em tela, e colocam o jogador no papel do agressor. Com resultado do *Gameplay Sex Act Test* chego à conclusão que *Custer's Revenge* e *Beat 'em and eat 'em* se fundamentam em polêmicas para depois se tornarem um *game*. Já *X-Man* apresenta uma diversidade e uma complexidade um pouco maior em sua jogabilidade, mas também se aproveita de um tema sexual para atrair o seu público. Todos esses jogos são à sua maneira ofensivos, alguns são racistas e misóginos desde à primeira vista, outros como *X-Man* se baseiam no já ultrapassado conceito da mulher como um prêmio para o jogador. A quantidade de jogos de baixa qualidade disponíveis para o mercado estadunidense foi um dos grandes responsáveis pela crise dos videogames em meados da década de 80. Por um lado, oferecer infinitas possibilidades de cartuchos aos jogadores foi um dos motivos do sucesso do Atari 2600, por outro lado, essas infinitas possibilidades não significavam qualidade.

Mystique e Universal Gamex apostavam que um *game* adulto significava inserir sexo explícito, e também estavam revolucionando a indústria dos videogames, tanto no quesito gráfico e também em temáticas. Os desenvolvedores usaram a pornografia para romper o estigma de que os videogames são brinquedos de criança. Os jogos amadureceram, e não por esse caminho, e sim pela narrativa. Atualmente existem *games* com centenas de páginas em seu roteiro, como por exemplo, *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), que conta com 950 páginas de texto em sua história principal e uma dublagem de mais de 50 horas de duração, em 15 idiomas diferentes (STEIN, 2015). Contudo, apenas milhares de linhas de diálogos não significam que um jogo é adulto.

O jogo *Journey* (2012), por exemplo, é marcado por sua narrativa filosófica e subjetiva, as poucas linhas de texto presentes no jogo estão em um idioma fictício (fig. 13). A sexualidade é um dos elementos que podem caracterizar um *game* adulto, entretanto, um *game* pode ser considerado para o público adulto devido a sua temática: jogos de terror, horror, problemas psicológicos, traumas, guerras, violência infantil, uma infinidade de abordagens sobre o mundo contemporâneo e suas aflições. Assim, explorando temáticas consideradas adultas, sem a necessidade de apresentar cenas de sexo explícito.

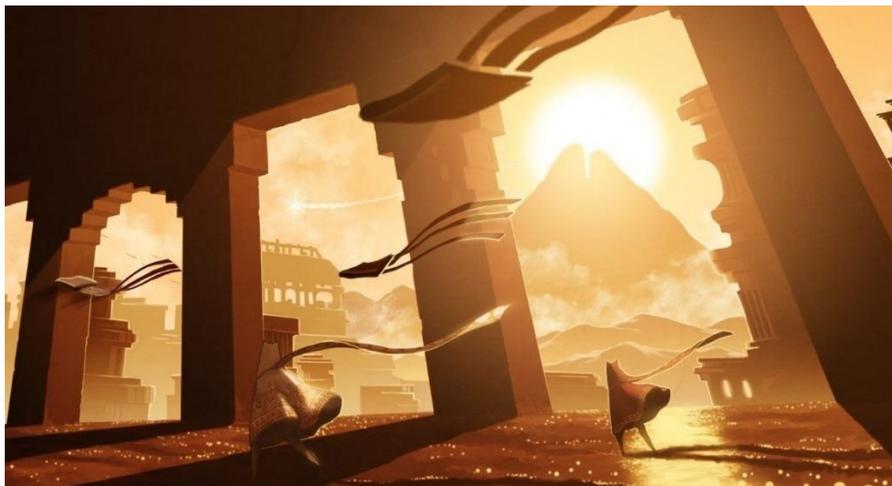


Figura 13 – Imagem do jogo *Journey*. Fonte: <https://www.hardcoregamer.com/2015/07/23/review-journey-ps4/159590/>.

Considero jogos adultos aqueles que apresentam e discutam temas complexos, que exijam de uma determinada vivência para a sua total compreensão e aproveitamento da sua jogabilidade. Isso não necessariamente está ligado com a questão da faixa etária. Por exemplo, em *Dragon Quest XI* (2018), o personagem Sylvando – homossexual, foi criado para ser um cavaleiro, mas fugiu de casa com o circo e teme reencontrar o seu pai. No momento do encontro, Don Rodrigo – líder dos cavaleiros de Puerto Valor e pai de Sylvando, o recebe de braços abertos, e o cobra por ainda não ter realizado a sua promessa de trazer mais sorrisos para o mundo. O reencontro é marcado por perdão e aceitação de ambos os lados. O filho e o pai fazem as pazes e compreendem que as diferenças não podem acabar com o amor entre os personagens. O jogo recebeu a classificação *Teen*, ou seja, recomendado para jogadores maiores de 13 anos, contudo, esse momento do *game* exige uma compreensão sobre homofobia, aceitação, e o entendimento sobre o que é uma família.

O Atari 2600 ficou marcado por ter popularizado os jogos de conteúdo sexual, apesar de não ter sido por iniciativa da empresa, e sim uma consequência da liberdade do desenvolvimento de *games* oferecida pela plataforma, o que gerou implicações para determinados grupos da sociedade, como as minorias e mulheres. É importante conhecer esse período da indústria dos videogames, para assim entender o comportamento e ambições de jovens que não se contentavam apenas com fitas VHS pornográficas. Havia o desejo de participar, controlar, e experimentar determinadas fantasias através do *joystick*, mesmo que através de poucos pixels. Esse tópico foi importante para conhecer um pouco da mentalidade da época, através de desenvolvedores, produtoras, jogadores e pesquisadores.

I.2 A REGRA 34



RULE #34

Nothing is sacred.

Figura 14 – Joysticks do console Nintendo Game Cube. Fonte: <https://ovelhasnegras.wordpress.com/2010/08/28/rule-34/>.

A pesquisadora Lúcia Santaella (2004) argumenta que o corpo se tornou onipresente, uma obsessão em nosso tempo, se expandido até se tornar um sintoma de nossa cultura. A autora se baseia em teorias da psicanálise para defender a sua ideia:

Na psicanálise, contudo, o sintoma é “um mal-estar que se impõe a nós, além de nós e nos interpela”. Antes de remeter a um estado doentio, ele é um sinal do inconsciente, ou melhor, trata-se de uma entre as outras formações do inconsciente, a saber, os atos falhos, os sonhos, os chistes e as recordações encobridoras (SANTAELLA, 2004, p. 3).

A internet deixa esse sintoma mais evidente, e, por outro lado, suaviza e relativiza o assunto. A transformação de objetos inanimados e desenhos em seres sexuais e desejados, são disseminados, compartilhados e avaliados. Discussões sobre objetos inanimados sendo sexualizados são encontrados em diversos sites sobre cultura pop, contudo, sempre

pelo viés do cômico, sem a intenção de entender as razões e consequências dessa atitude. O corpo se tornou uma âncora entre o gozo e os imperativos da vida em sociedade (SANTAECLA, 2004), agora o corpo é visto em objetos. Um antropomorfismo que agora não apresenta deuses com comportamento e sentimentos humanos, mas objetos do cotidiano. Da mesma maneira que é comum enxergar formas nas nuvens, agora é comum enxergar formas sexualmente atraentes em objetos, personagens, ou seja, qualquer coisa em qualquer local.

A Regra 34 da internet diz o seguinte: se alguma coisa existe, também existe uma versão pornográfica. De tal forma, os videogames também estão inseridos nessa regra, isso engloba desde personagens de jogos, *joysticks*, consoles e outros ícones relacionados aos *games*. Qualquer objeto físico e digital ligado a esse universo possui a sua versão pornográfica, seja por uma ilustração, história em quadrinhos, vídeos e até mesmo jogos. Sim, eu estou falando sério (fig. 14). Existe uma potência exacerbada na pornografia, que resulta em uma total sexualização da realidade, ou seja, a erotização de toda a percepção que um sujeito tem do mundo a sua volta (MORAES; LAPEIZ, 1985).

A Regra 34 faz parte das “Regras da Internet”, uma lista de protocolos e convenções criadas pelos usuários da rede nos anos 2000. Tais normas foram criadas originalmente por usuários que se identificavam com as ações do grupo Anonymous. Não existe um número específico de regras, nem mesmo o texto das regras se mantém o mesmo. As regras são editadas e acrescentadas de acordo com o fluxo de informação em discussões em fóruns na internet, como o 4chan. Há inclusive um site dedicado a catalogar imagens que envolvem a Regra 34 (fig. 15).



Figura 15 – Página inicial do rule #34. Site pode ser acessado em: <https://rule34.paheal.net/>.

Não existem limites para a criatividade humana juntamente com as possibilidades de compartilhamento de imagem. Especula-se que a primeira aparição imagética da Regra

34 foi em uma história em quadrinhos postada no *site* Zoom-Out em 5 de outubro de 2004⁹ (fig. 17):



Figura 16 – Especula-se que essa seja a primeira imagem da Regra 34. Fonte: <http://knowyour-meme.com/memes/rule-34>.

O quadrinho foi escrito por Peter Morley-Soute e desenhado por sua irmã, após ambos se chocarem ao receberem uma imagem pornográfica da tradicional série de tirinhas *Calvin e Haroldo* (1985 – 1995). Entretanto, ainda é incerto afirmar que Peter e sua irmã são realmente os criadores da regra. De acordo o próprio Peter, ambos tiveram o primeiro contato com o termo em um *chat* online, dessa forma, não são os inventores da regra, mas possivelmente são os responsáveis pela primeira imagem a ser massificada referente a Regra 34. Peter tinha a ideia de criticar o alcance da pornografia na internet, e agora é considerado o pai dessa tão popular regra, ou seja, ao criticar, ele massificou o termo, irônico.

1.2.1 Os videogames na Regra 34

Nesse tópico irei discutir a Regra 34 nos videogames através de um clássico personagem dos videogames, esse constituído de uma das formas mais básicas: o círculo.

⁹ História completa pode ser acessada em: <http://archive.is/KfUk4>.

O jogo *Pac-Man* (1980) foi lançado para centenas de plataformas e consoles, um dos *games* mais conhecidos do mundo, vendendo aproximadamente 40 milhões de cópias ao longo de décadas de sucesso. Em 2010 foi homenageado pelo seu 30º aniversário pelo Google (fig. 17), onde ilustrou a página inicial de busca, e estava até mesmo jogável.

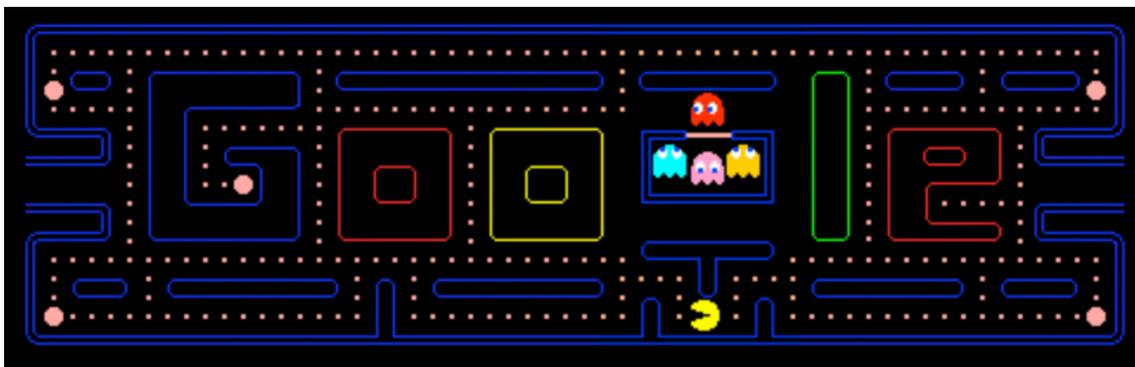


Figura 17 – Doodle em homenagem aos 30 anos de *Pac-Man*. O jogo pode ser acessado em: <https://www.google.com/doodles/30th-anniversary-of-pac-man?hl=pt-BR>.

Em 2015 o personagem fez uma aparição no filme *Pixels*, estrelado por Adam Sandler, e também contou com participação do seu criador, Tohru Iwatani (fig. 18). Recentemente, o personagem teve uma breve e inesperada aparição no clímax do filme *Guardiões da Galáxia 2*, em 2017.



Figura 18- Pac-Man e seu criador Tohru Iwatani no filme *Pixels*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=R7N1Y5RIXeQ>.

O personagem principal é basicamente um círculo recortado, porém, isso não impediu o surgimento e proliferação de imagens pornográficas referentes ao nosso amigo amarelado. Abaixo algumas ilustrações de Pac-Man encontradas no *site* “Rule 34 Data Base” (fig. 19):

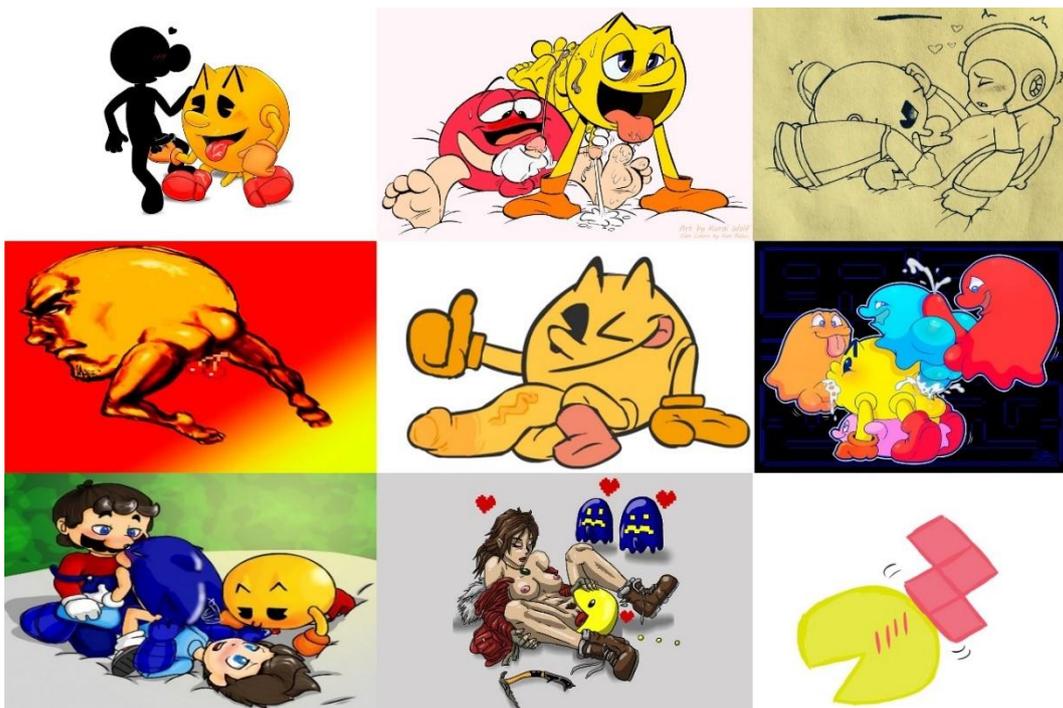


Figura 19 – Alguns desenhos pornográficos com o personagem Pac-Man. Fonte: <https://rule34.pacheal.net/post/list/Pac-Man/1>.

Alguns desenhistas optam por manter a forma geométrica do personagem, outros acrescentam órgãos sexuais humanos, e alguns o desenham em uma forma antropomórfica. O personagem e sua versão feminina originada no jogo *Ms. Pac-Man* (1981) são retratados em relações homossexuais e heterossexuais, todas explícitas e sem pudores. Pac-Man também aparece em intensos (e molhados) bacanais com outros personagens de videogames, como Mega Man (1987), Game & Watch (1980), Mario (1981), Peach (1981), Sonic (1991), Lara Croft (2013), e até mesmo, uma peça de Tetris (1984).

1.2.2 A versatilidade sexual de um círculo

Existe um divertido e excitante fetiche em desenhar personagens que nasceram pixelados em situações não convencionais. Pac-Man, os fantasmas e a Ms. Pac-Man são considerados personagens pertencentes a um jogo para toda a família, então, ao inseri-los em situações de sexo explícito há uma subversão do motivo de sua existência. É curioso, pois ao se criar oficialmente uma Ms. Pac-Man, podemos interpretar que a “espécie” é capaz de se reproduzir, ou seja, ter relações sexuais.

Em 2015 a série animada *Family Guy* (1999 - presente) mostrou o casal Pac-Man durante uma cena de sexo. Vemos Pac-Man utilizando seus dons, perfazendo uma cena de sexo oral em sua senhora (fig. 20):



Figura 20 – Participação do casal Pac-Man no desenho animado *Family Guy*: Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=KHQedFMPHmM>.

A Regra 34 nasceu em fóruns na internet, mas atualmente foi validada como um comportamento além de determinados nichos culturais, pois o personagem Pac-Man foi representando tendo relações sexuais em um programa de TV. Em outro episódio de *Family Guy*, o protagonista Peter Griffin aparece se divertindo em um fliperama, mas não se trata da versão conhecida de *Pac-Man* ou *Ms. Pac-Man* e sim *Menstrual Ms. Pac-Man*¹⁰. Nessa versão, quando a personagem entra no período menstrual, os fantasmas fogem, assim se tornando alvo do jogador. Não houve a necessidade de buscar palavras-chave em mecanismos de busca, foi necessário apenas assistir ao episódio de um desenho animado. Questões sexuais envolvendo o personagem também apareceram na animação em *stopmotion* chamada *Frango Robô* (2005 – presente), exibida durante o bloco Adult Swim no canal Cartoon Network. Em 2014, a esquete intitulada “*Pac Man Sex Ed*” acontece durante uma aula de educação sexual (fig. 21). O professor mostra aos alunos o corpo feminino, nesse caso, apenas um laço rosa diferencia os sexos. Durante a cena um dos alunos diz “é rosa”, fazendo assim alusão a uma vagina.

¹⁰ Cena pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=TIf8muaQ-EM>.

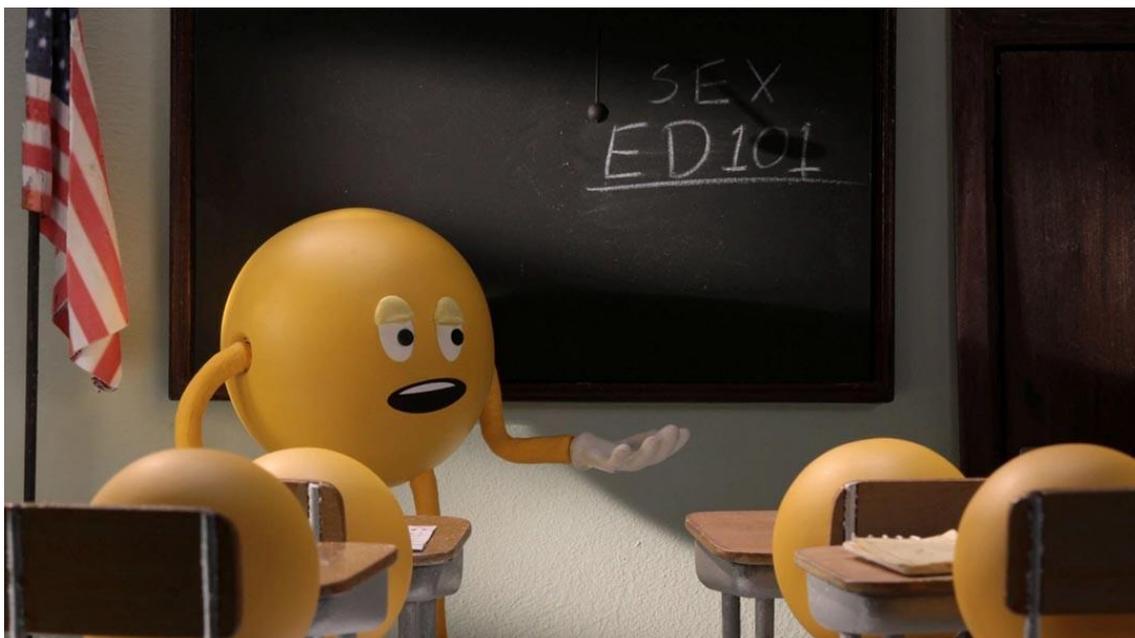


Figura 21 – Aula de educação sexual. Fonte: <http://www.adultswim.com/videos/robot-chicken/pac-man-sex-ed/#6vg20NR36aqQ>.

Nas três cenas é mostrada a ironia de relacionar atos sexuais e reprodutivos a personagens amarelos e esféricos. Pac-Man é representado em momentos distintos, mas em todos agregam características que fogem da essência do personagem. O jogo foi criado intencionalmente para atrair o público feminino, além de ser um *game* inocente. Isso gera alguns questionamentos, como qual o interesse em retratar o personagem em cenas sexuais? É apenas por diversão ou protesto? Existe realmente um fetiche e desejo? Além disso, existe um mercado que se alimenta de artes por comissão com conteúdo sexual.

1.2.3 Os *fanarts* e entrevistas com artistas

É comum encontrar uma infinidade de *fanarts*. Alguns escondem a autoria dos desenhos, entretanto, outros artistas preferem assinar suas artes com pseudônimos, assim mantendo o anonimato e possíveis represálias. Dessa forma, existe uma tênue relação entre reconhecimento e autoria no processo de criação e divulgação dessas imagens. Discussões essas que incentivam os artistas a assumirem suas obras ou não. Alguns dos artistas mais conhecidos no cenário de comissões sexuais optam por pseudônimos, assim evitando perseguições e censura. Temos por exemplo o chileno Nisego, que é financiado via comissões e através do Patreon – *site* de financiamento coletivo que permite pagar

uma mensalidade por conteúdo exclusivo. O usuário pode encomendar um trabalho exclusivo e também financiar o artista e assim ir desbloqueando o conteúdo, no caso, imagens cada vez mais ousadas e com personagens mais conhecidas. A arte de Nisego apresenta traços delicados, com destaque no volume corporal. As personagens retratadas por Nisego apresentam um corpo volumoso, com barriga e coxas salientes. Todo o processo criativo acontece em um ambiente digital, tanto o desenho, colorização e arte finalização (fig. 22):



Figura 22 – Arte de Nisego. Fonte: <https://www.facebook.com/Nisegoworks>.

O brasileiro Bayeuxman também é destaque no cenário das comissões. O artista também desenha suas personagens de maneira voluptuosa. Esferas e curvas são o esqueleto de sua arte. Assim como Nisego, o brasileiro também trabalha através de comissões que podem ser para personagens conhecidas de videogames, animes, mangás, ou personagens novos seguindo a orientação do contratante. Bayeuxman primeiramente desenha com materiais tradicionais, ou seja, grafite em papel, e após isso escaneia os desenhos e aplica a arte finalização em softwares de edição e criação de imagens (fig. 23):

Nisego e Bayeuxman, em essência, não querem romper com estereótipos da representação do corpo feminino. Na verdade, é uma tendência que surgiu nos últimos anos no meio do *hentai*¹¹: As personagens gordinhas e volumosas, conhecidas como *chubby*. Ambos os artistas trabalham por comissão, ou seja, desenharam qualquer tipo e modelo de corpo feminino para o prazer do cliente. Uma arte pornográfica de homens para homens, assim como a tradicional pornografia com seres humanos. Esses artistas mantêm uma relação próxima com os fãs nas redes sociais, ou seja, com seu público consumidor.

¹¹ Palavra da língua japonesa que significa comportamento estranho, e perversão sexual. Também é usada para animes e mangas com conteúdo pornográfico.



Figura 23 – Arte de Bayeuxman. Fonte: <https://www.facebook.com/ivonaldobayeuxman>.

O casal EUDETENIS também se mostra relevante no cenário de *fanarts* sexuais por encomenda. O traço de Giovana EUDETENIS é mais tradicional, com elementos já consolidados nos mangás, como por exemplo corpos esguios, uso de retículas e hachuras. Os personagens desenhados por Giovana não são exagerados como os de Nisego e Bayeuxman, provavelmente por se tratar de uma visão feminina do corpo humano. E principalmente a visão de uma mulher sobre o corpo feminino (fig. 24):

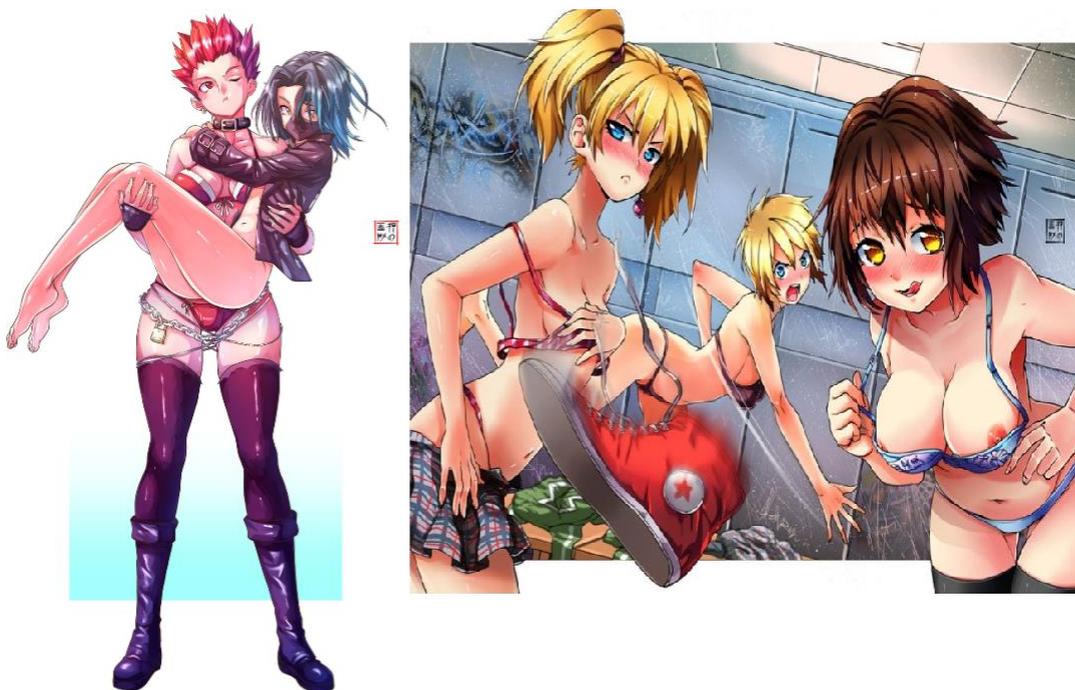


Figura 24 – A arte de EUDETENIS. Fonte: <http://www.eudetenis.com/br/>.



Figura 25 – Mangás de Heitor Amatsu na esquerda, e ApocalypseJack no lado direito. Fonte: deviantart.com/hamatsu e deviantart.com/apocalypsejack.

Também temos os artistas brasileiros Heitor Amatsu e ApocalypseJack. Ambos utilizam o site DeviantArt – rede social e também portfólio online (fig. 25). Além de desenhos por encomenda, os artistas também desenvolvem mangás via pedidos. Heitor e Apocalypse trabalham com cores, mas as imagens em preto e branco me chamaram à atenção, são impactantes e aproveitam o contraste como um personagem em suas histórias. Também utilizam a linguagem clássica dos mangás, com o uso de retículas e hachuras.

Para compreender um pouco desse meio, conversei com a dupla brasileira: Paulo, responsável pelo roteiro, e Giovana, responsável pelas artes (a dupla é nomeada por EU-DETENIS¹²); com o Heitor Amatsu¹³; e ApocalypseJack¹⁴. Primeiramente, perguntei aos artistas se é rentável e possível sobreviver de comissões com conteúdo sexual:

EUDETENIS (Paulo, 32 anos e Giovana, 28 anos)	Heitor Amatsu (22 anos)	ApocalypseJack (33 anos)
Sim, bastante rentável para bons artistas que tenham compromisso com o trabalho. Entre 70% a 80% das <i>commissions</i> são de temas	É rentável sim, mas não é necessariamente por esse tipo de material ser mais caro, mas pelo nível de procura. Eu cobro o mesmo valor	O mercado de artes de conteúdo erótico pode ser bastante rentável sim, dependendo de como o artista trabalha e gerencia o seu serviço.

¹² Entrevista realizada via rede social Facebook em 14 de agosto de 2018.

¹³ Entrevista realizada via e-mail em 28 de novembro de 2018.

¹⁴ Entrevista realizada via e-mail em 3 de dezembro de 2018.

pornográficos. Quanto a valores, cobramos por hora e temos os preços em tabela no nosso site.	para todos os meus tipos de ilustração, mas a procura de comissões do gênero é bem maior. Sobre os preços, como variam de artista para artista, vou deixar o link com minha tabela de preços a frente.	Claro que há muitos fatores que influenciam (qualidade do material oferecido, formas de divulgação, limitações artísticas, etc.), mas no geral, é possível ter uma vida confortável trabalhando exclusivamente com arte. Os preços que pratico no mercado variam de 15 a 150 dólares, dependendo de elementos como o tipo de acabamento e quantidade de personagens presentes na ilustração. Esses valores podem ser conferidos em minha página no DeviantArt.
Tabela de preços: http://www.eudetennis.com/br/prices/Normal .	Tabela de preços: https://www.deviantart.com/hamatsu/journal/Commissions-open-Prices-and-informations-UPDATED-684103460 .	Tabela de preços: https://www.deviantart.com/apocalypsejack .

Isso demonstra que via internet, o artista pode e consegue comercializar o seu trabalho para qualquer interessado em ter uma arte com conteúdo específico e sexual. EUDETENIS cobra por tempo dedicado a um trabalho, já Heitor e Jack cobram a partir dos elementos da encomenda, como por exemplo a técnica de finalização e colorização. Mas independentemente do método, todos os esses artistas afirmam ser um meio bastante lucrativo e valorizado no exterior, já que todos seguem uma tabela de preços em dólar. O segundo questionamento foi como é o processo criativo de cada um dos artistas:

EUDETENIS	Heitor Amatsu	ApocalypseJack
Não existe muito processo criativo em si, pois os clientes disso são bem específicos no que querem. Eles mandam a descrição e crio rapidamente um esboço que o cliente aprova, para então finalizar.	Isso depende, para ilustrações comissionadas, não há uma margem muito criativa, já que o processo da ilustração costuma ser direto, o cliente faz suas exigências e eu prossigo com um rascunho simples da ideia e prossigo para a finalização. Já para artes pessoais eu costumo fazer pesquisas e busco por boas referências, para assim prosseguir para composição, rascunho, análise de cores e finalização.	Quando o cliente deseja uma imagem de um personagem pré-existente, tudo que tenho que fazer é pegar as referências do personagem em si e da pose desejada (na maioria das vezes o próprio cliente anexa tais referências no pedido) e desenhar a composição, tentando transmitir a atmosfera solicitada. Quando é um personagem original que ainda não possui uma imagem, tento seguir a descrição dada pelo cliente tentando conciliar os elementos gráficos com o tipo de personalidade que o cliente deseja atribuir ao personagem ou composição.

Por se tratar de um serviço prestado, majoritariamente o que importa é o conteúdo do pedido, assim os artistas tentam realizar o desejo de seus clientes. Então, a terceira pergunta foi se recebiam comissões de personagens de videogames, e se sim, quais?

EUDETENIS	Heitor Amatsu	ApocalypseJack
Recebemos muitas encomendas de personagens de jogos, ultimamente os personagens mais desenhados são de jogos como <i>Fate/Grand Order</i> , <i>Granblue Fantasy</i> e <i>Final Fantasy XIV</i>	No momento não recebi tantas comissões de jogos, a maior parte são de animes e mangás, mas sobre jogos, o que se destacou mais foi <i>Fire Emblem</i> da Nintendo.	Os temas de personagens eletrônicos são bastante recorrentes. Os personagens mais pedidos para mim até agora vêm dos jogos <i>Fire Emblem</i> e <i>Valkyria Chronicles</i> .

A proximidade da linguagem dos mangás com os jogos japoneses pode explicar a recorrência de comissões de personagens de orientais. Também é curiosa a citação da série *Fire Emblem* (1990 – 2017), pois *Fire Emblem: Fate* (2015) ficou conhecido por abusar do *fan service*¹⁵, pois a versão japonesa oferecia um *mini game* onde o jogador poderia tocar os personagens com a caneta *stylus* do portátil 3DS, e assim melhorar o seu relacionamento, algo que foi removido no lançamento para o ocidente. A quarta pergunta foi sobre quais as motivações que geram a atração entre o público e personagens de animes e videogames. Todos os anos o site pornográfico Pornhub libera os termos mais buscados em cada país, e em 2017, no Brasil, temos o jogo "*Overwatch* (2016)" em primeiro, e "*hentai*" em terceiro. O que gera essa atração entre pessoas e personagens de videogames/animes/mangá?

EUDETENIS	Heitor Amatsu	ApocalypseJack
<p>A pornografia em si pode ser entendida como uma fantasia e deriva do <i>voyeurismo</i>. O ser humano sempre busca um patamar idealizado para algo que ele deseja. Isso não só na pornografia, nos empregos, na qualidade de vida, na própria idealização de si mesmos. A pornografia é somente uma válvula de escape a mais que pode ser resolvida, digamos, na mão.</p> <p>Quanto ao <i>hentai</i> e games estarem nos <i>trendings</i> desses sites acho um movimento comum. Durante os anos 90 somente um seletivo grupo de jovens, normalmente com uma capacidade econômica superior à média, tinha acesso a jogos e conteúdos vindos de fora, além disso existia muito</p>	Eu acho que vários fatores influenciam nisso, mas principalmente por ser diferente, como a internet proporcionou um acesso muito fácil a pornografia, algumas pessoas encontram nos <i>hentais</i> uma forma e estética diferente sobre o sexo (isso entra também na categoria do fetiche, que é um assunto bem amplo), como as roupas, os penteados e até a anatomia das personagens.	<p>Essa é uma pergunta complicada, por que implica na conciliação de vários fatores pequenos que juntos criam toda uma conjuntura influenciadora do comportamento da sociedade.</p> <p>O entretenimento sempre foi fundamental para os seres humanos. Os romanos descobriram isso e desde então se tornou parte integrante da política até os dias atuais. O ser humano não vive sem entretenimento.</p> <p>Acredito que o interesse por videogames, animações e mangás seja um reflexo das transformações socioculturais inerentes à nossa época. As tecnologias apresentadas ao mundo no século XX e principalmente após a II Guerra Mundial tem transformado drasticamente a maneira como as pessoas</p>

¹⁵ O conceito de *fan service* pode ser abordado de duas maneiras distintas. Primeiro como conteúdo esperado pelos fãs em uma determinada obra, como participações especiais de personagens. E também como conteúdo sexual e ou erótico que não agrega a obra, servindo apenas para estimular sexualmente o público.

<p>preconceito com a figura do <i>nerd</i> ou <i>geek</i>. Hoje esse conteúdo é democratizado e de fácil acesso, aumentando o público <i>geek</i> e tornando o antes esquisito em algo legal. Mesma coisa que acontece também com o K-pop e demais movimentos de cultura estrangeira.</p>		<p>tem se relacionado umas com as outras e como tem percebido o mundo ao seu redor. O mundo mudou e as formas de entretenimento mudaram junto.</p> <p>As gerações mais jovens principalmente têm tido uma relação muito mais próxima com os jogos eletrônicos, com as animações e com a informação propriamente ditas. As narrativas e personagens apresentados por esses meios apresentam uma miríade de possibilidades que encantam as pessoas e as colocam nesses universos. Tanto é que a cultura <i>nerd/geek</i>, antes conceituada de forma negativa, agora possui um status positivo e influenciador no mundo moderno.</p> <p>Com o peso que essas mídias e suas histórias têm na vida das pessoas, não seria natural que surgisse daí também um aspecto sexual das suas narrativas?</p> <p>Os jovens gastam uma parte considerável de seu tempo livre imersos nessas mídias repletas de personagens carismáticos. Então seria estranho que não houvesse qualquer tipo de fantasia erótica que os envolvesse, ainda mais agora, quando tantos tabus de natureza sexual vêm sendo quebrados pelas novas gerações.</p>
---	--	--

É comum encontrar revistas em quadrinhos com histórias pornográficas com personagens de desenhos. Gerações passadas faziam piadas sobre a Velma no desenho *Scooby-doo!* (1969) ser lésbica, e ter um romance com outras personagens. O mesmo acontece com o desenho *Os Smurfs* (1953), em que a Smurfette é a única mulher da espécie no meio de tantos homens azuis. Outros exemplos são *Os Flintstones* (1960) e *Thundercats* (1985), desenhos compostos em maioria de personagens masculinos. Em 2018, a série de televisão *Chaves* (1971 – 1979) completou 34 anos de exibição ininterrupta na televisão brasileira, e também não está imune a representações sexuais de seus personagens. Abaixo, alguns exemplos de histórias em quadrinhos com desenhos clássicos (fig. 26):

Percebam que essas histórias em quadrinhos tentam simular o traço original dos desenhos, e manter a estética da obra, diferentemente de Nisego, EUDETENIS, Heitor,

ApocalypseJack e Bayeuxman, que buscam uma autoralidade mesmo com personagens clássicos. Atualmente esse material migrou para o digital, onde a internet fomenta, compartilha e incentiva a produção pornográfica de personagens icônicos do entretenimento. Então é possível que os videogames sejam apenas mais um veículo para aqueles que buscam excitação através de personagens fictícios. Então, a quinta pergunta foi se já sofreram alguma perseguição e preconceito com a sua produção artística:

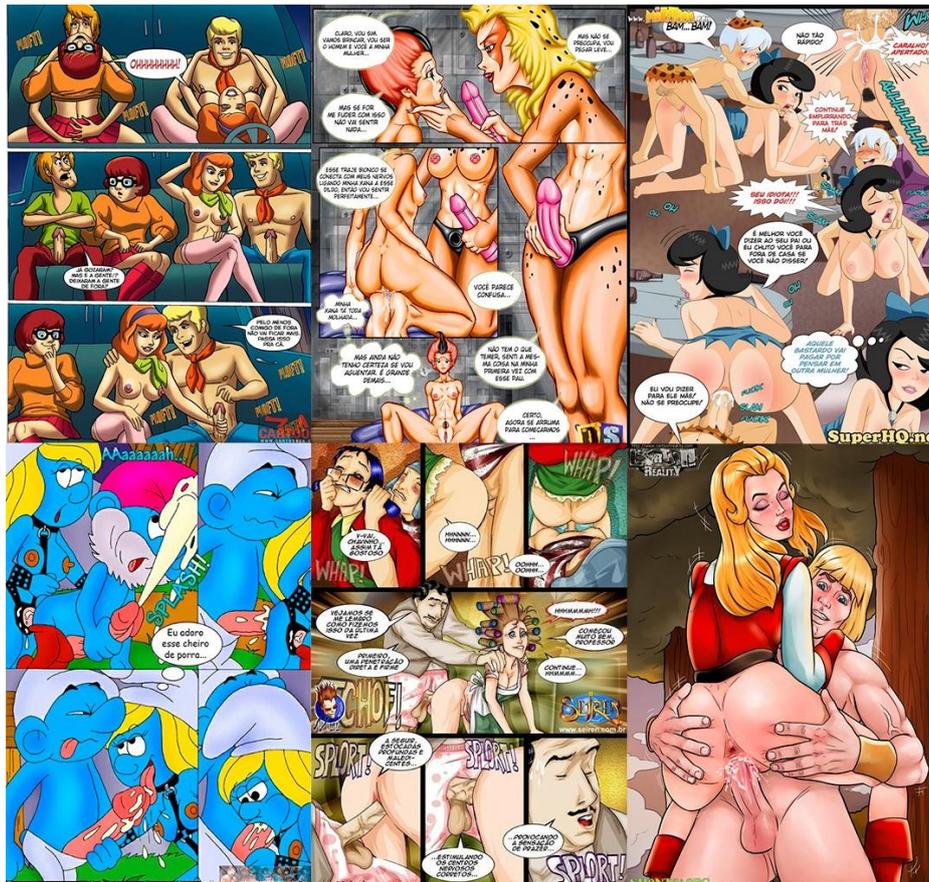


Figura 26 - Algumas páginas de quadrinhos pornográficos encontrados na internet. Fonte: <http://ondic.ru>.

EUDETENIS	Heitor Amatsu	ApocalypseJack
<p>Existe, mas ao mesmo tempo é gerenciável. Muitos <i>sites</i> e redes sociais, anteriormente abertas a qualquer tipo de arte passaram a classificar a arte em comum e pornográfica. Isso causou um período de transformação e de adaptação entre os artistas. Mas ainda existem <i>sites</i>, hospedados em países de leis mais brandas como Rússia e Japão, que não classificam a arte desse modo e somente exigem censura, quando exigem, parcial.</p>	<p>Ainda não, pois sou novo nesse mercado e costumo separar meu público, para justamente não criar algum tipo de conflito, apesar de não achar justificável preconceito com artistas desse ramo ou como já ouvi dizer, “prostituição da arte”, acho completamente errado colocar esse tipo de rótulo pois arte é arte, independente do conteúdo. Vejo vários artistas, assim como eu também, fazendo batalhas sangrentas, coisas que remetem a violência física em ilustração, mas que não são julgadas da mesma forma como aqueles que</p>	<p>Não cheguei a sofrer censura ou mesmo perseguição de forma direta. Mas a produção erótica ainda é vista com maus olhos por vários setores da sociedade, inclusive aqueles que se dizem mais progressistas. Muita gente torce o nariz quando se depara com um conteúdo erótico, mesmo que a arte seja exuberante.</p>

	fazem ilustrações eróticas. Eu concordo que não é um material para todas as idades (assim como cenas de violência gratuita), mas é arte de qualquer forma, são situações corriqueiras da sociedade em forma de desenho, <i>haha</i> .	
--	---	--

Para artistas que trabalham com produção de conteúdo sexual, encontrar o melhor meio de mostrar a sua arte é tão importante quanto a produzir. Recentemente a rede social Tumblr anunciou que iria banir todo conteúdo considerado adulto de sua plataforma a partir do dia 17 de dezembro de 2018, e também anunciou que todo o conteúdo explícito e com atos sexuais seriam deletados, a exceção serão imagens de estátuas, protestos e ilustrações com nudez (G1, 2018b). O site recebeu denúncias de pornografia infantil em sua plataforma, o que gerou essa reação, mesmo após a companhia ter afirmado que todo o conteúdo criminoso já havia sido retirado. O Tumblr afirma que haverá exceções ligadas a arte. Contudo, ainda é bastante nebuloso quais serão os critérios que definirão algo como arte, e o nível de nudez aceitável pelo site. Vários artistas utilizam o Tumblr para compartilhar suas artes de conteúdo adulto, pois o *site* era um dos poucos que ainda aceitava esse tipo de material, e foi exatamente isso o que atraiu grande parte do interesse do público. Apesar da internet propiciar o fácil contato entre artista e seu público, determinadas restrições acontecem. Por esse motivo, é importante a adaptação do artista e entender a internet como um suporte, não sendo dependente desse meio.

Para encerrar a conversa, a sexta e última pergunta foi se discutem abertamente com amigos e familiares sobre sua produção artística?

EUDETENIS	Heitor Amatsu	ApocalypseJack
Discutimos abertamente quando alguém nos pergunta sim. Com algumas reservas, normalmente, para a família que não se interessa nos detalhes (obviamente). Não temos qualquer problema de discutir isso porque fazemos isso por trabalho e não por preferência.	Sim, falo abertamente com a família e amigos pra deixar claro com o que eu trabalho, não há nada a esconder, pois é um ramo com qualquer outro.	Meus familiares não se interessam pelo meu trabalho. Mas discuto abertamente com amigos sobre esse tipo de produção.

Heitor defende a posição que seu trabalho é como qualquer outro, um ponto interessante, pois existe todo um mercado de *fanarts* de conteúdo sexual. Esse mercado é considerado marginal, mas existe, e pelas minhas pesquisas e através das respostas dadas

pelos artistas entrevistados, movimentava muito dinheiro. Contudo, nem todas as obras que ligam personagens de *games* a atos sexuais vem de fãs anônimos ou artistas na internet.



Figura 27 – Uma modelo vestida de Ms. Pac-Man. Fonte: https://www.kotaku.com.au/2008/04/ms_pac-man_in_hustler_magazine-2/.

Retornando ao nosso amigo Pac-Man, em 2005 a revista pornográfica *Hustler*, postou um artigo em que uma modelo surge com uma cabeça gigante de Ms. Pac-Man (fig. 27), claro, em poses explícitas. Aparentemente, alguém achou uma boa ideia uma mulher nua, com um *cosplay* de baixa qualidade para excitar os leitores. Bem, ao menos a reação na internet compreendeu as fotos como uma paródia malfeita ao invés de um objeto masturbatório (ou não).

É interessante perceber que o casal Pac-Man apresenta tantas reinterpretações ao longo das décadas: desenhistas amadores e profissionais, animadores, desenvolvedores de jogos a artistas, todos eles apresentam a sua visão de Pac-Man. A Regra 34 apenas transparece um desejo que transita entre o cômico e o pornográfico, e assim acrescenta comportamentos sexuais à personagens que são apenas círculos, a mais básica e simples das formas geométricas, entretanto, a mais versátil. De acordo com Eliane Moraes e Sandra Lapeiz (algumas das primeiras pesquisadoras sobre pornografia no Brasil), “os instintos naturais serão sempre atenuados e o prazer irremediavelmente reduzido em nome do trabalho e do desenvolvimento da humanidade. Lucrando e perdendo, simultaneamente, ele, o agente desse processo: o homem” (MORAES; LAPEIZ, 1986, p. 43).

Esses artistas anônimos possivelmente estão retratando suas fantasias sexuais. E nesse processo, o artista também transforma as fantasias de seus clientes em realidade, assim como Nisego, Bayeuxman, EUDETENIS, Heitor Amatsu e ApocalypseJack e suas comissões. Utilizando como base personagens de *games* para alcançar essa realização, nem que seja apenas no aspecto imagético. A fuga de uma repressão social através da criatividade. Essa atitude acaba por criar inúmeras discussões e reflexões das quais os personagens não foram intencionalmente criados. Releituras essas que expandem as possibilidades criativas e poéticas do casal Pac-Man e outros personagens de videogames. Talvez, por ser uma forma simples em sua essência, os personagens se mostrem suscetíveis à imaginação humana. Puckman, Packman ou simplesmente Come-Come, instiga e excita a curiosidade humana e se transforma em íntimos e explícitos desejos sexuais.

Assim, explorei de maneira breve as *fanarts* sexuais, a Regra 34 e o universo que transita em volta dessa regra, e o pouco conhecido mercado de *fanarts* sexuais. No próximo tópico será abordada a influência de desenvolvedores, fãs e artistas na modificação de *games* e o seu secreto mercado de modificações sexuais.

1.3 MODIFICAÇÕES

Em 1993 ganhei de presente o Master System III, meu primeiro videogame. Aquele objeto era mágico, ainda mais para uma criança de 5 anos de idade. O console me proporcionou vivenciar aventuras, explorar mundos e a possibilidade de me tornar vários personagens, mas não acreditava que o jogador poderia alterar o conteúdo pré-formado e materializado em cartuchos de videogames. Estava contente apenas em imaginar e questionar sobre o que não foi inserido no *game* ao ser oficialmente lançado. Contudo, alguns jogadores não se satisfizeram com a imaginação, então concretizaram seus desejos com a aplicação de modificações.

Os *mod – modification* são modificações realizadas por jogadores, artistas e programadores, estes geralmente sem relação oficial com o desenvolvimento do jogo. Essas modificações podem ser desde pequenas alterações como por exemplo acréscimos e melhorias gráficas e sonoras, novos objetos, cenários e personagens, até a construção de um *game* completamente novo e com narrativas inéditas. De acordo com Matthew Wysocki os

Mods são programas ou alterações de códigos fonte criados para modificar os videogames. Embora nem todos os *mods* sejam para jogos de computador, a maioria deles são, tanto devido à maior facilidade para acessar os códigos-fonte em computadores ao contrário de consoles e devido à facilidade subsequente de compartilhar esses códigos pela Internet. *Mods* são criados pelo que poderia ser chamado de público em geral, para diferenciá-los dos desenvolvedores de videogames que trabalham para o benefício de sua empresa (WYSOCKI, 2015, p. 197).

Para Víctor Navarro-Remesal e Shaila García-Catalán (2015), a liberdade oferecida ao jogador aparece em quatro aspectos distintos: (1) exploração e interação com os elementos do sistema, ou seja, ação e reação; (2) adoção de estratégias para solucionar os problemas apresentados no sistema; (3) customizar e gerar conteúdo; e (4) modificar as estruturas do jogo e moldar o seu próprio caminho. Nesse contexto, os desenvolvedores de modificações precisam dominar todos esses outros quatro aspectos: (1) explorar o sistema de jogo e inserir as modificações; (2) solucionar problemas dessas modificações com os elementos nativos e sua inserção no sistema do jogo; (3) criar um conteúdo visualmente e mecanicamente novo; e (4) as consequências de moldar um determinado *game* de acordo com a sua própria vontade e suas consequências. Logo, para ser um criador de modificações, também é imprescindível ser um jogador, e assim manipular os sistemas de jogo.

Ainda sobre a liberdade do jogador, podemos resumir em dois fatores: representação do jogador – como o avatar do jogador se relaciona com o mundo do jogo e flexibilidade estrutural – os possíveis caminhos que o jogador pode utilizar para viajar no sistema do jogo (NAVARRO-REMESAL; GARCÍA-CATALÁN, 2015). As modificações apresentadas e problematizadas nesse tópico alteram a representação do jogador e/ou a flexibilidade estrutural que foi originalmente inserida pelos desenvolvedores. Matthew Wysocki (2015) categoriza as modificações em conversões parciais e totais: as conversões parciais são complementos que envolvem pequenas mudanças na estrutura dos jogos; enquanto as conversões totais alteram significativamente a estrutura do jogo, criando em essência um jogo completamente inédito. Devido a problemas com os direitos autorais, as modificações que convertem totalmente um jogo em algo inédito são menos comuns (*ibidem*). Assim, não há limites para as possibilidades oferecidas pelos *mods*. A seguir, apresentarei alguns exemplos de modificações que ficaram famosas na história dos videogames.

Algumas modificações alcançaram tamanho sucesso de público que posteriormente foram transformados em jogos oficiais, e são exemplos que as conversões totais podem gerar um produto de sucesso. O jogo *Counter-Strike* (2000) originalmente nasceu

de um *mod* do jogo *Half-Life* (1998). Os programadores Minh Le e Jess Cliffe desenvolveram o *mod* que acrescentava uma disputa entre terroristas e contra terroristas. A modificação se tornou um sucesso, e anos depois a Valve Corporation (desenvolvedora de *Half-Life*) adquiriu os direitos e lançou oficialmente o *mod* como um jogo novo, se tornando um dos maiores nomes dentro dos jogos de tiro em primeira pessoa, e responsável por popularizar os esportes eletrônicos no mundo. Outro caso clássico é *Dota - Defense of the Ancients* (2005), modificação de um mapa do jogo *Warcraft 3* (2003). O sucesso das partidas foi tamanho que *Dota* foi responsável pelo surgimento de um novo gênero de *games*, os MOBA¹⁶. Este gênero atualmente é responsável por movimentar milhões de jogadores e espectadores, e também milhões de dólares anualmente em competições de eSports. A seguir alguns exemplos de *mods*, em específico as modificações realizadas e disponibilizadas no Brasil, e a utilização dessas alterações nas artes.

1.3.1 Representação, pirataria e putaria

No Brasil alguns *mods* se tornaram conhecidos do público, mesmo que fossem conversões parciais. Essas modificações adaptavam determinados *games* para a cultura e realidade brasileira, e o fizeram de maneira polêmica. Desde a geração SNES (1990 – 2003) os jogos de futebol recebem modificações no Brasil, e se consolidaram na era PlayStation 1 e 2 (1994 – 2010). São inseridos times e jogadores de campeonatos regionais e nacionais com atualizações que acompanham a escalação dos times. Oficialmente para inserir um jogador em um *game* de futebol há necessidade de um contrato, as vezes diretamente com o jogador, outras com o time de futebol e até mesmo com as organizações dos eventos futebolísticos. Por essas questões nem sempre os jogos oficiais apresentam na íntegra a escalação atualizada dos times de futebol no Brasil. Dentre as modificações em jogos de futebol, a mais famosa é o *Bomba Patch* (2005) (fig. 28). Com o *Bomba Patch* é possível ouvir o público xingando o juiz, com palavras tipicamente brasileiras.

¹⁶ Abreviação de *Multiplayer Online Battle Arena*. O gênero consiste em uma disputa entre times em que cada jogador controla um personagem. Cada time tem como objetivo destruir a base principal do adversário, enquanto isso os jogadores devem evoluir os seus personagens e explorar o mapa. Alguns exemplos são: *League of Legends* (2009), *World of Tanks* (2010) e *Heroes of the Storm* (2015).

Também insere os hinos dos times brasileiros e conta até mesmo com um funk sobre o *mod*¹⁷. Abaixo um pouco do processo criativo do *Bomba Patch*:

Nós trocamos uma ideia com o cientista e engenheiro da computação Allan Jefferson, da Geomatrix Games, a equipe original do *Bomba Patch*, para entender melhor a história do *mod*, que sobrevive firme há mais de uma década com jogos sempre atualizados. Segundo Allan, o *Bomba Patch* começou no ano de 2007, com um campeonato de videogame em Mogi Mirim, município de 90 mil habitantes localizado no interior de SP. Como rolava em todo o país, a molecada do bairro se organizou em um torneio de *Winning Eleven 10*, mais especificamente o *mod Brazukas*, o mais popular do período. com a demora nas atualizações do *Brazukas*, o pessoal aprendeu a criar o próprio patch para “saciar a vontade da galera que participava do torneio”. O nome escolhido foi *Bomba Patch*, em homenagem a Copa Bomba, o campeonato de bairro. A Bomba do nome não se refere a nenhuma forma de explosivos, mas a uma mistura de farinha com iogurte e achocolatado que o público tacava no vencedor do campeonato durante a comemoração (FERNANDES, 2018, *online*).

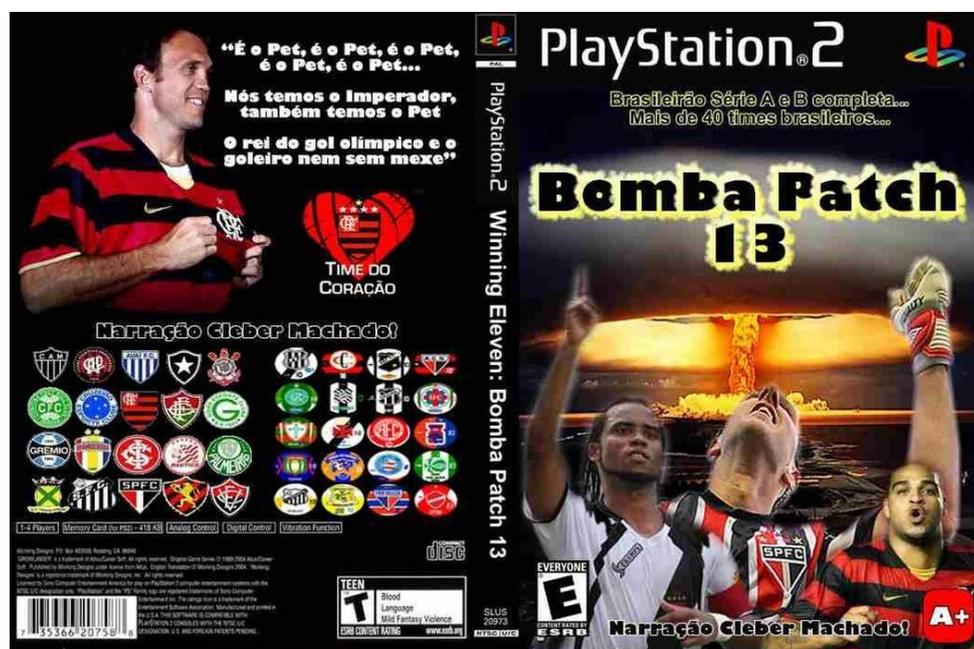


Figura 28 – Frente e verso do *Bomba Patch 13*. Fonte: https://www.vice.com/pt_br/article/qvngj5/bomba-patch-historia-futebol-videogame.

Por causa da pirataria no Brasil as modificações em jogos de futebol se tornaram populares. Um jogo pirata do console PlayStation 2 custava em média 10 reais, já um original poderia custar acima de 80 reais. Uma escolha fácil e compreensiva: pagar um valor altíssimo por um jogo, ou pouco e ter seu time e cultura representados? Por tais motivos essas modificações se tornaram um sucesso, pois apresentavam as particularidades do futebol brasileiro, sem se preocupar com censura e direitos autorais. Para se ter uma ideia da facilidade em que as atualizações são produzidas, poucas horas após o de-

¹⁷ A música pode ser ouvida em: <https://www.youtube.com/watch?v=cUAG7S2-2Ys>.

bate presidencial da Band, onde o candidato Cabo Daciolo (PATRIOTA) acusou o candidato Ciro Gomes (PTB) de ser o líder da URSAL - União das Repúblicas Socialistas da América Latina, os desenvolvedores do *Bomba Patch* anunciaram que na próxima atualização a URSAL estará presente e será um conteúdo exclusivo (VICE, 2018).

Em 2001 o game *Counter-Strike* recebeu o *mod cs_rio* (fig. 29), esse que acrescentava de maneira não oficial um novo mapa ao jogo. Uma favela do Rio de Janeiro foi inserida no jogo de tiro em primeira pessoa. O mapa adicionava não apenas a paisagem carioca na disputa, mas a sonoridade daquela região, com funk e samba tocando em rádios espalhados pelo cenário. Além disso, havia o efeito “bala perdida”, em que o jogador poderia a qualquer momento receber um tiro. Uma grande ironia, pois *Counter-Strike* nasceu como um *mod*, e continuou perpetuando o desenvolvimento de modificações.



Figura 29 – Modificação *cs_rio*. Fonte: <https://steamcommunity.com/sharedfiles/filedetails/?l=brazilian&id=327474972>.

De acordo com os criadores do *cs_rio*, a dupla Joca Prado e Roger Sodr e n o havia a inten o de lucrar com a modifica o, entretanto, isso n o impediu que outros lucrassem. Joca diz em entrevista: “Marcou muito que a gente foi na Santa Efig nia uma vez comprar alguma coisa e tinha um cara l  na esquina vendendo 'Olha o mapa do Rio, olha o mapa do Rio'. E o neg cio era gr tis, t  ligado?” (PARALELOS, 2016, *online*¹⁸).

Foram milhares de *downloads* do *cs_rio* nas primeiras semanas ap s o lan amento. Anos depois, a modifica o de Prado e Sodr e foi respons vel pela proibi o do jogo *Counter-Strike* em todo o territ rio brasileiro em 2008. Na  poca, o PROCON – GO

¹⁸ Entrevista completa pode ser assistida no document rio “Paralelos”, que aborda a pirataria de games no Brasil. Fonte: <https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>.

(Programa de Proteção e Defesa do Consumidor de Goiás) alegou que o jogo incentivava a violência e o assassinato de policiais militares:

Counter-Strike "reproduz a guerra entre bandidos e policiais e impressiona pelo realismo. No vídeo-game, traficantes do Rio de Janeiro seqüestram e levam para um morro três representantes da Organização das Nações Unidas. A polícia invade o local e é recebida a tiros".

"O participante pode escolher o lado do crime: virar bandido para defender a favela sob seu domínio. Quanto mais PMs matar, mais pontos. A trilha sonora é um funk proibido", continua o comunicado. A Electronic Arts, que distribui *Counter-Strike* no Brasil, aguarda notificação judicial para se pronunciar oficialmente. Sobre as descrições do Procon, a empresa afirma: "itens como traficantes, a cidade do Rio de Janeiro, favela, trilha sonora funk e pontuação extra por matar PMS não fazem parte do jogo original. Estas modificações foram criadas por pessoas que não têm qualquer tipo de ligação ou relacionamento com ambas as empresas e que dispuseram seu *download* gratuitamente pela internet (G1, 2008, *online*).

O filósofo e pesquisador Pierre Lévy (2009) se mostra contrário a visão maniqueísta da tecnologia. Nesse sentido, as modificações de *games* devem ser estudadas para se compreender a sua existência além de questões mercadológicas e de *copyright*. A modificação de Prado e Sodré foi pioneira em representar a realidade das favelas em um videogame, pois geralmente a cultura brasileira é imaginada de maneira superficial e estereotipada por desenvolvedores no exterior. É curioso perceber a necessidade de se sentir representado, de visualizar e inserir o seu cotidiano em um produto de entretenimento, mesmo que seja pela representação da violência vivenciada pelos cidadãos do Rio de Janeiro. Um contexto onde o público abandona o papel de consumidor interativo e se torna um co-criador interativo (WYSOCKI, 2015). Essas modificações tornam visível aquilo que já se tornou pasteurizado pela mídia, o conflito entre traficantes e polícias. Por tantas possibilidades, outro tema chamou a atenção dos criadores de *mods*, a sexualidade.

1.3.2 Quer tomar um café?

Se no começo as modificações eram um assunto bastante específico e de nicho, essa realidade mudaria drasticamente. Em 2004 foi lançado *Grand Theft Auto: San Andreas* (*GTA:SA*), desenvolvido pela Rockstar North e lançado para PlayStation 2, Xbox e computadores. Foi encontrado nos códigos de *GTA:SA* um *mini game* sexual chamado de "Hot Coffee". Quando o protagonista C. J. aceita o convite de sua namorada para "tomar um café", o *mini game* se inicia com direito a um medidor de excitação (fig. 30):



Figura 30 – Modificação “Hot Coffee”. Fonte: <https://eu.alienswarearena.com>.

O protagonista aparecia vestido com suas roupas, enquanto as personagens femininas estavam completamente nuas. No jogo original, as cenas de sexo eram representadas através de gemidos, mas nada visualmente explícito. “Hot Coffee” não estava disponível para os jogadores, mas como o seu código estava presente nos jogos enviados ao mercado, bastou apenas a instalação de uma modificação para desbloquear o conteúdo. A modificação se tornou um sucesso, sendo o primeiro contato de muitos jogadores com um conteúdo sexual nos videogames. O sexo com as personagens e prostitutas em *GTA:SA* também apresentava uma mecânica, pois era uma das maneiras do jogador recuperar a saúde do protagonista. De acordo com Casey Hart (2015), isso reduz as personagens femininas à objetos sexuais sem propósitos, pois o jogador poderia pagar a prostituta, ter sexo e recuperar a sua saúde, e após isso matá-la e recuperar o dinheiro investido. A descoberta e o compartilhamento da modificação “Hot Coffee” causou bastante polêmica na época, inclusive o jogo da Rockstar North recebeu o selo *AO – Adult Only*, ou seja, apenas maiores de 18 anos poderiam comprar o jogo nos Estados Unidos da América. A Rockstar North ainda lançou uma atualização removendo o “Hot Coffee” de *GTA:SA* nos computadores, mas acredito que ação foi apenas uma maneira da empresa alegar que fez o possível para retirar o conteúdo do jogo. Mas será que os jogadores que instalaram a modificação realmente usaram essa atualização?

As modificações em *games* não são mais sinônimo de nicho ou de desenvolvedores isolados, pois existe uma ativa comunidade dedicada ao assunto. Atualmente o NexusMods é a maior comunidade dedicada às modificações. Em agosto de 2017 o site exibe números impressionantes: mais de 13 milhões de usuários cadastrados, *mods* para 458 jogos, 233 mil arquivos hospedados e 72 mil autores de modificações. A comunidade não

apenas disponibiliza os arquivos, existe uma relação mútua entre desenvolvedores e jogadores em fóruns de discussão, com aproximadamente 2 milhões de tópicos com mais de 17 milhões de mensagens. É importante dizer que o site não apoia a pirataria e incentiva a compra dos jogos para a instalação das modificações. Algumas empresas como a Bethesda inclusive incentivam a criação de *mods* para os seus jogos. Com uma comunidade tão participativa não é de se espantar a existência de modificações com conteúdo sexual. Os *mods* transitam entre conteúdo erótico, obsceno e o explicitamente pornográfico.



Figura 31 - *Mods* em *The Elder Scrolls V: Skyrim*. Fonte: <https://www.nexusmods.com/skyrim/>.

No NexusMod, as modificações eróticas se caracterizam por modificações estéticas, efeito de física nos corpos, novas animações e diretamente nas roupas dos personagens. Em *The Elder Scrolls V: Skyrim* (2011) as armaduras são substituídas por versões sensuais que mostram muito e protegem pouco do corpo digital feminino (fig. 31). Há também os *mods* que trocam a básica roupa de baixo por sensuais lingerie. Outras modificações se dedicam a alterar o comportamento dos personagens, como por exemplo a forma de andar e a possibilidade de realizarem uma dança sensual. Existem alterações que inclusive antropomorfizam e sexualizam as criaturas não humanas de *Skyrim*. Entre todas as modificações presentes em *Skyrim*, as mais curiosas são modificações que inserem personagens femininas, que variam desde sensuais enfermeiras a personalidades como cantoras pop e também personagens de outros jogos.



Figura 32 – *Mod* "REVENGE OF THE SEXIFIED HOUSECARLS" Fonte: <https://www.nexusmods.com/skyrim/mods/35333/>.

Os personagens masculinos também recebem modificações, músculos mais torneados e expostos, glúteos mais aparentes e sugestivos, e também mais pelos no corpo. Contudo, a maioria esmagadora das modificações são referentes ao sexo feminino, e existem algumas que questionam esse fato. O *mod REVENGE OF THE SEXIFIED HOUSE-CARLS* (fig. 32) criado por Hoamaii inverte os papéis, pois coloca os personagens masculinos com as mesmas vestimentas pequenas, embaraçosas e reveladoras atribuídas constantemente às personagens femininas. Há também modificações que diminuem a sexualização das roupas e armaduras femininas nos jogos – conhecidas como *bikini armor*, devido a não proteger o corpo e são usadas com o intuito de mostrar o corpo das personagens. Por exemplo, o *mod Neutral Female Armor* para *Dragon Age: Origins* (2009) transforma as armaduras do jogo em equipamentos unissex. São respostas à objetificação imposta pelos desenvolvedores ao corpo feminino no ambiente digital.

Apesar de encontrarmos algumas modificações com apelo sexual no site Nexus-Mods, existem locais na internet dedicados exclusivamente ao desenvolvimento e compartilhamento desse conteúdo. Na página loverslab – *site* dedicado a modificações sexuais – existem vários tópicos onde os membros podem compartilhar imagens sexuais de suas modificações e o seu funcionamento dentro dos jogos¹⁹. *The Elder Scrolls V: Skyrim* foi lançado em 2011, mas até hoje recebe inúmeras modificações, e o jogo possui o seu espaço próprio dentro do site loverslab, onde centenas de pessoas compartilham *screenshots* das modificações sexuais no universo de *Skyrim*. Essas modificações envolvem um grande esforço, mas geralmente não modificam a história e a narrativa de *Skyrim*, e sem mudanças significativas na jogabilidade (WYSOCKI, 2015). O objetivo dos criadores de modificações sexuais não é a conversão total de *Skyrim*, mas sim pequenas alterações para um público específico, os amantes de conteúdo sexual para videogames.

Há um intenso fluxo na produção e compartilhamento de modificações sexuais, uma consequência de uma comunidade atuante e intensa. Também foram apresentados alguns exemplos de modificações com apelo sexual e as suas funções *in game*. A modificação “*Hot Coffee*” inseria mecânicas que poderiam ser utilizadas pelos jogadores. Também vimos modificações com o intuito de aumentar a sexualização das personagens, outra com o objetivo de neutralizar essa objetificação do corpo feminino. Geralmente as modificações que sexualizam o corpo masculino tem o intuito de gerar o riso, e não propria-

¹⁹ O *site* pode ser acessado em: <https://www.loverslab.com/>.

mente discutir a sexualização de personagens nos videogames. A maioria das modificações com apelo sexual reforçam um olhar masculino e heteronormativo, e a nudez feminina existindo apenas para ser observada (WYSOCKI, 2015). Nesse contexto, o desenvolvimento de uma modificação é intrinsecamente ligado a visão política, social e crítica de seu criador.

1.3.3 O mercado de modificações sexuais para *games*

Enquanto algumas empresas tentam proibir que suas personagens sejam relacionadas a pornografia, outras empresas desde muito tempo utilizam os corpos femininos para chamar a atenção dos jogadores. Encontrar os amigos e disputar partidas em jogos de luta era um acontecimento deveras divertido, a gritaria, as provocações, as risadas e o som dos botões sendo esmagados impiedosamente. Na adolescência, os corpos das personagens femininas nos jogos chamavam bastante atenção, em destaque Chun-Li e Cammy. As personagens pertencem ao clássico jogo de luta *Street Fighter II* (1991), e dentro do jogo elas não se preocupavam em lutar utilizando roupas pouco práticas. Caso o jogador pausasse o jogo no momento certo e durante a realização de golpes específicos, era possível ver detalhes das personagens, como virilhas, calcinhas, seios e nádegas. Havia uma insinuação pixelada e velada, pois o conteúdo não era explícito, mas isso mudou radicalmente com a chegada dos *mods*.

Street Fighter V (2016), o mais recente título da série desenvolvido pela Capcom, se tornou um paraíso para os amantes das modificações de nudez, desde alterações mais insinuantes às mais explícitas (fig. 33).



Figura 33 – *Mod* de nudez para a personagem Chun-Li em *Street Fighter V*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=ca9J43KzLHs>.

Poucos dias após o lançamento de *Resident Evil 2* (2019), que se trata de um *re-make* do jogo original lançado em 1998, já existia um *mod* que retirava as roupas de Claire – uma das protagonistas do jogo²⁰. No *game* de gênero *survival horror* os protagonistas devem sobreviver e escapar de uma infestação de zumbis e monstros, logo, jogar com Claire desnuda serve apenas para oferecer prazer ao jogador masculino e heterossexual, sem lógica alguma em sua mecânica e narrativa.

É importante ressaltar que apenas o jogador que possui as modificações instaladas visualiza as alterações. Ao jogar *online* os demais jogadores enxergam os personagens com suas vestimentas nativas. Isso garante a privacidade do usuário. Um fetiche interessante e anônimo, pois os jogadores visualizam imagens completamente distintas em sentido, e possivelmente com objetivos diferentes, mas interagindo com o outro. Uma obscenidade controlada no ambiente digital. Eliane Moraes e Sandra Lapeiz abordam o que é considerado obsceno:

Ao pesquisá-la encontramos duas versões. Havelock Ellis, médico inglês do século passado e pioneiro da sexologia, sugere que a palavra é uma corruptela ou modificação do vocábulo *scena* e que seu significado literal seria “fora de cena”, ou seja, aquilo que não se apresenta normalmente na cena da vida cotidiana. Aquilo que se esconde. De outro lado, o “Aurelião” nos informa: obsceno é: “1. O que fere o pudor; impuro; desonesto; 2. Diz-se de quem profere ou escreve obscenidades”, isto é, aquilo que se mostra, “em frente à cena” (ob = em frente, sceno = cena). Assim, proferir uma obscenidade é colocar em cena algo que deveria estar nos bastidores (MORAES; LAPEIZ, 1985, p. 8).

Logo, existe uma ambiguidade nas modificações de nudez em *Street Fighter V*, pois ao mesmo tempo há uma revelação obscena para o jogador possuidor das modificações, e do outro lado do ringue, um jogador que não sabe que está no papel de *voyeur*, e que seu personagem está participando de um jogo sexual. Enquanto a nudez no *remake* de *Resident Evil 2* – jogo também desenvolvido pela Capcom – está inserida na privacidade do jogador, pois não é um *game online*, sendo assim, apenas o jogador visualiza a nudez de Claire. Contudo, ao compartilhar vídeos com a modificação instalada, isso cria uma nova camada, pois quem assiste também se torna um *voyeur*. No fundo, também se trata de uma questão comercial, o vídeo do *gameplay* com a modificação já foi assistido quase 600 mil vezes, isso pode ser usado pelo gerador de conteúdo como uma maneira de ganhar dinheiro através de propagandas e vendas de produtos.

²⁰ O *gameplay* com a modificação pode ser visualizado em: <https://www.youtube.com/watch?v=1i9ctsj9Adk>.



Figura 34 – Evolução da personagem Chun-Li desde 1991 a 2016. Fonte: <https://www.ibtimes.co.uk/street-fighter-5-ryu-ken-chun-li-other-iconic-fighters-through-ages-1543995>.

A própria Capcom – desenvolvedora da série *Street Fighter*, com o passar dos anos aumentou a sexualização das personagens femininas (fig. 34), o avanço tecnológico permitiu uma modelagem mais complexa dos corpos, detalhando partes que em décadas passadas não passavam de um amontoado de pixels. Para Moraes e Lapeiz (1985) é somente no mundo da imaginação que o exagero é permitido, e navega pelas águas da fabulação e ficção. A representação feminina sendo sexualizada e exagerada para o entretenimento de um determinado público-alvo: jovens e adultos heterossexuais. As mudanças sofridas pelos personagens masculinos são sutis, e não tem o mesmo objetivo de sexualizar as personagens femininas (fig. 35):



Figura 35 – Evolução dos personagens Ken e Ryu desde 1991 a 2016. Fonte: <https://www.ibti-mes.co.uk/street-fighter-5-ryu-ken-chun-li-other-iconic-fighters-through-ages-1543995>.

A Capcom não coíbe a circulação desses *mods*, mas aciona seus advogados contra aqueles que tentam lucrar com a sua propriedade intelectual. Em agosto de 2017 a Capcom acionou judicialmente dois criadores de modificações, os programadores conhecidos como Brutal Ace e Khaledantar666 (MYERS, 2017). Ambos estavam pedindo apoio financeiro através do Patreon pelo desenvolvimento dos *mods* e assim disponibilizar modificações das personagens de *Street Fighter V* na internet. Mas existem outros jogos que são bem mais rentáveis para os criadores de *mods* do que o jogo de luta da Capcom.

The Sims 4 (2014) é um *game* de simulação social desenvolvido pela Maxis e publicado pela EA. Na série o jogador cria um personagem e assim administra a sua vida virtual, com família, emprego, animais de estimação, estudos, e o mais importante, se

relacionando com os outros *sims* – como são chamados os humanos do jogo, em um ambiente ficcional social e cultural. Em *The Sims 4* o personagem criado pelo jogador ou jogadora pode ter a aparência, sexo, estatura, roupas, corte de cabelo, forma de andar e falar customizadas. O jogador pode simular a sua aparência em seu avatar ou criar uma representação e projeção do corpo que deseja.

Originalmente, as cenas sexuais na série *The Sims* são implícitas com cobertores. O ato sexual dentro do jogo é conhecido como *oba-oba* e não há sons que remetem ao sexo. As situações sexuais do jogo são comparáveis a cenas de novelas de televisão, o ato não é mostrado ao público, é somente insinuado. Existe a possibilidade dos *sims* engravidarem através de uma opção específica, porém, sexo só é permitido após o jogador conquistar o seu par romântico, não existe sexo casual em toda a franquia *The Sims*. As modificações deixam nebulosa a imagem de sexo romântico e o aproxima mais da realidade, ou seja, sexo casual e também cenas pornográficas (fig. 36).



Figura 36 – Vídeo sobre as posições sexuais do *mod WickedWhims*. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=6TexpBVAIDM_

A criação de *mods* sexuais se mostra um investimento deveras lucrativo e que atrai o interesse do público. O usuário conhecido como TURBODRIVER abandonou o seu emprego, e agora se dedica exclusivamente para o desenvolvimento de *mods* para o jogo *The Sims 4*. De acordo o autor das modificações, o lucro mensal chega a US\$ 4 mil dólares, aproximadamente R\$ 20 mil reais. Em entrevista, TURBODRIVER revelou que em seu emprego anterior recebia apenas 10% do que ganha atualmente com a produção de *mods* (ARRACHÉ, 2017). A sua modificação *WickedWhims* (fig. 37) já recebeu mais de 300 mil downloads, um número excepcional, pois se trata de uma modificação e não um

novo *game*. Assim como as artes sexuais feitas por comissão, o meio das modificações também se mostra bastante rentável.



Figura 37 – Modificação *WickedWhims* para *The Sims 4*. Fonte: <https://www.loverslab.com/topic/66213-wickedwhims-334129h-1-august-2018/>.

O *mod WickedWhims*²¹ recebe constantemente atualizações. A comunidade se dedica a analisar e incentivar financeiramente a criação de novas possibilidades e posições sexuais em *The Sims 4*. Atualmente, com a modificação instalada é possível, por exemplo: customizar e aumentar os órgãos sexuais dos personagens; opção de masturbação e sexo grupal; utilização de diversos objetos presentes no cenário; ejaculação nos seios, torso, costas, vagina, pés e nádegas; métodos anticoncepcionais como camisinhas; pontuação durante as preliminares, o ato e o clímax; exibicionismo e *voyeurismo*; relacionamentos poligâmicos e incestuosos; e outras dezenas de opções. A modificação está em contínua atualização devido ao interesse e *feedback* da comunidade.

A EA – detentora da marca, lança constantemente expansões para *The Sims*, entretanto, o que determinados jogadores desejam não é oferecido, e sim censurado. São os jogadores que utilizam *mods* e criam suas próprias narrativas, muito além do que é pré-estabelecido pelo *game*, assim se aproximando de suas fantasias sexuais. As modificações são a materialização virtual das fantasias do jogador, e como se trata de um *game* para apenas um jogador, não há limites impostos por timidez e vergonha de ser exposto. O jogador humaniza o *oba-oba*, e ao mesmo tempo é ator, roteirista e diretor de um filme pornográfico. Em sites pornográficos é crescente o número de animações com personagens de *games*, e também modificações de conteúdo sexual explícito em jogos (fig. 38):

²¹ A modificação pode ser acessada, baixada e instalada pelo site: <http://www.loverslab.com/topic/66213-wickedwhims-2231024-5-july-2017/>.

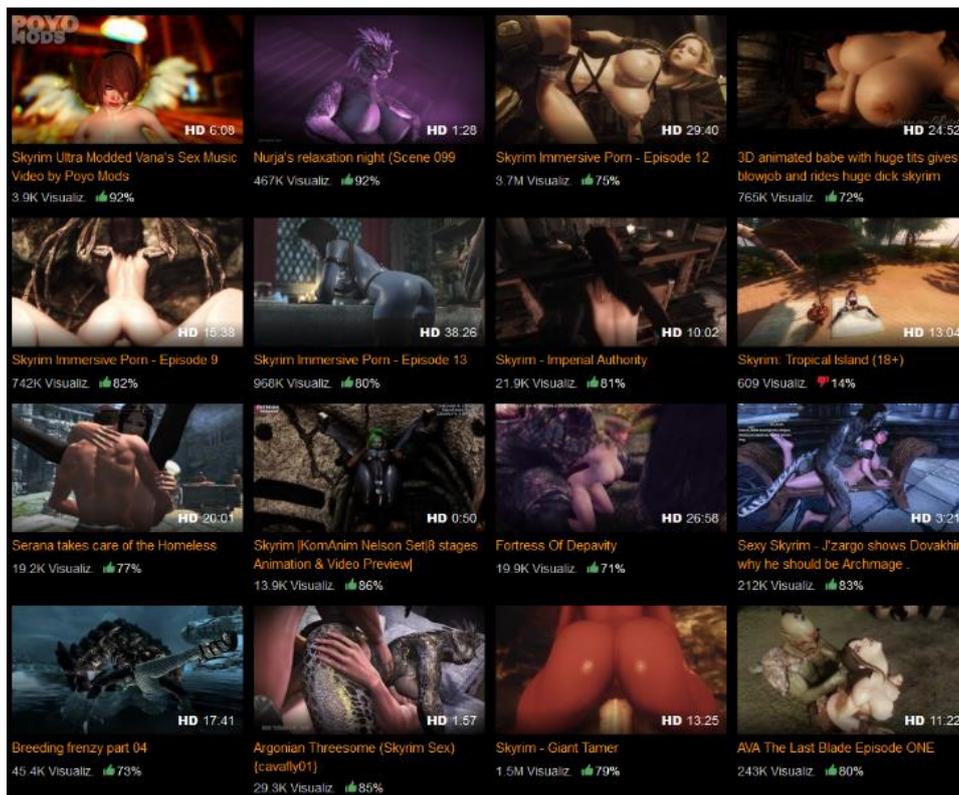


Figura 38 - Algumas narrativas pornográficas de *The Elder Scrolls V - Skyrim* podem ser assistidas em: <https://www.pornhub.com/video/search?search=skyrim>.

Para Matthew Wysocki (2015) os gráficos e as *cutscenes*²² estão se tornando cada vez mais realistas, assim como a representação sexual nos videogames. Os *games* podem ser sexuais, mas existe uma limitação de público e restrições de faixa etária. Acredito que devido essas restrições tanto os consumidores e produtores de conteúdo adulto de videogames precisaram migrar para sites pornográficos. O compartilhamento dessas fantasias é uma espécie de exibicionismo de seus avatares e de si mesmos. Esses vídeos não são exclusivos de sites de conteúdo pornográfico, no YouTube também podemos encontrar vídeos sobre as modificações, como instalar, e também narrativas criadas e editadas para não exibir nenhum conteúdo explícito e compartilhadas. Já em *sites* pornográficos as partidas de videogame são gravadas e disponibilizadas como um vídeo pornográfico tradicional. As modificações oferecem anonimato e evitam o julgamento de terceiros. Para o antropólogo e ativista Gayle Rubin:

A maioria das pessoas tem dificuldade de compreender que aquilo que fazem sexualmente será repulso para alguém, e que alguma coisa que as repele sexualmente é o maior tesouro prazeroso para alguém, em algum lugar. Uma pessoa não precisa gostar ou fazer um ato sexual particular para que este ato seja reconhecido pelo desejo de outros, e que esta diferença não indica falta de

²² Cenas cinematográficas que usam do motor gráfico do jogo em sua narrativa e intercalam com os momentos de jogabilidade.

bom gosto, saúde mental, ou inteligência em qualquer uma das partes. A maioria das pessoas se equivoca ao posicionarem suas preferências sexuais como um sistema universal que vai ou deveria funcionar para todos (RUBIN, 2003, p. 70).

Criadores de *mods* como TURBODRIVER, Brutal Ace e Khaledantar666 oferecem aos jogadores a realização de suas fantasias, além dos limites morais, sexuais e de direitos autorais. Matthew Wyosocki (2015) argumenta que a maioria das modificações sexuais são violações de direitos autorais, assim os criadores são rebeldes. Para o autor, a sexualidade continua a ser um tabu, e os desenvolvedores no *mainstream* parecem hesitantes em explorar o tema além de certos níveis, e os *mods* desta natureza são um espaço de resistência para os jogadores que desejam ter sexo em seus jogos (*ibidem*). A popularização dos jogos possibilita a inserção de conteúdo sexual, onde os jogadores encontram nessas modificações maneiras de se realizarem sexualmente. Isso cria um ambiente virtual e controlado, que pode ser acessado em qualquer computador pessoal com a devida descrição e anonimato.

Está acontecendo uma revolução tecnológica e social que une o virtual e o sexual: Os óculos de realidade virtual colocam o interagente como protagonista de um filme pornô; A comercialização do ânus e vaginas de atrizes pornôs através de periféricos; A popularização dos bonecos ultrarrealistas simulam a pele e os órgãos humanos; As companhias holográficas focadas em diminuir a solidão dos trabalhadores japoneses; O beijo a distância entre seres humanos pelo meio de aplicativos de celular; O desejo sexual estimulado por desenhos animados e personagens em duas dimensões; A possibilidade de sentir o cheiro de personagens virtuais em jogos de luta; A escolha do tamanho do pênis do avatar do jogador em MMORPGs²³, e outras infinitudes de inovações tecnológicas e sexuais.

As modificações de *games* são apenas uma das possibilidades de interação da imaginação e do desejo sexual entre o homem e a simulação. Pierre Lévy (1996) definia o virtual em três instâncias: o primeiro técnico, ligado a informática; o segundo corrente e um terceiro filosófico, tudo aquilo que existe enquanto potência, ou seja, o que o ente pode tornar a ser. Dentro da instância filosófica, a sexualidade se mostra presente e em constante expansão. Para Pierre Lévy (1996), a virtualização é uma elevação da potência, uma mutação de identidade, a entidade passa a encontrar sua consistência essencial em

²³ *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ou jogo de representação de papéis online, multijogador em massa. É o gênero de jogos digitais composto pela interação entre diversos jogadores em um cenário que incentive a interpretação de papéis. Os MMORPGs ficaram conhecidos principalmente nos anos 2000, e alguns exemplos são: *World of Warcraft* (2004), *Atlantica Online* (2008) e *Final Fantasy XIV* (2010).

um ambiente problemático. Estamos vivenciando uma verdadeira digitalização, virtualização e potencialização da sexualidade. A tecnologia se mostra transgressora e redefine as relações humanas e não humanas. Antes uma ferramenta, depois uma extensão do corpo, o próprio corpo humano e agora além das capacidades naturais. A partir de problematizações, desejos e fetiches, o homem está criando novas maneiras de exprimir e desenvolver a sua sexualidade.

O assunto do próximo tópico é sobre quando essas animações sexuais (não tão explícitas) são inseridas propositalmente em *games* lançados para o mercado. Mas, sem a mesma liberdade criativa e explícita de produções pornográficas amadoras de videogames. E também um aspecto importante da produção de um videogame, a publicidade.

2

JOGOS CINEMATOGRAFICOS,
PUBLICIDADE E SEXUALIDADE

SEÇÃO 2 — JOGOS CINEMATográfICOS, PUBLICIDADE E SEXUALIDADE

Imaginem a seguinte cena, você está em casa jogando videogame enquanto des-cansa de suas obrigações acadêmicas, tranquilo e se divertindo com a sua namorada. Mas não uma namorada qualquer, mas uma mulher azul. Isso aconteceu comigo enquanto jo-gava a trilogia *Mass Effect* (2007 – 2012). A mulher azul em questão chama-se Liara T'Soni, uma pesquisadora pertencente a raça *asari* (fig. 39).

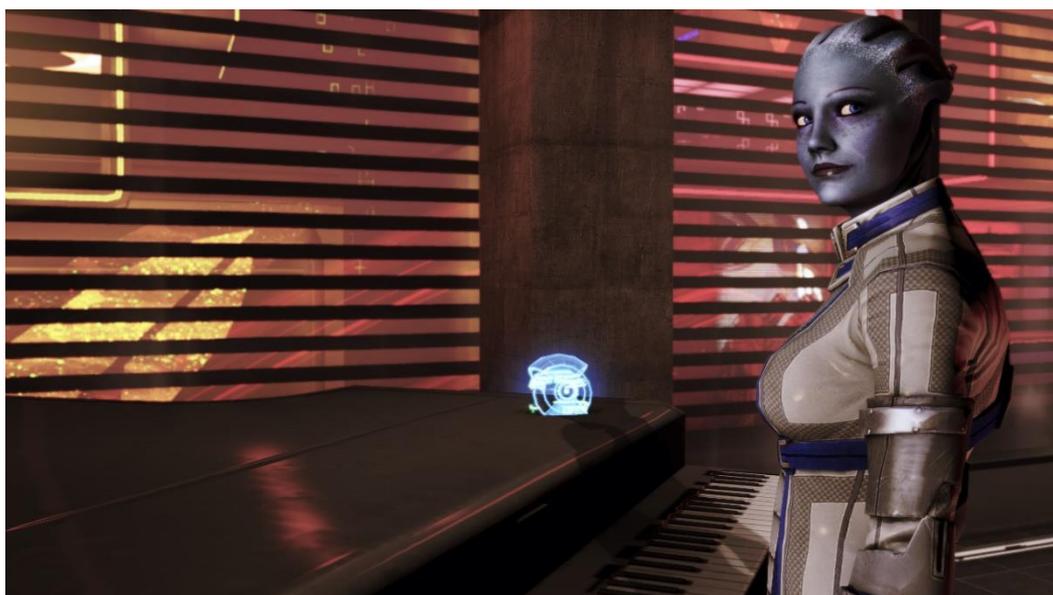


Figura 39 – Personagem Liara T'Soni em *Mass Effect 3*. Fonte: http://masseffect.wikia.com/wiki/Liara_T'Soni.

Vindas do planeta Thessia, as *asari* apresentam uma estrutura corporal similar a humana, mas com tons de pele que variam entre o azul e verde. Na cabeça não há pelos ou cabelo, e sim uma forma similar a espécies marinhas. É importante ressaltar que sua população é formada exclusivamente por mulheres, e também possuem uma longevidade que pode passar dos milhares de anos. Em *Mass Effect* as *asari* são verdadeiras gênias da pesquisa genética, militar, arqueológica e tecnológica, entretanto, também são as principais garotas de programa e dançarinas em boates espalhadas nesse universo. Uma dicotomia intrigante. De um lado as mentes mais brilhantes do universo, de outra, apenas o seu lado sexual importa. Durante o sexo com uma *asari* não há apenas o elo físico entre os corpos, mas uma forte ligação mental. Durante o sexo os olhos de uma *asari* se dilatam, nesse momento acessam o sistema nervoso do parceiro, enviando e recebendo impulsos elétricos através da pele. Assim, os parceiros trocam sensações, emoções e até mesmo lembranças, um acesso irrestrito a mente do outro. Contudo, nem sempre isso é seguro

devido uma falha genética gerada através da reprodução entre duas *asari*. Pois o resultado pode ser uma *Ardat-Yakshi*. O puro sangue *asari* cria uma condição única, em que durante o sexo uma *asari* destrói a mente do parceiro. Normalmente, às *asari* nessas condições são caçadas, aprisionadas, e no caso de resistência, são eliminadas.

Após toda essa apresentação das características da espécie *asari*, fica claro o motivo da minha escolha pela Liara para formar o meu par romântico em *Mass Effect*. O *background* cultural, intelectual, sexual, biológico, mental e físico colocam a possibilidade de um relacionamento com Liara além de uma fantasia com uma mulher azul. Sendo uma mistura de curiosidade com uma pitada de perigo eminente, pois mesmo que a parceira não seja uma *Ardat-Yakshi*, durante o sexo lê a sua mente, descobrindo os seus desejos, medos e segredos mais obscuros. Uma experiência transcendental, impossível de ser alcançada através de uma parceira humana. Por tais motivos, não tive a menor dúvida, e assim, a mulher azul se tornou o meu interesse romântico, bem, ao menos até *Mass Effect 2*, mas isso é outra história.

Nesse capítulo será abordada a relação entre os jogos cinematográficos e sexualidade, e como a evolução gráfica foi responsável por aproximar os jogadores com os personagens dos jogos e assim criar vínculos. Então, foram selecionados os jogos das séries *God of War*, *Dragon Age*, *Mass Effect* e *The Witcher*. E Para discutir como a comunidade de jogadores lida com essas questões, convidei a jornalista Clarice França para uma entrevista sobre a sua relação com esses jogos, e sobre ameaças sofridas pela comunidade de jogadores de *The Witcher*. Também será discutido como a publicidade nos videogames aborda questões sexuais em suas propagandas, e para isso foi realizada uma análise de acordo com a categorização desenvolvida por Tom Reichert (2002). É nesse momento da pesquisa que fica evidente que a relação entre videogames e sexualidade não se contém apenas nos consoles e transborda para outros contextos como as comunidades de jogadores, jornalismo e publicidade.

2.1 O FLERTE ENTRE VIDEOGAMES E CINEMA

De maneira orgânica, os videogames foram se apropriando da linguagem cinematográfica do cinema: os diversos enquadramentos, planos e ângulos causaram uma rápida

evolução tecnológica e permitiram a inserção de cenas mais elaboradas e dramáticas²⁴. Assim como a evolução tecnológica também permitiu modelos de personagens cada vez mais realistas e complexos. Para Marcel Martin (2013) a câmera foi fundamental para o cinema alcançar o patamar de arte: seu nascimento enquanto arte data do dia em que os diretores tiveram a ideia de deslocar o aparelho de filmagem ao longo de uma mesma cena. Essa mesma câmera libertadora que surgiu nos cinemas também alcançou os videogames e foi responsável por expandir as possibilidades de representação e a pluralidade de gêneros nos videogames. A linguagem cinematográfica foi responsável por evoluir os videogames que conhecemos. Os primeiros jogos estavam presos a um plano geral – um ângulo visual bem aberto, a câmera revela o cenário à sua frente, como por exemplo *Super Mario Bros. 3* (1988) e *Sonic the Hedgehog* (1991), onde a câmera era fixa no protagonista em um ambiente bidimensional em uma exploração lateral (fig. 40).



Figura 40 - *Super Mario Bros. 3* e *Sonic the Hedgehog*. Fonte: IGN.

Alguns jogos também optaram por uma vista superior, onisciente e onipresente, o *plongée* – palavra que significa mergulho em francês, também conhecida como câmera alta, quando coloca o espectador acima dos objetos. Quando os desenvolvedores optam pelo *plongée*, o cenário se torna um tabuleiro de xadrez e o jogador um ser divino que decide como, onde, e de que forma movimentar as peças, no caso, o protagonista. Um exemplo de uso dessa câmera está presente no jogo *The Legend of Zelda* (1986), onde Link – protagonista destinado a salvar a princesa Zelda, se mostra pequeno em um vasto cenário (fig. 41). De acordo com Marcel Martin (2013) o *plongée* tende, com efeito, a apenar o indivíduo, a esmagá-lo moralmente, rebaixando-o ao nível do chão, fazendo dele um objeto preso a um determinismo insuperável, um brinquedo da fatalidade. O plano

²⁴ Vídeo de minha autoria sobre a evolução da câmera cinematográfica nos games pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=GqFHsJIfBWE>.

geral e câmera *plongée* eram uma das principais escolhas dos desenvolvedores devido às limitações tecnológicas das décadas de 1980 e 1990.



Figura 41 - *The Legend of Zelda: A Link to the Past*, lançado para SNES em 1991. Fonte: IGN.

Por mais que pareça uma evolução pequena sair do plano geral e do *plongée*, a utilização da câmera dentro dos *games* foi responsável por um longo salto narrativo e em sua jogabilidade. Marcel Martin diz (2013): A câmera se torna móvel, como o olho humano, como o olho do expectador, ou do herói do filme. A partir de então, a filmadora é uma criatura móvel e ativa, uma verdadeira personagem que participa do drama.

A câmera como protagonista também foi responsável por criar e desenvolver os personagens de videogames. A câmera saiu do seu estado passivo para se tornar uma atriz (MARTIN, 2013). Usarei uma famosa franquia japonesa para demonstrar a importância da evolução cinematográfica nos videogames. Em 1987 o desenvolvedor Hironobu Sakaguchi criou a franquia *Final Fantasy*, um dos precursores da popularização dos RPGs no oriente. O uso da câmera foi importante na série, foi através dela que a história pôde ser contada, sendo uma das responsáveis pela sintonia entre o jogador e os personagens.

Final Fantasy (1987) foi lançado para NES e apresentou uma mecânica inovadora, a exploração do cenário acontecia em *plongée*, mas o combate era realizado em plano conjunto. Numa visão bidimensional, os personagens ganham destaque na tela, da mesma forma que os adversários a sua frente (fig. 42).



Figura 42 – *Final Fantasy*, lançado para NES em 1987. Fonte: IGN.



Figura 43 - *Final Fantasy VI*, lançado para Snes em 1994. Fonte: IGN.

Final Fantasy VI (1994) foi lançado para SNES e a introdução do jogo é completamente feita por meio do *travelling* vertical e descritivo. A câmera percorre nuvens tempestuosas até surgir a logotipo do jogo. Após isso o movimento continua a avançar. Somos apresentados a um universo onde tecnologia e magia coexistem, história, geografia, cultura, sempre pela mediação de um *travelling* contínuo (fig. 43).

Final Fantasy VII (1997), *FFVII*, é considerado um dos jogos mais inovadores da franquia, e um dos jogos mais vendidos da história. Em três dias de lançamento no Japão *FFVII* já tinha alcançado cerca de 2,5 milhões de cópias vendidas. O primeiro da série no PlayStation 1, um console que não utilizava mais os clássicos e limitados cartuchos, mas CDs, com mais espaço no disco. A série se tornaria mais cinematográfica ao usar os CG – filmes em computação gráfica. A abertura do jogo faz uso de diversos planos e enquadramentos, mas o destaque fica para a transição entre a animação e o jogo, feita de maneira contínua e sem cortes (fig. 44).



Figura 44 - *Final Fantasy VII*, lançado para PlayStation em 1997. Fonte: IGN.

Final Fantasy Tactics (1997) foi lançado para PlayStation 1. No *game* o jogador pode invocar poderosas criaturas, e para cada uma delas existe um efeito visual específico e de câmera. Ao invocar Ifrit – criatura vinda das chamas, a câmera se fixa em seu adversário. O alvo está em uma panorâmica dramática, pois há o objetivo de estabelecer uma relação entre um indivíduo e a cena (MARTIN, 2013). O jogador observa a câmera girar em 360° com o adversário como o eixo e alvo dos movimentos flamejantes de Ifrit (fig. 45).



Figura 45 – *Final Fantasy Tactics*, lançado para PlayStation em 1997. Fonte: IGN.

Final Fantasy VIII (1999) é o exemplo do auge cinematográfico da era PlayStation 1. Depois de dezenas de horas jogadas, Squall – o protagonista, se encontra perdido após derrotar a grande vilã da história. Em meio a lembranças, surge a imagem de Rinoa, sua amada. Para mostrar o desequilíbrio emocional de Squall, e também que não se trata de um local comum, a câmera se utiliza do ângulo holandês, juntamente a um *travelling out* (fig. 46). Desde *FFVII* os desenvolvedores foram acrescentando cada vez mais cenas em

computação gráfica na série, com o objetivo de ampliar a narrativa e a imersão na história, e isso se tornou uma marca registrada da franquia até os dias atuais.



Figura 46 - *Final Fantasy VIII*, lançado para PlayStation em 1999. Fonte: IGN.

Os jogos do gênero FPS²⁵ trouxeram o ponto de vista subjetivo, onde o campo de visão do jogador é exatamente o mesmo do personagem controlado. Essa escolha de câmera apresentou uma possibilidade de maior imersão ao jogador (fig. 47). A visão apresentada em *games* desse gênero é a mesma do personagem controlado, ou seja, o jogador está completamente imerso. O jogador é o protagonista, e o protagonista é o jogador através câmera, ou seja, a câmera subjetiva manifesta um conteúdo mental (MARTIN, 2013).



Figura 47 - Salto de paraquedas em *Battlefield 3* (2011). Fonte: IGN.

Atualmente, com o uso de periféricos de realidade virtual, a união da câmera subjetiva somada com óculos de realidade virtual resultou em uma imersão sonhada apenas em filmes de ficção científica. Assim como o uso da câmera transformou objetos em arte, ela foi uma das responsáveis por permitir que os desenvolvedores enxergassem nos *games*

²⁵ *First Person Shooter*, em português, tiro em primeira pessoa. Alguns exemplos desse gênero são: *Doom* (1993), *Quake* (1996), *Half-Life* (1998), *Counter-Strike* (2000), *Call of Duty* (2003), *Destiny* (2014) e *Overwatch* (2016).

um potencial artístico. E como acontece com qualquer tecnologia, a indústria pornográfica visualizou na realidade virtual a possibilidade de inovar e atrair mais público.



Figura 48 – Cabines para acesso a pornografia em realidade virtual, distrito de Akihabara – Japão. Fonte: <https://www.vrroom.buzz/vr-news/business/porn-company-opens-vr-rooms-tokyo>.

Por exemplo, a Soft on Demand – companhia japonesa dedicada à indústria pornográfica, instalou cabines no distrito de Akihabara, situado em Tóquio (fig. 48). Nessas cabines o usuário paga para usar os periféricos de realidade virtual, seleciona um filme de sua preferência, e assim pode estar imerso dentro de uma produção pornográfica.

Outro avanço que permitiu cenas sexuais mais detalhadas e emocionantes nos videogames foi evolução da modelagem em 3D. *Tomb Raider* (1996) nasceu com a ideia de um jogo de ação, com exploração em ruínas antigas repletas de armadilhas e animais mortais, em uma aventura em busca de relíquias antigas. Acredito que essa descrição lhe recorde do icônico filme *Indiana Jones* (1981), por esse motivo, os desenvolvedores optaram por uma protagonista mulher. A equipe era formada exclusivamente por homens, com isso, imagino que criação de Lara, a protagonista da franquia *Tomb Raider*, foi similar ao filme *Mulher nota 1000* (1981), onde dois adolescentes criam uma mulher perfeita com o auxílio de um computador.

Lara Croft foi idealizada com 230 polígonos, o que limitava a inserção de maiores detalhes no modelo, mas isso não impediu que seus protuberantes seios pontudos ganhassem fama. Acidentalmente, Toby Gard – o artista responsável pela criação de Lara, cometeu um erro que aumentou o tamanho dos seios da protagonista em 150%. O restante da equipe gostou do impacto visual dos enormes seios, e assim foi decidido que Lara Croft teria um apelo sexual, mesmo contrariando Gard. A partir desse momento a perso-

nagem foi destinada a ser um ícone sexual, com roupas curtas e inapropriadas para explorar cenários como selvas, desertos e montanhas. A clássica revista brasileira *Super GamePower* (1997) resumiu Lara Croft como: “radical, boa de briga e cheia de curvas. Seu jogo é *Tomb Raider*, até o final para 32 bits” (SUPER GAMEPOWER, 1997, p. 56).



Figura 49 – Evolução da personagem Lara Croft, de 1996 a 2015. Fonte: <https://cheezburger.com/8982957312/picture-shows-the-steady-evolution-of-lara-croft-tomb-raider>.

Na juventude dos videogames os personagens eram representados por uma pequena quantidade de pixels, então os artistas abusavam da criatividade para deixar pequenos quadrados reconhecíveis e também carismáticos. Lara Croft em sua origem contava com apenas 230 polígonos (fig. 49). Já em *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003), o sexto título da franquia, o modelo tridimensional de Lara contava com mais de 5 mil polígonos. Em 2015, a versão mais recente da personagem alcançou o número de mais de 40 mil polígonos, uma quantidade consideravelmente superior a Lara Croft de 1996 (MUNHOZ, 2016). Em 2013 a série sofreu um *reboot*, e Toby Gard foi contratado como consultor, e assim foi um dos responsáveis pela atualização do visual de Lara Croft, agora mais humana, com uma carga emocional e consideravelmente menos sexualizada.

Em 2001 o jogo foi adaptado para os cinemas, e para encarnar a protagonista foi escolhida a atriz Angelina Jolie, na época considerada uma das mulheres mais sensuais e belas do mundo. Em 2018 o jogo foi novamente adaptado para os cinemas, mas dessa vez, tendo como base o *reboot*, e como protagonista foi escolhida a atriz Alicia Vikander, vencedora do Oscar de melhor atriz coadjuvante pelo filme *A Garota Dinamarquesa* (2015). Uma nova visão sobre Lara Croft nos *games* resultou em uma nova visão para o cinema, bem diferente da protagonista hipersexualizada de antes (fig. 50).



Figura 50 – Lara Croft no *reboot* de *Tomb Raider*, e Alicia Vikander no filme. Fonte: <http://www.ign.com/videos/2018/03/01/alicia-vikander-talks-pushing-her-limits-in-tomb-raider>.



Figura 51 – Ensaio em comemoração de 20 anos de Lara Croft. Fonte: <http://www.tombraidercollection.com/single-post/2016/07/18/Playboy-makes-a-tribute-to-the-20th-anniversary-of-Tomb-Raider>.

O apelo sexual da personagem persiste até hoje. Recentemente a *Playboy* publicou um ensaio sensual em comemoração do 20º aniversário do *game*, com direito a uma modelo com seios poligonais (fig. 51). Para Tanya Krzywinska, a personagem Lara Croft não passa de uma ilusão tecnológica libidinosa que fixa a atenção e a imaginação do consumidor, pois diferente de um ator de cinema, que é feito de carne e osso, a protagonista de *Tomb Raider* é um modelo tridimensional, e em seu interior são encontrados apenas códigos de programação (KRZYWINSKA, 2015). Como a personagem transita entre o real e o digital, isso poderia explicar a sua constante fetichização por partes dos jogadores e do público em geral.

Em 2018 esse fetiche por personagens digitais resultou em uma curiosa situação. A personagem Lu – mulher digital da rede de lojas Magazine Luiza postou em seu Instagram uma reclamação sobre os assédios sofridos: "Gente, tô chateada com algumas cantadas pesadas que ando recebendo aqui nos comentários. E olha que eu sou virtual! Fico imaginando as mulheres reais que passam por isso todos os dias!", na postagem Lu ainda aparece gesticulando em tom de lamento (ESTADÃO, 2018, *online*).

Em 2013 me aventurei na série *Tomb Raider* com o *reboot*, e esse jogo me chamou a atenção pelos sons emitidos pela protagonista. A nova Lara Croft geme, grita e fica ofegante ao correr, pular, escalar, brigar, e esses sons são muito similares a produções pornográficas. Dificilmente esses sons foram inseridos ao acaso, os desenvolvedores em algum momento decidiram colocar esses efeitos sonoros. Acredito que qualquer pessoa poderia se enganar sobre a fonte dos gemidos de Lara Croft, independentemente se é um jogador assíduo ou não. Apesar de reformulada, a personagem ainda é perseguida por seu passado, pois mesmo com roupas e equipamentos apropriados para a exploração, uma aura sexual ainda é emanada por Lara Croft. A evolução tecnológica permitiu a criação de personagens mais realistas, e conseqüentemente, mais sedutores.

A seguir, algumas das mais famosas cenas de sexo nos *games* que aplicam a linguagem cinematográfica nos videogames, junto a possibilidade de criar personagens visualmente mais complexos e humanos.

2.2 GOD OF WAR

A série de ação e aventura *God of War* (2005 – 2018) se popularizou no Brasil devido alguns motivos: pirataria, violência e jogabilidade. O PlayStation 2 recebeu os primeiros jogos da série *GoW*, e no Brasil o console foi um fenômeno cultural devido a facilidade de desbloquear o sistema operacional e *hardware* e assim receber jogos piratas. Para se ter noção, um jogo original de PlayStation 2 (*Ps2*) poderia custar até mais de 100 reais, enquanto uma versão pirata apenas 10 reais ou até menos. Isso proporcionou que as aventuras sexuais e violentas de Kratos, o protagonista da franquia *GoW*, alcançasse um público muito maior em território brasileiro. Ainda hoje o console é um sucesso de vendas no Brasil:

Em uma pesquisa por lojas online e na região central de São Paulo, UOL Jogos encontrou à venda PS2s novos, destravados, custando entre R\$ 300 e 500. Alguns deles acompanham controles ou cartões de memória adicionais, e outros vêm com jogos piratas gravados em DVDs. “Pra muita gente, o PS2 basta. É um videogame barato que roda tudo o que eles querem: "GTA", "God of War", e o futebol,” explica o vendedor de uma loja de games na Santa Ifigênia, em São Paulo. “E se eles quiserem mais jogos, dá pra baixar na internet e gravar em um disco” (LIPPE, 2017, *online*).

A série *God of War* sempre recebeu a classificação “MATURE 17+”, sendo assim, recomendado para maiores de 17 anos na América do Norte, e por aqui recomendado para maiores de 18 anos. Apesar disso, era comum jogadores com acesso na privacidade do lar e nas (já finadas) locadoras de *games*. Em essência, *God of War* acompanha a jornada do espartano Kratos por vingança. Em dezenas de horas são derramadas incontáveis quantidades de sangue em cenas viscerais e violentas. Os jogos já venderam mais de 21 milhões de cópias em todo o globo (YIN-POOLE, 2012), e o mais recente título da série acrescentou a essa soma mais de nove milhões de cópias vendidas apenas no primeiro mês de lançamento (ARIF, 2018). A série de ação e aventura *God of War* sempre foi conhecida pela violência, brutalidade no combate, e pelo seu protagonista, o espartano Kratos. Contudo, os jogos também têm a tradição de exibir momentos picantes.

De acordo com Matthew Wysocki e Evan Lauteria (2015) o sexo e a sexualidade são elementos centrais na potência lúdica de *God of War*. As cenas sexuais presentes na série *God of War* são apresentadas ao jogador através da jogabilidade, aspectos visuais, sonoros e interativos.

No primeiro *God of War* (2005), lançado para PlayStation 2, Kratos se encontra em um quarto, em um navio em plena navegação. Na cama estão duas mulheres com os seios à mostra, uma delas diz ao personagem: “fique Kratos, apenas um pouco...”. Caso o jogador pule na cama, um *mini game* se inicia, a câmera se desloca para a direita, ocultado o sexo explícito, e gemidos começam a ecoar por todo o quarto. Enquanto isso, o jogador deve pressionar determinados botões. A cada acerto um vaso, que é o elemento central na cena, se desloca com o movimento da cama. O ritmo fica cada vez mais acelerado, assim como os gemidos e sons de batidas na cama.

No momento do orgasmo do protagonista, o vaso se quebra, e o jogador recebe alguns orbes vermelhos – itens importantes para a evolução das armas e habilidades de Kratos (fig. 52). Órgãos genitais não foram mostrados ao jogador, e nem o sexo em si, apenas elementos sonoros e o vaso representando a penetração até o gozo.



Figura 52 – *Mini game* sexual no primeiro *God of War*. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=gk-DkyQf_18.

Em *God of War II* (2007), lançado para PlayStation 2, Kratos encontra-se em uma casa de banho na cidade de Rhodes. Na cena temos as personagens Persephone e Leda, ambas com os seios à mostra. Um convite para o *mini game* se inicia, assim como no primeiro jogo, mas ao invés de um vaso temos uma estátua de um garoto urinando (fig. 53). No momento do clímax a estátua espirra água para todos os lados, uma analogia à ejaculação masculina, e o jogador também recebe orbes para evoluir Kratos.

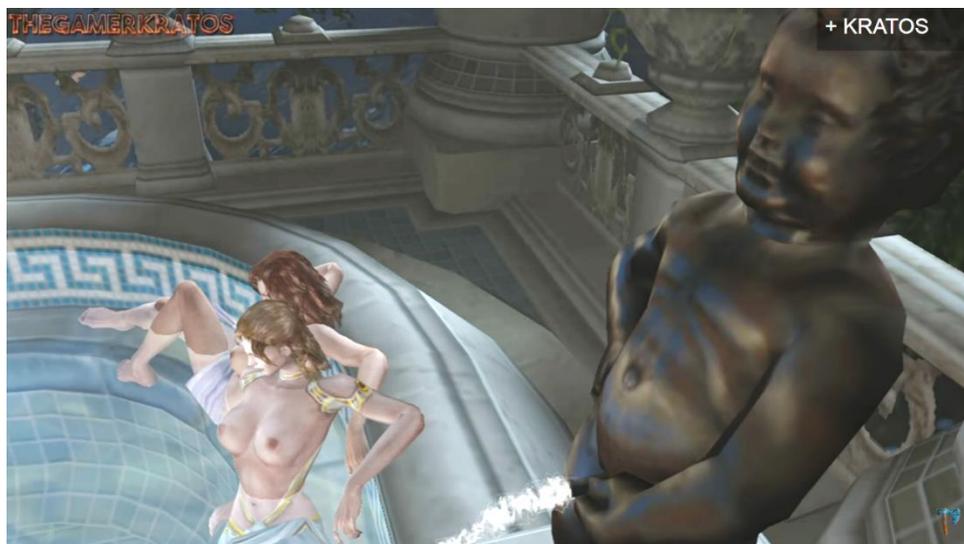


Figura 53 – *Mini game* sexual em *God of War II*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xxPu-Ez11GwU>.

Em *God of War: Chains of Olympus* (2008), lançado para o portátil PlayStation Portable, Kratos se encontra na Fortaleza de Attica após ter derrotado o rei persa. Nesse momento, o protagonista encontra duas gêmeas e tudo acontece da mesma forma, um

mini game em que o jogador precisa pressionar os botões na sequência apresentada na tela. O objeto que representa o ato sexual dessa vez é um candelabro (fig. 54).



Figura 54 – *Mini game* sexual em *God of War: Chains of Olympus*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xxPuEz1IGwU>.

God of War: Ghost of Sparta (2010), também lançado para PlayStation Portable, apresenta ao jogador a cena sexual com mais participantes da história da série. Após vários confrontos, Kratos retorna para Esparta e decide adentrar em um bordel. Já no início o protagonista agarra e carrega duas prostitutas e as lança na cama. Nesse momento, se inicia o *mini game* e as outras prostitutas observam a performance do espartano. Durante o *mini game* seis prostitutas se jogam na cama e o objeto da vez, é a própria cama. Parte dela é visível ao jogador, se tornando assim a representação do ato sexual (fig. 55).

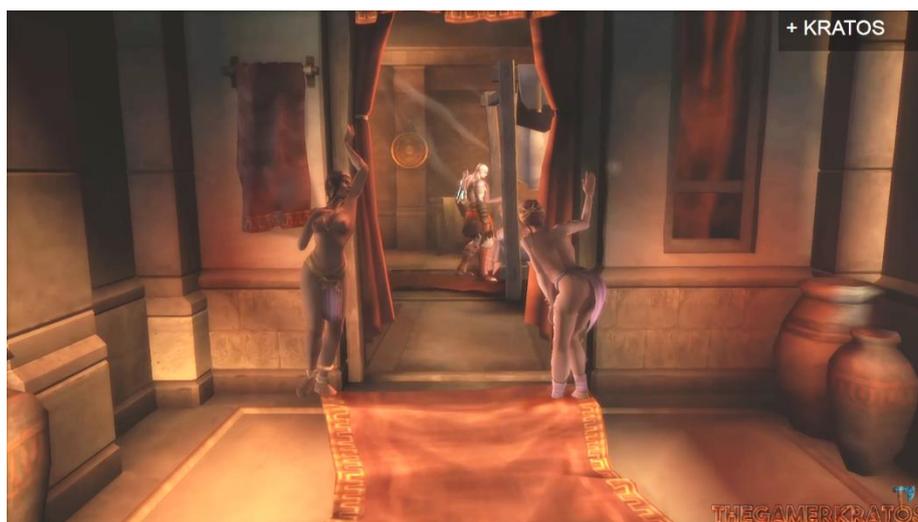


Figura 55 – *Mini game* sexual *God of War: Ghost of Sparta*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xxPuEz1IGwU>.

Em *God of War 3* (2010), lançado para PlayStation 3, Kratos se encontra com a deusa grega Afrodite e a interrompe em momentos de carícias com outras duas mulheres.

O jogador possui a opção de não cair nos encantos da deusa, mas se aceitar, é recompensado com orbes vermelhos e outra cena sexual. A câmera novamente se desloca para a direita, onde as mulheres observam a relação sexual entre o protagonista e a deusa. A função que antes era responsabilidade de um vaso, candelabro, estátua e cama, agora pertencem às duas mulheres. Quanto mais o jogador acerta nos comandos na tela, mais Afrodite geme, e mais excitadas ficam as mulheres que os observam. Não vemos o sexo, mas vemos as reações dessas mulheres, que trocam carícias com seus olhos brilhantes. O orgasmo dessa vez é representado pelas duas mulheres se jogando no chão e trocando beijos e carícias. A malícia e desejo são representados através do *voyeurismo* das personagens. No fim da cena a deusa diz: “os deuses realmente abençoaram você, Kratos”. Agora, caso o jogador erre os comandos durante o sexo, a situação se inverte. Os comentários das mulheres depreciam a performance de Kratos, e ao fim a deusa do amor diz “Sou muita mulher para você, Kratos?”. Para Víctor Navarro-Remesal e Shaila García-Catalán (2015), o personagem sempre foi retratado como imparável, viril e violento durante toda a franquia. O protagonista na cama sempre esteve no papel de dominador, mas ao encontrar Afrodite, pode se encontrar submisso. Pois, nessa cena, o prazer de Kratos não é o objetivo, e sim o orgasmo de Afrodite. Para os autores, a dinâmica dessa cena se assemelha levemente às dinâmicas encontradas no BDSM (*Bondage*, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo), pois os personagens se encontram em um jogo sexual onde um é o dominante e o outro é o submisso em uma relação de poder em uma espécie de paródia dos universos de fantasia (NAVARRO-REMESAL; GARCÍA-CATALÁN, 2015). Kratos pela primeira vez foi retirado de seu trono de dominador, e confrontado. Contudo, vale ressaltar que é fácil acertar os comandos na tela, logo, Kratos falhar se torna mais uma curiosidade do que algo recorrente.

Apenas em *GoW 3* temos expressões faciais durante o sexo, talvez, por causa da capacidade do PlayStation 3. Os títulos anteriores foram publicados no PlayStation 2 e PlayStation Portable, ambos ofereciam uma capacidade de processamento e renderização bastante inferiores ao *Ps3* (fig. 56).



Figura 56 – *Mini game* sexual em *God of War III*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=xxPu-Ez11GwU>.

A ideia de sexo era passada ao jogador através de objetos inanimados nas cenas de *mini game*, mas agora o corpo digital se tornou o foco em *GoW 3*. Um exemplo de como a evolução tecnológica foi importante à sexualidade nos games. O que antes era implícito, aos poucos, foi sendo revelado. É importante salientar que as cenas de sexo em toda a série *GoW* tem como protagonismo o prazer de Kratos, ou seja, o objetivo é a ejaculação masculina. Cada cena dura poucos minutos. A proposta dos desenvolvedores foi recompensar o jogador de várias formas diferentes, mesmo que as cenas sejam opcionais. Assim, o sexo foi integrado à jogabilidade de *GoW*, recompensando o jogador com orbes vermelhos e assim possibilitando evoluir Kratos, mas também premia o jogador que deseja ver esse tipo de cena em um videogame. Nesse sentido, não se pode dizer que o sexo surge em *GoW* de forma gratuita, obrigatória e sem propósito, pois recompensa o jogador *in game*. Também é possível que um adolescente veja em Kratos uma forma de realização de suas fantasias, mesmo que as cenas sejam pré-definidas, estimulando assim a imaginação do jogador. Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* na série *God of War*:

- a) elemento participativo – o jogador não é passivo, contudo, não participa da cena explicitamente e deve apertar uma determinada ordem de botões;
- b) conexão emocional – as personagens com que Kratos se relaciona não são desenvolvidas, assim, não existe um elo emocional, a exceção é Afrodite, por se tratar da deusa do amor e um personagem importante em *GoW*;
- c) objetivo – receber orbes para evoluir Kratos e seguir a história dos jogos.

De acordo com Nicholas Ware (2015), os *mini games* sexuais apresentados na série *GoW*, apresentam o pior da interatividade nos videogames. Para o autor, o sexo é reduzido a apenas um botão sendo pressionado, simulando impulsos penianos em um ato falocêntrico. A modificação “*Hot Coffee*” para *GTA:SA* apresenta o mesmo problema, o sexo é representado pelo apertar frenético de um mesmo botão. Isso é outro exemplo de como a indústria dos videogames enxerga o seu principal consumidor, outra vez: homem, jovem e heterossexual.

Para o filósofo Johan Huizinga (2012) todo jogo significa alguma coisa. Para os desenvolvedores *God of War* é um resultado de anos de trabalho, para os jogadores uma fonte de entretenimento, e para o estúdio, lucros milionários. Os jogadores de *GoW* se espelham na imagem de Kratos, invencível, forte e protagonista da sua própria história. Mas para outros jogadores Kratos significa uma fonte de desejo e malícia. Afinal, quais são as habilidades de Kratos na cama? E essa resposta está sendo respondida há bastante tempo através de artistas dedicados na produção de animações, histórias em quadrinhos e *fanarts* adultas. Por exemplo, em sites pornográficos é possível encontrar uma animação em que Kratos se relaciona com a personagem Sophitia da série de *games* luta *Soul Calibur* (1995) (fig. 57):



Figura 57 – Kratos e Sophitia. Fonte: https://pt.pornhub.com/view_video.php?view-key=ph592625019c5ba.



Figura 58 – Kratos e um Troll. Fonte: <https://rule34.xxx/index.php?page=post&s=view&id=2758564>

No *site* “Rule 34 Data Base” encontramos outra vertente de Kratos, o personagem aparece em várias cenas de sexo homossexual, inclusive a sua representação se assemelha muito a cultura dos ursos²⁶ (fig. 58).

É curioso como nas camadas mais acessíveis da internet Kratos mantém a imagem de macho alfa heterossexual, de exemplo a ser seguido. Entretanto, Kratos em determinados *sites* mais afastados do cenário *mainstream* é normalmente representado como gay e apreciado por um público que normalmente não é o foco dos desenvolvedores. Para os pesquisadores Henrique Nardi, Inês Hennigen e Lucas Gourlart (2015, p. 404) é nos ambientes dos jogos digitais que encontramos: “uma manutenção da heteronormatividade – ou seja, a reiteração das sexualidades heterossexuais como as únicas maneiras legítimas de exercer a sexualidade”.

Visualmente são representações antagônicas. Nas artes de divulgação dos jogos e *in game* Kratos é representado como onipotente, invencível, geralmente em *contra-plongée* – câmera abaixo do nível dos olhos dos personagens, de baixo para cima e ressaltando

²⁶ “Ursos são homens que se relacionam com homens afetivamente/sexualmente - geralmente identificados como homossexuais ou simplesmente gays -, apresentam certas corporalidades específicas e participam de um modo de vida dentro do universo das homossexualidades que geralmente é denominado por esses próprios sujeitos (e não raramente reconhecido pelos “outros” homossexuais) como cultura ursina ou cultura *bear*. [...] Essas corporalidades ursinas podem ser bastante diversas: desde os ursos corpulentos: gordos, magros ou musculosos; peludos ou não; negros ou não; de diferentes idades e com diferentes estilos de masculinidades. Entre eles, há uma taxonomia composta de diferentes arranjos de itens corporais (gordura, músculos, pelos, barba, tamanho, etc.) que formam um conjunto de bens ou capitais simbólicos/culturais que medeiam tantas relações quanto subjetividades” (DINIZ, 2013, p. 1).

a imponência do personagem, também conhecida como câmera baixa. Esse ângulo é essencial para demonstrar a superioridade dos personagens como Kratos e torná-los magníficos (MARTIN, 2013). Nos *games* da série *GoW* as mulheres são troféus e seus corpos são o foco nos momentos sexuais da série. Mas no ambiente das *fanarts* temos um Kratos completamente diferente, inclusive em posições e situações pouco comuns para personagens masculinos de videogames (fig. 59).

Também temos Kratos participando de uma orgia com outros personagens masculinos do universo dos videogames (fig. 60):

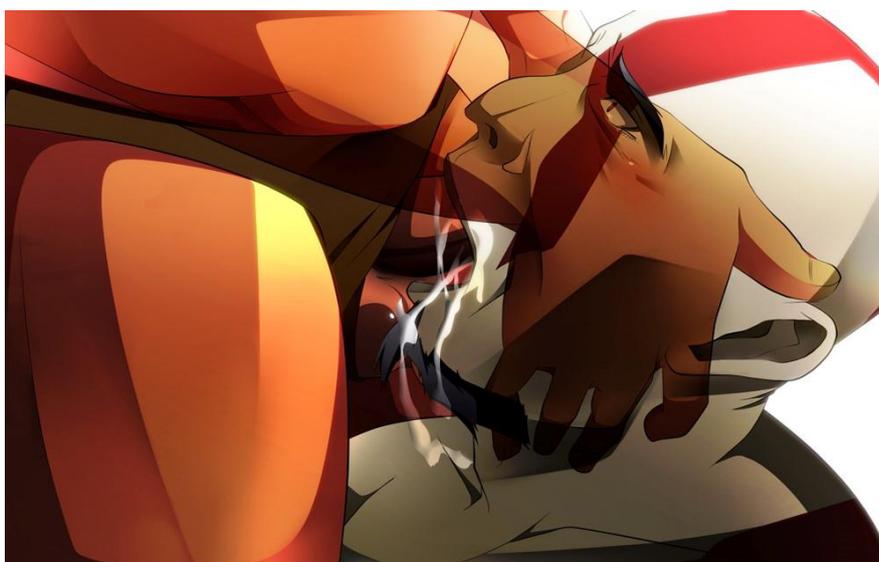


Figura 59 - Kratos em um momento de sexo oral. Fonte: <https://rule34.xxx/index.php?page=post&s=view&id=1303847>.



Figura 60 – Kratos em uma orgia com diversos personagens masculinos de videogames. Fonte: <https://rule34.paheal.net/post/view/1172940>.

Percebo que nos desenhos o corpo de Kratos é o destaque principal, mas nos jogos, apesar de o corpo do protagonista ser exposto, não existe uma sexualização, esse é o papel das mulheres *in game*. Nas artes feitas por fãs temos exatamente o inverso, os músculos, as nádegas e o pênis do espartano são o foco principal. Possivelmente um reflexo de uma geração que cresceu com os videogames, e encontrou em Kratos uma possibilidade de realização de suas fantasias. Temos comentários nas imagens, alguns anônimos, outros por meio de apelidos. Os fãs analisam as imagens, elogiam a arte, dizem o que mudariam e também descrevem o que sentiram ao ver essas imagens. Por exemplo, na imagem acima, um usuário anônimo comenta: “Por que o pinto do Kratos só está cutucando as bolas do Drake por trás ao invés de estar penetrando a bunda dele?” Em seguida um usuário identificado por bohohoho responde: “Lá que está o lendário segundo cu de Shamballa”. Essas situações de interação entre os usuários acontecem em todas as artes postadas, como por exemplo na seguinte imagem (fig. 61):



Figura 61 – Kratos preso e submisso. Fonte: <https://rule34.paheal.net/post/view/804477#search=Kratos>.

Temos Kratos acorrentando, submisso, nu, e com o pênis ereto. Abaixo da imagem temos essa sequência de comentários:

Anonymous1: Quente
 Anonymous2: porra Grega quente
 Anonymous3: Não acho que Ares virá salvar a sua bunda.
 Anonymous4: ^não. Acho que eu vou.
 cracker: ohhh
 Anonymous5: agh estou gozando

Anonymous6: por favor, deus me deixa perfurar essa bunda. Seu cu é tão tentador, meu saco está latejando...

Anonymous7: Anon6: Eu acho que você teria que esperar porque eu acho que até Deus quer fazer isso primeiro.

Anonymous8: Já sei o que quero de natal.

Anonymous9: Eu quero foder com ele

Anonymous10: Mmmm, deus, eu só quero chupar ele com tanta força, então deixar ele foder minha bunda...

Anonymous11: Sim....

Anonymous12: Alguém quer me enviar e-mail eu envio fotos do meu buraco sendo fodido;) velvetroxas@gmail.com (RULE 34, 2012, *online*, traduzido).²⁷

Os comentários junto às artes corroboram com a minha tese, pois Kratos é utilizado como fonte de excitação. Contudo, não é a representação oficial do personagem, que é criação do estúdio Santa Monica. Resta aos artistas realizarem os desejos de fãs anônimos pela internet. Assim temos uma reinterpretação de um personagem, esse que não é um ator, modelo, atleta ou cantor, e sim um homem criado digitalmente. A série se aproveitou de ângulos e planos cinematográficos para ressaltar a imponência de Kratos e os corpos femininos. Mas na internet encontramos uma inversão desses elementos. O corpo de Kratos é o destaque, em ângulos que ressaltam suas nádegas, pênis e músculos, assim como as personagens femininas foram retratadas. A sexualidade do protagonista é explorada em diversas faces, até mesmo como submisso. Isso demonstra que o público da série vai além do convencional público-alvo: o adolescente heterossexual.

Em 20 de abril de 2018 um novo jogo da série foi lançado para PlayStation 4. E uma nova onda de *fanarts* sexuais se prolifera na internet, apresentando assim o protagonista e outros personagens em situações completamente diferentes das oferecidas originalmente pelos desenvolvedores.

2.3 BIOWARE

BioWare é uma desenvolvedora canadense de jogos fundada em 1995. Seus principais jogos são do gênero RPG – *Role Playing Game* ou jogo de interpretação de papéis²⁸. As principais séries desenvolvidas pela BioWare são *Dragon Age* (2009 – 2014) e *Mass Effect* (2007 – 2017), e seus jogos são referência na indústria dos videogames. Os

²⁷ Tradução feita por Wallace Andrade Matos. Graduado em Engenharia de Computação pelo CEFET-MG.

²⁸ Alguns exemplos desse gênero são: *Chrono Trigger* (1995), *Terranigma* (1995), *Diablo* (1997), *Final Fantasy Tactics* (1997), *Suikoden II* (1998), *Valkyrie Profile* (1999), *Pokémon Silver* (1999), *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* (2004), *Xenoblade Chronicles* (2010), e *Pillars of Eternity II: Deadfire* (2018).

games do estúdio se destacam por permitir ao jogador múltiplas escolhas dentro de seus universos. Apesar de uma história definida, vários caminhos são oferecidos durante a narrativa, e também há possibilidade de preservar suas escolhas e leva-las adiante nas sequências. Um dos destaques é a possibilidade de personalização e criação do protagonista através de: voz, cor de pele, cor dos olhos, face e cabelo, *background* antes da história mostrada no início dos jogos, sexo, raça (místicas ou alienígenas), classe e habilidades, e por fim, a orientação sexual. Apesar do jogo não ter o sexo como foco, para humanizar os personagens digitais a BioWare permite ao jogador se relacionar com ambos os sexos, ou seja, a opção de ser homossexual, heterossexual e bissexual. Outro destaque em suas obras é colocar o sexo entre espécies, tanto as místicas e alienígenas, então é de se esperar que seus jogos causem polêmicas entre os jogadores e mídia. Os videogames propiciam ao jogador uma maneira de se envolver emocionalmente de uma forma muito mais efetiva que na televisão e em filmes (HOLMES, 2014). Além disso, o gênero RPG exige que o jogador gaste dezenas de horas, escolha os caminhos e os relacionamentos do protagonista. Nesse ponto, o jogador e protagonista sem tornam o mesmo ser.

Dragon Age e *Mass Effect* apresentam cenas de sexo, e nesses momentos o uso da linguagem cinematográfica se mostra presente com o uso de diversos planos e câmeras. Planos detalhes são utilizados para ressaltar e mostrar o corpo dos personagens, principalmente das personagens femininas. Para a época, essas cenas causaram bastante controvérsia, algo que será abordado a seguir.

2.3.1 *Dragon Age*

Em *Dragon Age: Origins* (2009), *DA:O*, lançado para computador, *Ps3* e *Xbox 360*, foi apresentado um universo medieval com clássicos personagens e raças, como: elfos, anões, mortos-vivos, dragões etc. O jogador controla um Guardião Cinzento (*Grey Warden*), membro de uma ordem dedicada a erradicar o mal e proteger Thedas – o mundo de *Dragon Age (DA)*. O jogador pode escolher o sexo, a raça, e a orientação sexual do personagem. O primeiro jogo ficou conhecido por trazer cenas de sexo consideradas explícitas para um videogame, inclusive, permitindo ao jogador ter relações inter-raciais e homossexuais, algo incomum nos jogos daquela época. Apesar de presente, o sexo somente acontecia após dezenas de horas de jogo, e depois de centenas de diálogos entre os

personagens, apenas após conseguir a confiança e amizade com os personagens a opção de começar um relacionamento amoroso surgia. Para contrapor as minhas experiências e opiniões sobre a série *Dragon Age*, trago as vivências de Clarice França, jogadora assídua dos jogos da BioWare, e que em seus textos aborda a representatividade através dos personagens LGBT+ em *Dragon Age*.

Com um jogo de câmera, os personagens começam as preliminares, toques e carícias e há uma música romântica ao fundo. Independentemente do sexo e raça em *DA:O*, os personagens não estão completamente nus em cena, na verdade existe um truque. Os personagens estão vestidos com calcinhas, sutiãs e cuecas, entretanto a câmera em *plongée* esconde as roupas, assim simulando um ato sexual explícito (fig. 62). Essa foi uma maneira de driblar o sistema de classificação etária, assunto esse que será abordado mais adiante. Entretanto, é importante destacar que nenhuma cena de sexo é obrigatória, sendo todas opcionais de acordo as escolhas do jogador.

Dragon Age: Origins apresentava apenas uma possibilidade de um relacionamento homossexual entre personagens masculinos, no caso o elfo Zevran. Clarice França conta que um amigo procurava um relacionamento gay em *DA:O*, e tentou buscar isso no personagem Alistair, que é hétero. Então, a dupla descobriu que Zevran era bissexual, e poderia se relacionar com quaisquer raças e sexos (FRANÇA, 2017a). Algo que pode parecer um pormenor para os jogadores heterossexuais, mas para os demais jogadores e suas sexualidades marginalizadas era o momento de se sentirem representados e de sorrir.



Figura 62 – Cena de sexo entre o protagonista e Leliana em *DA:O*. Fonte: <https://www.dailymotion.com/video/x2z4se6>.

Leliana é outra personagem bissexual que o jogador pode desenvolver um relacionamento. Leliana não é questionada *in game* sobre a sua sexualidade, até porque, protagonista e companheiros estão em uma busca por unir raças e salvar o mundo do Archde-

mon – principal vilão e ameaça em *DA:O*. Clarice França se sentiu representada por Leliana, pois a personagem e jogadora tem a mesma orientação sexual, e a personagem foi desenvolvida além de sua sexualidade (*ibidem*).

Já em *Dragon Age II* (2011), *DA:II*, lançado para computadores, Ps3 e Xbox 360, o jogador controla Hawke, que foge com sua família de um ataque acontecido durante os acontecimentos do primeiro jogo. Contudo, o protagonista dessa vez é exclusivamente humano, e o jogador tem liberdade apenas para escolher a classe (mago, guerreiro ou ladrão), aspectos visuais como cabelo, rosto, olhos, sexo do personagem e sua orientação sexual. Em *DA:II* o sexo entre o (a) protagonista e os companheiros se tornou banal e efêmero. No jogo bastavam poucos diálogos para se conseguir uma cena sexual e não havia o desenvolvimento de um relacionamento entre os personagens. As poucas linhas de diálogos necessárias para construir um relacionamento eram mal escritas e simplórias. Apesar de trazer uma leve profundidade em determinados personagens não heteronormativos, a maioria dos personagens se comportam de forma excessivamente sexual e estereotipada, o conhecido *fan service*.

Por exemplo, todos os companheiros que o protagonista poderia se relacionar são bissexuais, com exceção de Sebastian (hétero), um personagem que poderia ser comprado separadamente do jogo base. De acordo com Clarice França, o objetivo da BioWare partiu de: ““Vamos aumentar a representatividade de uma orientação sexual que é apagada constantemente no meio LGBT+”, mas sim como “Vamos deixar todo mundo pegar quem quiser e eles podem interpretar o que quiserem da sexualidade dos personagens”” (FRANÇA, 2017b, *online*).

Essa ação teve efeitos negativos e positivos. Para a autora, ao apresentar quase todos os personagens como bissexuais, isso foi uma forma de apagar a representação (*ibidem*). Contudo, em nenhum momento a bissexualidade dos personagens foi abordada e usada como tema central no desenvolvimento dos mesmos (*ibidem*). Entretanto, *Dragon Age II* também reforça estereótipos. Temos Serendipity – uma elfa *drag queen*, que trabalha em um bordel e isso reforça que pessoas trans somente podem trabalhar na indústria do sexo, e não são bem-vindos na sociedade dita “normal” (HOLMES, 2014).

Não vejo o sexo casual como um problema, e sim a simplificação de um sistema, provavelmente para atrair um público interessado no assunto. *Dragon Age II* em suas cenas sexuais utiliza a mesma tática do primeiro jogo, os personagens não estão nus, há apenas um truque de câmera. E de maneira geral, as cenas estão bem mais curtas e menos

ousadas. Quando os personagens começam a cena acontece um corte, e os mesmos aparecem vestidos na cama, como se fosse uma novela para televisão. Também existem personagens com visuais hipersexualizados com a única função narrativa de oferecer relações sexuais ao jogador, ou seja, meros bonecos sexuais (fig. 63).

Por exemplo, em determinada cena a personagem Isabela encontra com o elfo Zevran. Ao se despedir do grupo a personagem questiona Zevran ir embora sem ter um momento de sexo com a mesma, após isso ambos partem²⁹. Uma cena gratuita em que nada acrescenta em história e no desenvolvimento dos personagens. Mas para Clarice França, a personagem Isabela é empoderada, livre de convenções sociais e com livre arbítrio para agir como quiser, mesmo a personagem apresentando o clichê de ser sexualizada (FRANÇA, 2017b).



Figura 63 – Diálogo que precede uma cena sexual entre o (a) protagonista e Isabela em *DA:II*. Fonte: <https://www.giantbomb.com/isabela/>.

Quando joguei *DA:II*, o protagonista criado por mim era heterossexual, reflexo da minha orientação sexual, contudo, algo inusitado aconteceu. Após dezenas de horas, a partir de minhas escolhas na narrativa, meu personagem desenvolveu uma amizade com Anders, um mago. Nas opções possibilitadas pelo jogo sempre escolhi aquelas que fortaleciam os laços de amizade. Entretanto, como *DA:II* teve seu sistema de diálogos simplificado, o *game* compreendeu que eu estava apaixonado por Anders, resultando em uma cena de sexo entre ambos os personagens. Não voltei atrás, mas achei estranha toda aquela

²⁹ Cena pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=reM5GFhO-IE>.

situação. Clarice França justifica o ódio de alguns homens por Anders ser o único personagem do título que expressa seus sentimentos pelo protagonista/jogador antes de você flertar com ele (FRANÇA, 2017b). Joguei *DA:II* nove anos atrás, então essas são as minhas lembranças acerca de Anders, mas não descarto que se jogasse outra vez minhas opiniões sobre o personagem poderiam ser diferentes.

O segundo título da série foi lançado apenas dois anos após *Dragon Age: Origins*, um intervalo de tempo bastante curto para o desenvolvimento de um jogo, por isso acredito que faltou tempo e dedicação para desenvolver os personagens e seus relacionamentos em *DA:II*. E como consequência, a BioWare apresentou um grupo formado quase que inteiro por personagens bissexuais. A série regrediu em suas ideias e em desenvolvimento de personagens, também falhou na representatividade e não abordou temas como preconceito, aceitação e homofobia. *Dragon Age II* é o jogo da trilogia com a pior avaliação de acordo com o Metacritic – *site* que apresenta uma média aritmética de avaliações de *games*, filmes, livros e séries, com uma nota 82 vinda de sites especializados, e uma nota 45 pelos jogadores.

Em 2014 foi lançado o terceiro jogo da série, *Dragon Age: Inquisition, DA:I*, lançado para computador, *Ps3* e *Xbox 360*, e dessa vez o jogo acertou na maneira de abordar a diversidade e representatividade de maneira complexa e não estereotipada e superficial. Assim como os outros jogos da série, havia um novo protagonista, o Inquisidor. E dessa vez o jogador tinha como escolher a raça (humano, anão, elfo ou *qunari*), classes, sexo, orientação sexual e customizar os aspectos visuais. A questão sexual foi revista, de forma sutil e melhor desenvolvida, os diálogos voltaram a ser profundos e com o propósito de desenvolver a relação do jogador com os demais personagens. Dessa vez a BioWare decidiu equilibrar a sexualidade nos companheiros, colocando quatro opções de romance heterossexual, e outras quatro opções de romance LGBT+. Apesar da iniciativa, Clarice França destaca que existem inúmeras orientações sexuais e identidade de gênero que não foram inclusas no jogo (FRANÇA, 2017c).

Em *DA:I* o sexo é uma consequência natural de um relacionamento, e não um prêmio composto por cenas de nudez. As cenas de sexo se tornaram muito mais diversas e criativas, algumas com um tom mais cômico, divertido, romântico, outras mais picantes. Contudo, essas cenas ainda não são explícitas. Agora os personagens estão completamente nus, mas o ângulo de câmera não foca nos órgãos sexuais, mas determinadas partes como glúteos e seios ficam em primeiro plano.

Por exemplo, em uma das cenas sexuais disponíveis para uma protagonista, a personagem Sera diz: “Eu não acredito que você raspou isso em sua...”. Não vemos o desenho formado pela depilação, apesar da personagem se divertir bastante com o que encontra. Para Clara Guedes e Cristina Melo (2017) a personagem Sera sofre de um racismo internalizado, pois não é aceita pela população de Thedas por ser uma elfa, e também não se aceita como sendo uma elfa. Para Clarice França, a personagem foi mal escrita, pois o arco narrativo em que ela não se aceita como uma elfa é mostrado e resolvido de maneira superficial, além da única companheira lésbica ser retratada com um temperamento difícil, tornando, portanto, complicado o jogador ter alguma empatia por Sera (FRANÇA, 2017c). Clara Guedes e Cristina Melo atribuem a personagem um estereótipo comum na mídia, a “lésbica raivosa”. Sera foi escrita por Lukas Kristjanson, e o escritor apresenta um retrospecto de personagens femininas de caráter abusivo. De acordo com as autoras, a personagem poderia ser diferente caso tivesse uma mulher envolvida em seu desenvolvimento (GUEDES; MELO, 2017).

O tema homofobia foi discutido através do personagem Dorian Pavus, personagem central na trama que fugiu de casa após o próprio pai tentar transformá-lo em heterossexual através do uso de magia. Basicamente, a mesma atitude cometida por alguns religiosos que defendem um tratamento psicológico para converter a orientação sexual de uma pessoa, a infame “cura gay”. Um assunto atual, como por exemplo no Reino Unido:

A organização Stonewall, que defende os direitos dos gays, define essas terapias como "qualquer forma de tratamento, ou psicoterapia, que pretende reduzir, ou acabar, com a atração por pessoas do mesmo sexo. "Essas atividades são um erro, e não estamos dispostos a permitir que continuem", afirma o governo em seu plano. Pelo menos a metade dos entrevistados submetidos a uma dessas terapias disse que ela havia sido dirigida por um grupo religioso; 19%, por um profissional de saúde; e 16%, por um familiar, ou conhecido. Aproximadamente 40% tiveram incidentes como assédio verbal ou violência física nos 12 meses anteriores à pesquisa, mas mais de 90% deles não foram denunciados. Os entrevistados explicaram que "isso acontece o tempo todo" (O GLOBO, 2018, *online*).

Cabe ao jogador reatar os laços de Dorian com a sua família e incentivá-lo a aceitar o perdão de seus pais, ou não. Existem centenas de diálogos que discutem tais personagens e preconceitos sofridos dentro do jogo, além de dificuldades e relações familiares. É importante dizer que a complexidade e realismo encontrados em Dorian são méritos de David Gaider – escritor e assumidamente gay – o responsável pela criação de Dorian. Gaider se baseou em suas experiências para conceber Dorian, de acordo com o escritor: “Revisitar Dorian era mais fácil do que eu temia, mas mais difícil do que eu imaginava” (GAIDER, 2018, *online*). Os *games* não são apolíticos, intencionalmente ou não a maioria

dos jogos refletem as opiniões políticas de seus desenvolvedores (HOLMES, 2014). Clarice França coloca o seguinte sobre Dorian Pavus: “Eu não sou um homem gay, ninguém tentou mudar minha sexualidade, mas eu fiquei emocionada durante a missão dele no jogo” (FRANÇA, 2017c, *online*). Acredito que através da linguagem dos videogames e o texto de David Gaider, por um breve momento o jogador foi colocado no papel do outro, em um papel constantemente marginalizado e ofendido, mas que existe.

Voltando às cenas sexuais de *DA:I*, em outro momento, o protagonista é surpreendido na cama com Touro de Ferro, e um dos seus conselheiros segura um documento, livro esse que propositalmente esconde o pênis do personagem (fig. 64). Nessa mesma cena os outros conselheiros flagram o protagonista na cama com Touro de Ferro, e o jogador tem a oportunidade de tratar a situação como normal e até fazer piadas. Após isso o jogador pode ou não assumir um romance e se declarar para o personagem.



Figura 64 – Momento em que o protagonista é flagrado por seus assessores após um momento de sexo com Touro de Ferro. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=NkWW449XWLs>.

Touro de Ferro, um dos personagens centrais na trama de *DA:I*, se considera pansexual, sendo uma opção para relacionamentos amorosos para todos os sexos e raças. Além disso, também integra o seu bando o tenente Cremisius Aclassi, apelidado de Krem, que de maneira objetiva no *game* se entende como transexual. Touro é responsável por apresentar o seu bando e o tenente Krem – um homem transsexual (fig. 65), e de forma didática apresenta o personagem ao jogador. Em *qunandar* (língua nativa do personagem), Krem é um *Aqun-Athlok*. Assim são chamados aqueles que nascem em um gênero, mas vivem como outro³⁰. Nesse momento, Krem fica admirado por saber que na cultura *qunari* (raça do Touro de Ferro), essas pessoas são aceitas e tratadas como iguais, sem

³⁰ A conversa pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=sWwp3XC8SC8>.

preconceito. Em um diálogo *in game*, o protagonista e Touro de Ferro conversam sobre Krem.

O protagonista pergunta “você tem algum problema por ele ser uma mulher?”, Touro de Ferro responde “Ele não é uma mulher”, e complementa “nós provavelmente não somos as melhores pessoas por aí para decidir o que é ou não normal”³¹. Touro, em diversos momentos, define Krem apenas como Krem, sem rótulos e julgamentos, tratando-o como ele realmente é, um ser humano. Em outros momentos, o jogador conhece o passado de Krem e todo o sofrimento e preconceito que o personagem sofreu antes do *game* se iniciar. Para Clarice França, apesar do tenente Krem ser um personagem interessante, que aborda temas atuais e relevantes, o personagem tem pouco tempo em tela (FRANÇA, 2017c). Contudo, no conteúdo adicional “*Trespasser*”, o jogador presencia uma cena em que o tenente Krem troca elogios e olhares com a menestrel Maryden, indicando que naquele momento um casal foi formado³².



Figura 65 – Momento em que o jogador é apresentado ao personagem Krem. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=NRiempZ_Qto.

As discussões em torno dos personagens Dorian, Krem e Touro de Ferro acontecem de maneira orgânica dentro da narrativa do jogo, em nenhum momento me senti como se estivesse sido retirado daquele universo para assistir uma palestra sobre aceitação e homofobia, um grande acerto dos desenvolvedores. Decorrente desses elementos, a BioWare recebeu um prêmio da GLAAD - Aliança Gay e Lésbica Contra a Difamação pela integração de personagens LGBTQ+ em *Dragon Age: Inquisition* (GAMEHALL, 2015).

³¹ A conversa pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=AEbRMjWcyR4>.

³² A conversa pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=QuIYhC0iaNo>.

Em 2018 disponibilizei um questionário online sobre a sexualidade nos games (a pesquisa terá o devido foco na quarta seção), e uma das perguntas dizia: Já se excitou sexualmente ao jogar? Se sim, qual o nome do *game*? O participante identificado pelo número 137 respondeu: “*Dragon Age*, pois, a diversidade sexual do jogo possuía a minha orientação sexual inclusa”. Assim temos um jogador que se sentiu representado, algo que não deveria ser uma exceção na indústria dos videogames. A série *Dragon Age* foi importante para a história dos videogames por mostrar que é possível estabelecer laços afetivos e de companheirismo, cumplicidade e amor, assim como nos relacionamentos heterossexuais (CAMPOS; GUIMARÃES; LETICIA, 2015). Clarice França reflete sobre todo o caminho percorrido desde o primeiro jogo, e chega na conclusão de que é

importante criticar, falar sobre, pedir mais. Se ninguém tivesse se manifestado desde o *Dragon Age: Origins*, talvez a representação LGBT+ no terceiro jogo da franquia tivesse sido menor. Há erros e acertos, sem contar que obviamente a BioWare pensa primeiro no lucro do que em qualquer outra coisa. Lugares grandes, ainda mais esse que faz parte da EA, não incluem diversidade porque são bonzinhos, apesar de eu acreditar que há sim pessoas na equipe que busquem isso. A falta de representatividade não é o maior dos problemas, mas ter alguma representação é bom e necessário. Se eu tenho esse carinho gigante por *Dragon Age* hoje, é porque vi no jogo algumas das coisas que mais gosto na ficção com personagens e questões que consigo me identificar, que acabam faltando em outras histórias (FRANÇA, 2017c, *online*).

Sou um homem branco, heterossexual, e na minha adolescência com os videogames sempre me senti representado. Apenas na vida adulta percebi como existem aqueles que somente agora começam a sentir isso, mesmo que em pequenas doses. Dessa forma, achei válida as reflexões e perspectivas oferecidas por Clarice França. Para Clara Guedes e Cristina Melo o

ideal seria ter mais mulheres envolvidas na produção de vídeo games. Mulheres negras, mulheres nativas, mulheres de diferentes etnias, mulheres trans, escutar suas experiências, deixar que elas mesmas contem a história. Vale a pena lembrar que foi um grupo de mulheres que identificou uma cena que poderia ser lida como não consensual, sem elas a cena estaria no produto final, *Dragon Age: Inquisition*, após elas se posicionarem todos os presentes na reunião concordaram em retirar a cena (GUEDES; MELO, 2017, p. 15).

A participação de desenvolvedores além do padrão homem/jovem/heterossexual ajuda a criar uma indústria com múltiplas perspectivas sobre as potencialidades dos videogames. Da mesma maneira que propicia a discussão de assuntos relevantes na contemporaneidade. Por fim, a série *Dragon Age* ficou conhecida popularmente por suas cenas de sexo, tanto que existe um vídeo que compila todas as cenas sexuais oferecidas pela

franquia, com a soma total de 1 hora, 40 minutos e 3 segundos³³. A BioWare aproveitou o interesse do público pelo assunto e assim discutiu a complexidade das relações, independentemente de raça, sexo e origem.

2.3.2 *Mass Effect*

Enquanto *Dragon Age* apresenta um clássico mundo de fantasia medieval, a série *Mass Effect*, *ME*, explora a ficção científica, se tornando assim um dos produtos mais importantes do gênero já lançados no mercado do entretenimento. Em 2007 foi lançado o primeiro título da série, contudo, o jogador não tinha a mesma liberdade oferecida por *DA*. O comandante Shepard – o protagonista do jogo, poderia apenas pertencer a raça humana, sem opções de escolher as outras raças alienígenas que povoam o universo de *Mass Effect*, somente os aspectos físicos e o sexo poderiam ser customizados. Na introdução desse capítulo já apresentei a raça *asari*, e suas aptidões sexuais, mas vale lembrar que o jogo é recheado de dançarinas sensuais, em maioria, performances que acontecem em bordéis e boates. A raça *asari* é descendente de seres aquáticos e seus cabelos são tentáculos. Apesar de seus corpos se encaixarem no ideal do que é convencionalmente atraente, seu design se mostra um “ponto de convergência” do que não é heteronormativo (GLASSIE, 2015). Logo, o jogador é sutilmente apresentado a sexualidade inserida de maneira gradativa na série.

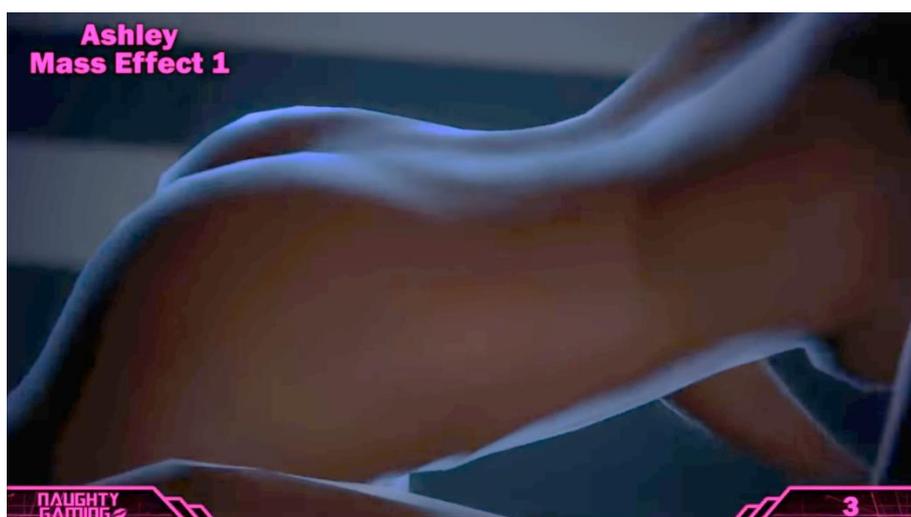


Figura 66 – Cena de sexo entre Shepard e Ashley em *Mass Effect*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=Tqv1vf8LcRQ>.

³³ Vídeo pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=cgfuZ1y3xxk>.

ME é limitado em cenas de sexo e possibilidades de relacionamento amoroso com os personagens. Existe apenas uma opção para um protagonista homem e outra caso o jogador escolha uma mulher. Liara é a exceção do jogo, pois pode se relacionar com o protagonista independentemente do sexo escolhido. Noções de gênero binárias não se aplicam a raça *asari*. A própria Liara diz: “homem e mulher não tem um real significado para nós” (GLASSIE, 2015, p. 166). Então, a personagem Liara não se enquadra em rótulos como lésbica, bissexual ou heterossexual, ou seja, as *asari* se interessam pelo indivíduo e não pelo sexo e espécie (*ibidem*).

As poucas cenas de sexo acontecem em locais com pouca iluminação no primeiro *ME*. Durante o sexo não existe nenhuma cena explícita, os corpos dos personagens pouco aparecem, em planos detalhes, e também as cenas duram poucos segundos (fig. 66). É possível que isso seja devido a limitações técnicas, mas também o receio da reação dos jogadores em assistir as cenas de sexo. É importante dizer que *ME* foi lançado dois anos antes do primeiro *Dragon Age*, assim, é natural as limitações em suas mecânicas de relacionamento. Apesar das limitações, o jogo causou diversas reações negativas em pessoas conservadoras, como o jornalista Kevin McCullough:

E aí há a desonestidade por trás do título do jogo. “*Mass Effect*” parece um jogo de guerra com um vírus mortal que está se espalhando a menos que os soldados consigam derrotar a maléfica e mortal substância e seu plano clandestino de guerra. Normalmente, crianças poderiam pedir o jogo, ou pelo cartão dos pais da Best Buy para ir comprá-lo sem que ninguém desconfiasse de nada. Genérico, não-descritivo e relativamente inofensivo [...]. E graças a era digital na qual nós vivemos – “*Mass Effect*” pode ser customizado para sodomizar o que quer que o jogador queira, da maneira que ele quiser [...]. Conforme a tecnologia continua a desafiar os limites da imaginação e interação cada vez mais, mais o cérebro, as emoções e os sentimentos irão integrar isso com respostas físicas na realidade. E enquanto os criadores desse lixo parecem estar dispostos a empurrar a próxima geração de jovens portão do inferno abaixo o mais rápido possível, não precisa ser assim (MCCULLOUGH, 2008, *online*, minha tradução).

Em seu artigo, McCullough repete várias vezes que o jogo só pode ter sido desenvolvido por adolescentes com 15 de idade, e responsabiliza *Mass Effect* por trazer as mais realistas cenas de sexo da história dos videogames. De acordo com o jornalista, *Mass Effect* é um simulador de estupros virtuais com apenas um apertar de botões. Em 2008, em um programa de entrevistas do canal Fox News, a escritora Cooper Lawrence disse o seguinte sobre o jogo: “É assim que eles veem as mulheres: Eles as estão vendo como objetos de desejo, esses, sabe, corpos gostosos. Eles não mostram mulheres sendo valorizadas de nenhuma forma a não ser sexual. E é um homem nesse jogo decidindo com

quantas mulheres ele quer estar” (LAWRENCE, 2008 *apud* TOTILO, 2008, *online*, minha tradução).

Hoje em dia os gráficos de *Mass Effect* são considerados datados, mas na época impressionavam com suas expressões faciais e uma modelagem mais realista nos personagens. Mas isso não justifica o sensacionalismo de Kevin McCullough, considerando o *game* uma grande simulação virtual de estupros. Todas as cenas de sexo presentes no jogo somente acontecem após consentidas pelos personagens, e a partir das escolhas do jogador. Mas também podemos entrar na discussão de quem programou as ações das personagens, pois não há uma inteligência artificial presente, apenas linhas de códigos com reações às ações do protagonista devido a suas escolhas nos diálogos. Os programadores eram homens? Mulheres? De qual orientação sexual? Questões que nos fazem pensar sobre o desenvolvimento de um *game*.

As cenas de sexo em *ME* não chocam mais. Atualmente existem outros jogos que ousam muito mais, e com certeza os desenvolvedores aproveitaram desses elementos para atrair o público, majoritariamente masculino. Sobre o discurso de Cooper Lawrence, apesar de não ter jogado o *game*, a escritora acerta. Os personagens masculinos não têm o corpo exibido da mesma maneira que as dançarinas da raça *asari*. Contudo, as personagens femininas centrais e ativas na trama de *ME* não são sexualizadas, e não usam roupas inapropriadas para a situação de combate e tensão extrema que é salvar o universo (fig. 67).



Figura 67 – Alguns modelos de armaduras femininas presentes em *Mass Effect*. Fonte masseffect.wikia.com/.

ME é limitado em suas opções de relacionamentos. Por exemplo, não existe um relacionamento amoroso entre dois homens, e isso é reflexo de uma indústria dominada

por homens heterossexuais que desenvolvem jogos para outros homens heterossexuais. *Mass Effect* foi um marco na indústria dos videogames, foi pioneiro por trazer cenas de sexo com um teor mais realista, apesar de cenas simples e nada reveladoras. Esse foi um dos primeiros passos da BioWare para apresentar as possibilidades de representação sexual em seus jogos e no mercado.

Em 2010 foi Lançado *Mass Effect 2*, *ME 2*, e o jogo trabalhou melhor o desenvolvimento das personagens femininas, inserindo a sexualidade de maneira orgânica na narrativa e não apenas como elemento gratuito. Agora temos três opções de relacionamentos para um Shepard homem e heterossexual (Miranda Lawson, Jack e Tali), três opções de relacionamentos para uma protagonista feminina (Jacob, Garrus e Thane), e outras três opções que podem se relacionar com o jogador independentemente do seu sexo (Kelly Chambers, Samara e Morinth). É importante destacar que não existe a opção de um romance entre o Shepard de sexo masculino e outro personagem de sexo masculino. Além disso, tanto no primeiro jogo quanto nessa sequência os homens bissexuais foram apagados (HOLMES, 2014).

Temos Tali'Zorah vas Neema – conhecida popularmente por Tali (fig. 68), a personagem estava presente no primeiro jogo, mas sem a possibilidade de relacionamento amoroso. Pertencente a raça *quarian*, um povo nômade que vaga pelo universo após ter sido exiliado do próprio planeta. Seus corpos são frágeis, e também possuem um sistema imunológico fraco. Por esse motivo são obrigados a usar trajes tecnológicos que os protegem de possíveis contaminações, o que pode ser fatal.



Figura 68 - Tali em *Mass Effect 2*. Fonte: <https://www.giantbomb.com/talizadorah-nar-rayya>.

Caso o jogador queira se relacionar com Tali, o sexo se torna um ato de confiança, pois a personagem arrisca sua vida para ter uma relação com Shepard. Antes da cena entre Shepard e Tali, a personagem avisa que tomou antibióticos e outras medicações para fortalecer o seu sistema imunológico. Para Casey Hart (2015), quando a personagem coloca a sua própria vida em risco para ter uma relação sexual com o jogador, Tali é reduzida a um objeto sexual destinado a realizar as fantasias sexuais masculinas. A personagem também usa uma máscara que filtra o ar, assim, o seu rosto é uma incógnita durante quase toda a trilogia *ME*. A voz da personagem é uma mistura de sons mecânicos e sintetizados devido ao uso dessa máscara. Então, a personagem pode ter o rosto que o jogador imaginar, o que gera uma curiosidade e uma busca pelo exótico. A face de Tali foi finalmente revelada em *Mass Effect 3*, *ME 3*, em uma fotografia ao lado da cama de Shepard (caso o jogador escolha ter um romance com a personagem). Mostrar o rosto da personagem causou uma reação negativa por parte dos fãs. Primeiramente, a imagem é uma apropriação de uma foto do *site* Getty Images – banco de imagens para consumidores e empresas, apenas com algumas adaptações e uma colorização azulada. De um lado, a personagem é querida pelos jogadores e havia a expectativa de um cuidado maior com a revelação do seu rosto. Por outro lado, os desenvolvedores jamais conseguiriam suprir a expectativa e imaginação dos jogadores. Cada jogador criou uma imagem mental de como realmente seria o rosto de Tali. Sendo assim, para cada jogador, uma Tali completamente diferente e íntima.

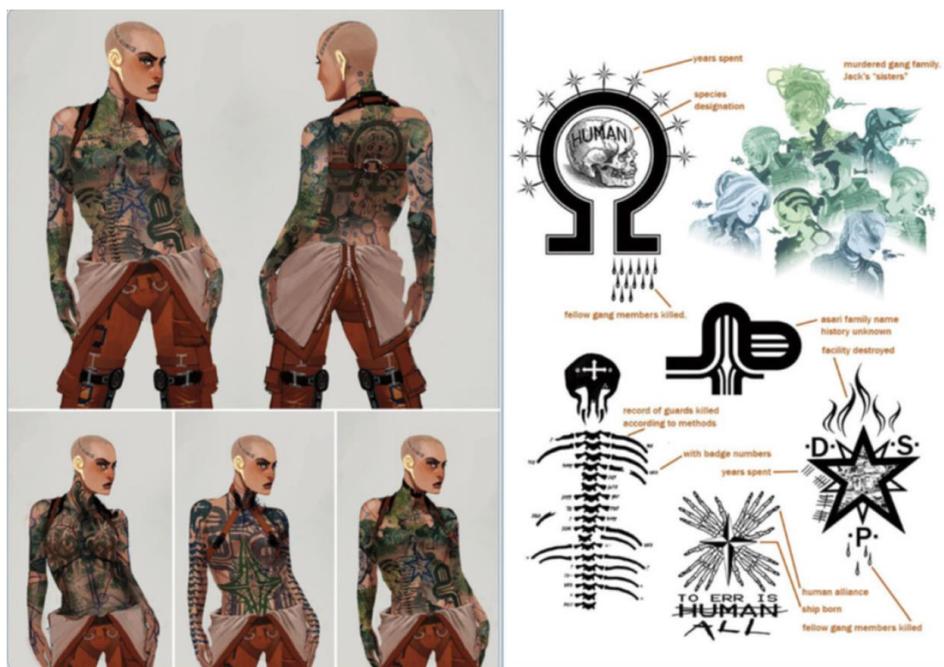


Figura 69 – Artes conceituais da personagem Jack em *Mass Effect 2*. Fonte: Livro “The Art of the Mass Effect Universe”.

Outra personagem interessante é Jack, uma humana que sofreu experimentos em seu corpo e mente desde criança (fig. 69). Por isso, adquiriu inúmeras cicatrizes durante o processo, e para esconder essas marcas seu corpo é quase que completamente tatuado. Devido aos vários traumas, a personagem inicialmente é fechada e agressiva com o jogador e demais personagens, entretanto, o jogo lhe oferece duas opções de sexo com Jack: a primeira, sexo casual sem conseguir a confiança da personagem, após isso a personagem não pode mais ser um interesse amoroso do jogador; A segunda, após o jogador recusar o sexo casual com a personagem, pois é uma maneira que Jack encontrou de se afastar emocionalmente dos parceiros.

Também temos Miranda Lawson, humana, mas não concebida por meios naturais. Seu pai biológico manipulou o seu próprio genoma com o objetivo de criar o ser humano perfeito, não havendo uma mãe no processo, apenas o DNA de seu pai. Miranda é muito mais resistente, forte, hábil e fisicamente atraente que um humano comum. A personagem foi dublada pela atriz australiana Yvonne Strahovski, que também cedeu seu rosto a Miranda (fig. 70). Entre todas as personagens de *ME 2*, Miranda é a mais sexualizada. Em vários momentos durante o jogo a câmera se posiciona em ângulos que destacam seu corpo, principalmente seus glúteos (fig. 71).



Figura 70 – Miranda Lawson e Yvonne Strahovski. Fonte: <https://www.deviantart.com/xkalipso/art/Miranda-Lawson-394360754>.



Figura 71 – Momento de diálogo entre Shepard e Miranda Lawson em *Mass Effect 2*. Fonte: <https://www.reddit.com/r/gaming/comments/hmw53/i-love-thecamera-angles-in-mass-effect-2/>.

Considero que Miranda Lawson foi desenvolvida para ser propositalmente um objeto sexual em dois momentos: sendo criada através da imaginação masculina *in game* por seu pai, e também em seu conceito pelos desenvolvedores. Sendo assim, Miranda Lawson é um objeto sexual em forma e função (HART, 2015).

Mesmo que o jogador opte por um Shepard que seja homossexual, ou uma Shepard heterossexual, a câmera vai se comportar da mesma forma, e sempre focar no corpo e glúteos de Miranda. Para Alison Holmes (2014), isso é uma forma de forçar ao jogador um olhar hétero e reforçar uma perspectiva masculina.

Se antes as cenas de sexo eram praticamente iguais, apenas substituindo o parceiro, agora as cenas acontecem de acordo com a personalidade dos personagens. Por exemplo, a cena com Tali é a mais romântica e delicada de todas, enquanto com Jack, a personagem toma a iniciativa, sendo a mais agressiva na cama. Se por um lado as personagens femininas ganharam mais personalidade, e algumas não são sexualizadas, por outro existem aquelas que ainda são baseadas em conceitos machistas e ultrapassados de representação feminina. Temos Jack, com reflexões e situações que discutem a aproximação física e emocional, por outro temos Miranda sendo exibida primeiramente como um corpo, ou seja, os desenvolvedores reforçam a ideia de que ela é essencialmente um objeto inserido para dar prazer aos jogadores. Outra opção de romance para jogadores e jogadoras, é Kelly Chambers, psicóloga e assistente de Shepard (fig. 72).



Figura 72 - A dança de Kelly Chambers em *Mass Effect 2*. Fonte: <https://www.giantbomb.com/kelly-chambers>.

Em uma das cenas a personagem realiza uma dança erótica para o jogador, uma das cenas mais longas da série, pois somente é encerrada quando o jogador quiser. Logo, é possível que o mesmo se masturbe ao assistir a cena. A BioWare acrescentou e desenvolveu melhor as suas personagens femininas, mas também reforçou estereótipos em *Mass Effect 2*.

Em 2012 as aventuras do (a) comandante Shepard terminaram em *Mass Effect 3*, encerrando assim toda a narrativa criada e desenvolvida desde o primeiro jogo. O jogo agora trazia seis opções de romance para um Shepard do sexo masculino, quatro opções para um Shepard do sexo feminino e cinco opções de romance independentemente do sexo escolhido pelo jogador. É importante dizer que boa parte das opções de romances somente acontecem de acordo com as escolhas em *ME 2*, sendo assim, não são possíveis de alcançar apenas jogando o terceiro. Por ser o encerramento de uma narrativa que foi desenvolvida ao longo de cinco anos, as expectativas dos fãs transbordavam ansiedade, pois obviamente era o fim de uma história. Mas antes de adentrar de fato ao jogo, apresentarei algumas peculiaridades da campanha publicitária de *Mass Effect 3*. O trailer de lançamento do jogo apresenta várias cenas cinematográficas de ação, com personagens realizando atos de heroísmo e força, entretanto, a personagem Ashley Williams não salva crianças, nem explode alienígenas, sua única participação no vídeo é uma cena de sexo

com o comandante Shepard³⁴. O visual da personagem foi completamente modificado, seu corpo se tornou mais curvilíneo, seus seios e nádegas foram aumentados, e dessa vez a personagem veste roupas que mostram seu corpo, diferente da armadura militar do primeiro jogo (fig. 73).



Figura 73 – A mudança no corpo e visual de Ashley Williams. Fonte: <https://www.resetera.com/threads/why-women-criticise-sexualised-character-designs-read-op.4483/page-290>.

O corpo da comandante Shepard também foi radicalmente modificado durante a trilogia (fig. 74). De acordo com Casey Hudson – diretor de executivo, e Derek Watts – diretor de arte (2012 *apud* HELPER *et al.*, 2012), havia a necessidade de aumentar o apelo sexual de Ashley, e isso foi feito através de seu cabelo, deixando a personagens mais informal. Para Tanya Krzywinska (2015), os corpos produzidos digitalmente são esculpidos diretamente da imaginação, um cenário em que a física do mundo real não afeta ossos e carne, sendo assim, corpos com ideias impossíveis de se alcançar. Percebo que os corpos de Ashley e da comandante Shepard migraram de uma condição mais próxima do real para uma condição idealizada do corpo feminino. Questões sobre quem foram os desenvolvedores e qual o público alvo podem responder essa drástica mudança.

³⁴ Trailer pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=bG2mdZ23eP8>.



Figura 74 – A mudança no corpo e visual da comandante Shepard. Fonte: <https://me3cosmiclove.wordpress.com/2012/11/13/cs-femshepard-and-sexism-rough-rough-draft/>.

Uma “nova” personagem surge em *Mass Effect 3*, sendo essa possivelmente a personagem feminina mais sexualizada da trilogia junto de Miranda Lawson. EDI, abreviação de *Enhanced Defense Intelligence*, ou em português, Inteligência de Defesa Aprimorada. EDI é uma inteligência artificial que auxilia e pode assumir diversas funções de Normandy, a nave utilizada pelo jogador e seus companheiros em *Mass Effect 2*. Logo no começo de *ME 3*, EDI transfere a sua consciência para um corpo robótico que fingia ser a Dra. Eva Coré. Um corpo cheio de curvas e extremamente sexualizado, e após transferir a sua consciência para o corpo robótico a personagem adquire um andar *sexy*, e surgem cenas em que o seu corpo é o destaque. Casey Hudson e Derek Watts (2012 *apud* HELPER *et al.*, 2012) afirmam que o conceito do corpo de EDI foi concebido para ser uma versão cromada e sensual da personagem Maria, do filme de ficção científica *Metrópolis* (1927). Comparemos ambas as personagens (fig. 75).

Existe uma inversão na proposta das personagens. Maria demonstra sensualidade apenas com seu revestimento que simula um ser humano. Já EDI, enquanto disfarçada de Dra. Eva Coré, não apresenta nenhum traço de sensualidade. Mas, em suas formas mecânicas isso se inverte. Maria é uma máquina, com um rosto sem expressão, com traços retos e poucas curvas, enquanto EDI exala sexualidade em sua forma cromada. Durante *ME 3* ainda temos um romance entre o piloto Joker e EDI. Esse contexto humaniza a personagem, e traz reflexões interessantes sobre o que é ser um humano e a existência da vida, mas esses pontos ficam em segundo plano quando o visual da personagem foi desenvolvido apenas para instigar sexualmente o público.

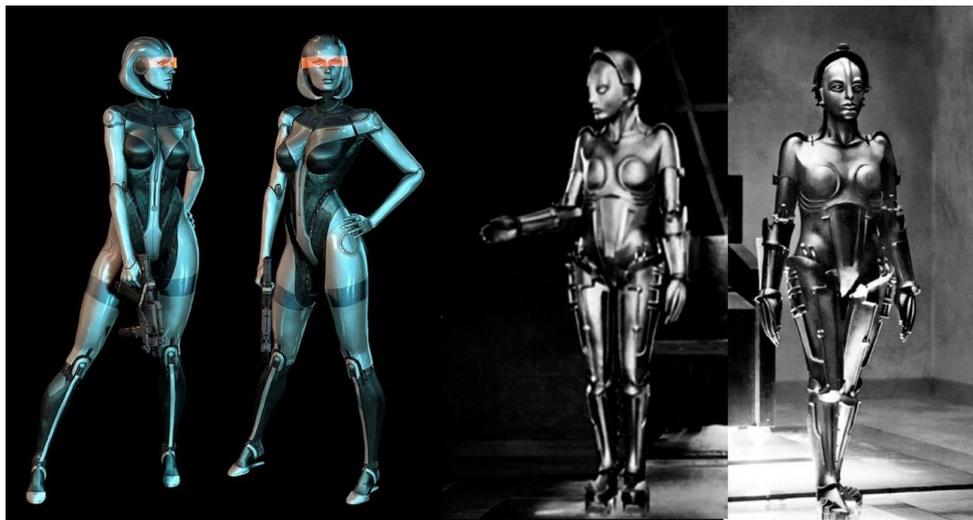


Figura 75 – EDI e Maria. Fonte: <https://www.giantbomb.com/edi/3005-13916/>.

Sobre a relação entre máquina, sexo e as mulheres, o filósofo e teórico da informação Marshall McLuhan diz:

As suas pernas não estão mais intimamente associadas com o gosto ou com o seu eu singular, mas não são meramente objetos de exibição tal como a grade dianteira de um carro. [...] Sensação e sadismo são praticamente gêmeos. E para aqueles para quem o ato sexual veio a parecer mecânico e meramente um encontro e manipulação de partes do corpo, resta frequentemente uma fome que pode ser chamada metafísica, mas que não é reconhecida como tal, e que busca satisfação no perigo físico, ou por vezes na tortura, no suicídio ou assassinato (MCLUHAN, 2011, p. 112, minha tradução).

EDI é sedutora, mas também é uma arma de combate, um ser desenvolvido para excitar e matar, que assim como McLuhan coloca, violência e sexo são instintos gêmeos e estão presentes na dualidade que é a personagem. Nos videogames existe um risco maior do personagem ser morto do que fazer amor (TRAMMELL; WALDRON, 2015). No caso da personagem, a possibilidade de morrer e fazer amor são mais parelhas. EDI é ao mesmo tempo incapaz de se reproduzir, mas que tenta compreender e entender a relação amorosa entre dois seres distintos. Inalcançável fisicamente para o jogador, mas viável para o personagem Joker, esse que representa as vontades e desejos do público de se envolver sexualmente com uma máquina senciente. Durante *ME 3* o jogador pode incentivar o relacionamento entre EDI e Joker, dando dicas e conselhos para ambos, o que resulta em troca de carícias, beijos e até troca de presentes.

A sexualidade foi um fator de interesse dentro da série, mas é visível como isso se tornou peça fundamental no marketing, e também para atrair o público. É importante dizer que ambos os corpos masculinos e femininos se tornaram sexualizados em *Mass Effect*, mas isso não foi o bastante para os jogadores. Existem várias modificações feitas

por fãs que alteram o corpo e detalhes dos personagens, alguns colocam pelos no peito de Kaidan Alenko. Outros se dedicaram a revelar mais da nudez dos personagens, como o *mod* que coloca roupas mais sensuais nas dançarinas *asari*, essas que naturalmente já são bastante sexualizadas. Também existe um *mod* dedicado a revelar mais das cenas de sexo presentes no jogo. Já outro fã se dedicou a aprofundar os romances homossexuais presentes no jogo, assim como inserir conteúdo que não foi para a versão final do jogo, mas que estava presente nos arquivos de *ME 3*.

As cenas de sexo agora trazem um peso emocional maior. Tanto nos diálogos quanto na trilha sonora os personagens não simplesmente aparecem em pé no dia seguinte conversando sobre a noite anterior. Em *ME 3* existe todo um contexto de intimidade, com ambos dormindo e acordando juntos, de uma maneira natural em sua narrativa. Por exemplo, em uma das noites, Shepard tem um pesadelo e cabe ao parceiro acalmá-lo. Agora, algumas observações nas cenas que ocorrem em *ME 3*. Primeiramente, quase todas as cenas são idênticas, apenas um ou outro diálogo diferente para quem estiver na cena. *Mass Effect 2* apresentou as cenas de maneira particular, de acordo com a personalidade do parceiro. As cenas acontecem de maneira idêntica caso o parceiro escolhido seja uma opção para homens e mulheres. Uma das cenas mais inspiradas e que fogem do padrão genérico de *ME 3* acontece apenas caso o jogador escolha uma comandante Shepard. Samantha Traynor, especialista em comunicação, aparece em uma cena de banho nos aposentos da comandante, nesse momento existe a possibilidade de o jogador também entrar no chuveiro. Apesar da cena acontecer exclusivamente entre duas mulheres, pode ser alterada através de duas modificações: a) uma modificação que deixa a personagem completamente nua³⁵, com os ângulos de câmera que escondiam que a personagem estava de calcinha e sutiã são removidos, se tornando uma cena de nudez explícita; b) através de alterações nos códigos do jogo, onde se pode mudar o sexo da comandante, inserindo assim na cena o modelo masculino do personagem³⁶.

A trilogia *Mass Effect* contabiliza um total de 1 hora e 15 minutos de diálogos e cenas de sexo³⁷, mas os fãs conseguiram um meio de estender indefinidamente esse conteúdo. Um fã inclusive desenvolveu uma cena de *ménage* entre Shepard, Liara e Tali, ou

³⁵ Modificação pode ser acessada em: <http://www.moddb.com/mods/adult-traynorfemshep-nude-mod/>.

³⁶ Modificação pode ser acessada em: <https://forums.nexusmods.com/index.php?/topic/5140310-disable-gender-lock-change-femshep-body-to-maleshep/>.

³⁷ Vídeo com todas as cenas de sexo podem ser assistidas em: <https://www.youtube.com/watch?v=3pzXm2UAHf8>.

com Ashley substituindo a Liara, cenas que originalmente não estavam presentes em *ME 3* (fig. 76):



Figura 76 – Liara, Shepard e Tali em uma modificação de *Mass Effect 3*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=v5TNrNf3XEo>.

Perceba que ambas as modificações citadas são exclusivamente dedicadas ao prazer masculino heterossexual, representado pela figura do comandante Shepard. Em sites pornográficos existe uma grande quantidade de animações feitas por fãs, essas também dedicadas ao prazer do público masculino e heterossexual (fig. 77):

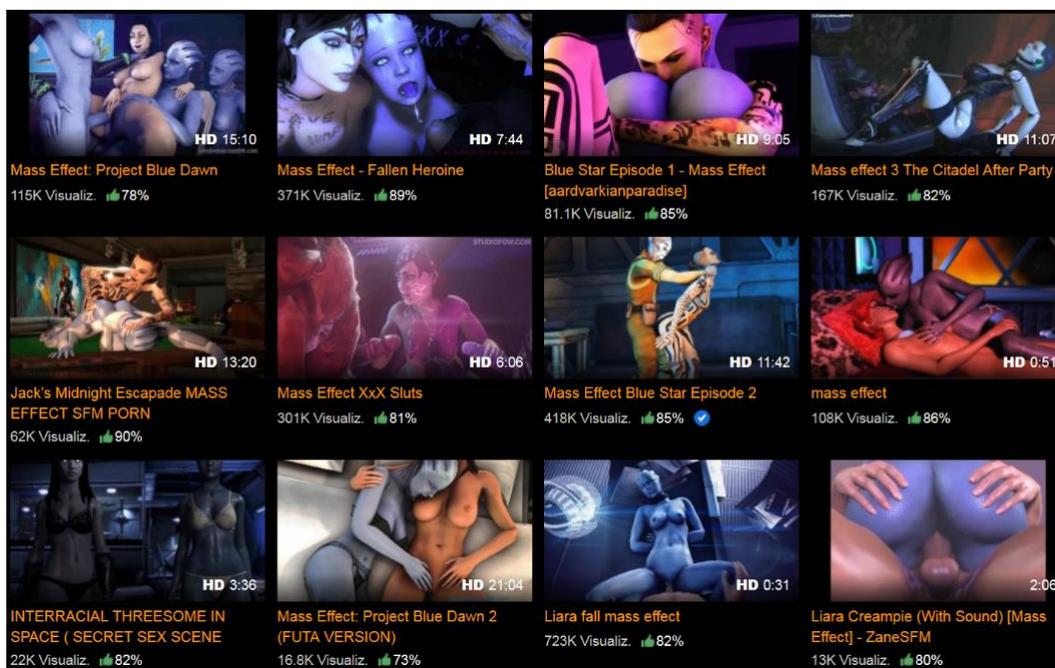


Figura 77 – Alguns vídeos pornográficos com personagens de *Mass Effect*. Fonte: <https://pt.pornhub.com>.

Agora, artes variadas que fogem desse padrão foram encontradas em sites menos conhecidos, como o já citado “Rule 34 Data Base”. Assim como Kratos de *GoW*, nesse

site encontramos uma diversidade de representações e atos sexuais com os personagens de *Mass Effect 3*, não apenas com foco no prazer heterossexual (fig. 78).



Figura 78 – James Vega e Shepard. Fonte: http://rule34.paheal.net:81/post/view/2140549#search=James_Vega.

De acordo com Alison Holmes (2014), a BioWare criou um universo onde não há homofobia e todas as sexualidades além da heteronormatividade são aceitas sem discriminação. O racismo e preconceito existem em *ME*, mas são baseados em raças alienígenas, e não em cor de pele e orientação sexual. *Mass Effect* não tenta impor uma moral e valores que julguem as orientações sexuais dos jogadores, isso pode ter propiciado esse cenário de diversidade de imagens sexuais acerca da trilogia.

2.3.3 Entre dragões & ciborgues

Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* em *Mass Effect* e *Dragon Age*: a) elemento participativo – o jogador escolhe a opção de diálogo que resulta no ato sexual, após isso o jogador é um observador passivo da cena; b) conexão emocional – o jogador desenvolve um vínculo emocional com os personagens durante as dezenas de horas de jogo, assim conhecendo cada um dos personagens não controláveis; c) objetivo – receber benefícios durante o combate, habilidades, equipamentos exclusivos, aprofundar a sua relação com os personagens e ter facilidade maior ao enfrentar os desafios finais. Brent Kice

(2015) coloca que a performance do jogador é avaliada de acordo com as suas escolhas durante a narrativa, e não necessariamente durante o sexo. Para o autor (*ibidem*) esses jogos causam um apego emocional entre o jogador e os personagens através do ato de escutar o que o outro tem a dizer. Pois na maioria dos jogos, os personagens não controláveis não têm nomes e apelam apenas para um visual belo para fisgar o jogador.

Jogadores e desenvolvedores da BioWare podem deixar escapar detalhes, pois não são diretamente afetados, mas a situação é diferente para quem lida com determinados problemas e situações no cotidiano (GUEDES; MELO, 2017). O papel do pesquisador é buscar, contextualizar e problematizar determinados pontos que normalmente não ganhariam visibilidade. Então é possível que para uma parcela da população as discussões aqui apresentadas sobre os jogos da BioWare podem parecer um exagero, ou “*mimimi*” como se diz na internet.

Embora o jogador não seja obrigado a se relacionar com algum personagem, a trilogia *ME* possui a conquista “amante³⁸”. Para o jogador conseguir essa conquista é necessário desenvolver um romance com algum personagem, e no caso das sequências, também é válido continuar com o mesmo parceiro. Sendo assim, para os jogadores que almejam “platinar” os jogos, é obrigatório se relacionar. Isso coloca o sexo como um prêmio. Essas ações transformam o sexo que deveria ser uma experiência íntima em um meio para um fim, onde os parceiros são substituíveis (HART, 2015). *Dragon Age: Origins* exige ainda mais, pois existe uma conquista para cada personagem que o jogador desenvolve um romance. E além disso, um outro troféu é adquirido quando o jogador experimenta todos os possíveis romances. Já em *Dragon Age II* existe um troféu somente recebido ao estabelecer um romance com algum personagem, assim como na trilogia *ME*. Essa situação pode gerar um conflito entre interpretação do personagem *in game* e as conquistas adquiridas fora do sistema do jogo, pois, força o jogador a realizar uma determinada ação para se completar todos os troféus, retirando o livre arbítrio dos jogadores que optem por não se relacionarem com algum dos personagens. De todos os jogos analisados da BioWare, apenas *Dragon Age: Inquisition* não apresenta uma conquista através de romance.

³⁸ *Paramour* no original. Os *Achievements* – conquistas, são troféus adquiridos pelos jogadores ao cumprir determinados desafios. Esses troféus são categorizados e pontuados de acordo com a raridade e dificuldade, e essas informações ficam registradas no perfil do jogador na Steam, Xbox Live e PSN. O ato de platinar – adquirir todos os troféus, acaba por gerar uma disputa entre os jogadores e também aumentar a longevidade de um determinado *game*.

De maneira geral, as representações e inserções de questões que envolvam a sexualidade em *Mass Effect* são superficiais se comparadas à *Dragon Age*. Tenho a impressão que o sexo no universo de *ME* é tão profundo como uma boneca inflável, e não há diversidade. Os personagens estão ali apenas para dar prazer ao jogador, claro, ao jogador que for homem e heterossexual, pois as outras opções de relacionamentos são escassas, e quando existem, são genéricas e estereotipadas. As cenas sexuais envolvendo homens são bem mais rápidas e censuradas do que as cenas de casais heterossexuais. Já as cenas envolvendo personagens lésbicas exige um esmero maior, e isso pode ser resultado de uma fetichização masculina acerca de casais lésbicos. Como se houvesse apenas um único tipo de jogador interessado em *Mass Effect*. O que é curioso e contraditório, em um universo tão vasto, com inúmeras criaturas com seus sistemas biológicos e órgãos sexuais completamente diferentes. As cenas de sexo em *ME* ficam apenas no clássico papai e mamãe, sem criatividade, sem diversidade, e principalmente, sem ousadia. *Mass Effect* apresenta um universo rico, mas os personagens se relacionam como se estivesse em uma novela das 18 horas da Globo, ou ainda em filmes que a porta se fecha e o casal aparece no dia seguinte desfrutando o seu café da manhã (principalmente se for um casal de homens). Teoricamente, os videogames deveriam oferecer maior liberdade e diversidade, mas nem sempre é o que vemos na indústria.

Entretanto, Summer Glassie (2015) mostra uma visão positiva sobre a sexualidade em *Mass Effect*. De acordo com a autora, apesar da BioWare estar inserida em um mercado machista e por muitas vezes misógino, o estúdio criou personagens que não pertencem a um estereótipo de orientações e representações sexuais, processo reprodutivo e identidade de gênero. Glassie (*ibidem*) também afirma que ao criar seres que divergem e se distanciam da já convencional estrutura humana física e intelectual faz com que o jogador tenha o amor como interesse primário e componente central em *Mass Effect*. Enxergo outra vez o conflito entre a interpretação de personagens e o sistema de jogo. Se por um lado a narrativa do *game* desconstrói determinados estereótipos, o já citado sistema de conquistas é uma forma de premiar o jogador que deseja um romance. Para Nicholas Ware (2015), jogos como *Dragon Age: Origins* incentivam o jogador a enxergar um relacionamento como um prêmio a ser ganho, e não uma experiência sendo transmitida. O autor defende que o jogador não deveria ser incentivado a acumular “pontos de amor”, e sim ser recompensado com experiências únicas de romance, baseado em suas escolhas durante o jogo.

Apesar de *Dragon Age* e *Mass Effect* pertencerem ao mesmo estúdio, as mensagens enviadas aos jogadores são diferentes. A série *DA* se arriscou mais ao longo dos anos, talvez por isso chegou ao ponto de colocar em primeiro plano discussões sobre sexualidade e aceitação de personagens de maneira natural na narrativa. Acredito que isso seja resultado da participação de desenvolvedores LGBTQ+ em *Dragon Age*. Já *ME* se aproveita do sexo como um elemento publicitário, mesmo com algumas cenas e personagens inspiradas, a sexualidade é discutida de maneira superficial, como por exemplo a raça *asari*, onde são tratadas como seres que existem apenas para dar prazer, deixando de lado o seu aspecto intelectual. São os pesquisadores que conseguem abstrair uma discussão mais profunda sobre as *asari*. Contudo, a maioria dos jogadores não conseguiu fisgar os vários subtextos e discussões possíveis acerca de Liara e seu relacionamento com o (a) protagonista. Enquanto *DA* buscou atrair o público feminino e as minorias para o seu universo, *ME* se manteve alguns passos atrás nesse quesito. Em determinados momentos ambas as séries oscilam, e apresentam linhas de diálogos dignas de pornochanchadas da década de 1980, e cenas completamente pudicas e envergonhadas. Entretanto, ambas tentaram evoluir a sua narrativa e humanização dos personagens, erros que foram compreendidos e corrigidos ao longo dos anos. Ambas as séries em alguns momentos apresentam um conflito entre a interpretação de papéis, a narrativa pré-estabelecida pelos escritores da BioWare e também os troféus conquistados nos sistemas fora de jogo (PSN, Xbox Live e Steam).

Dragon Age e *Mass Effect* são series que foram responsáveis por apresentar o sexo para uma geração de jogadores. Ambas as séries acumularam quase três horas de diálogos e cenas sexuais. Isso demonstra a importância da sexualidade em um *game*, principalmente em um jogo de interpretação de papéis. Mesmo que nem sempre a BioWare aborde esse tema de maneira produtiva e criativa, o estúdio foi responsável por trazer uma maior representatividade e diversidade na indústria dos videogames, sendo responsável por impactar jogadores, desenvolvedores, críticos, ativistas e jornalistas.

2.4 THE WITCHER

A trilogia *The Witcher* é uma adaptação para os videogames da obra literária do escritor polonês Andrzej Sapkowski. Os jogos foram desenvolvidos pelo estúdio CD Projekt Red e são ambientados em um universo de fantasia similar a um período medieval

européu, mas com a presença monstros, feiticeiras, ogros, bruxos, diversas criaturas e raças, ou seja, uma obra de fantasia. De maneira geral, *The Witcher* se assemelha a série *Game of Thrones* (HBO), pois existe uma violência visceral, nudez, magia, monstros, políticos e reis mais cruéis e ameaçadores que monstros. É nesse contexto que conhecemos e conhecemos o personagem Geralt, um bruxo da escola do lobo, dedicado a erradicar criaturas fantásticas que ameaçam pessoas inocentes, claro, por um pagamento adequado. A série de videogames é um sucesso de vendas e já ultrapassou a marca de 25 milhões de cópias vendidas (CHALK, 2017). Além do seu rico e violento universo, outro elemento chamou a atenção dos jogadores e da mídia, a sexualidade.



Figura 79 – Triss Merigold em *The Witcher*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=biPYZykQEtS>.

Em 2007 foi lançado para os computadores o primeiro título do RPG, *The Witcher 1, TW1*, esse que foi responsável por introduzir o mundo do jogo. Temos as já polêmicas e conhecidas armaduras e roupas femininas, essas que em nenhum momento parecem proteger as personagens desse mundo violento (fig. 79). As cenas de sexo estão presentes em *TW1*, contudo, não de uma maneira tradicional. As cenas são representadas através das *cartas de romance*, também conhecidas como *cartas de sexo*. Durante o jogo, Geralt pode ter vários encontros sexuais com personagens femininas. Quando o jogador escolhe uma determinada opção de diálogo isso ativa uma cena de sexo, nesse momento, uma carta surge na tela. São 24 cartas possíveis de se encontrar em *TW1*, ou seja, uma possibilidade de 24 encontros sexuais entre o protagonista e outras personagens (fig. 80).



Figura 80 - As 24 cartas de romance em *The Witcher*. Fonte: <http://www.comzgames.com/archives/1293>.

A versão norte-americana do jogo foi lançada com várias censuras, entre elas, as *cartas de romance* (fig. 81). As mulheres representadas nas cartas censuradas tiveram seus seios e glúteos escondidos, seja através dos cabelos, roupas ou elementos do cenário. Em 2009 a CD Projekt Red publicou a versão *Director's Cut*, dessa vez sem as censuras impostas pelo mercado norte-americano.



Figura 81 – Exemplo de carta censurada em *The Witcher*. Fonte: <http://www.comzgames.com/archives/1293>.

A polêmica na época se dividiu em duas vertentes, uma sobre a censura do conteúdo sexual, e a outra sobre o jogador colecionar mulheres. É natural dizer que uma maioria de homens focaram na primeira polêmica, enquanto a maioria das mulheres se dedicou à segunda. As cartas provavelmente surgiram para resolver as limitações técnicas do jogo, visto que as cenas sexuais são implícitas, mas jamais mostradas, sendo substituídas pelas *cartas de romance*. No momento que o jogador seleciona uma opção de diálogo que leva a uma cena de sexo, acontece um corte e uma carta surge na tela. Basicamente a função de cada carta é mostrar e ressaltar o corpo das personagens, além de instigar o jogador a colecionar todas as mulheres.

Em 2011 foi lançado *The Witcher 2: Assassins of Kings*, *TW2*, para computadores e Xbox 360, dessa vez com uma grande qualidade e polimento no aspecto visual do jogo, e com gráficos surpreendentes para a época. Esse avanço tecnológico permitiu que uma personagem de *TW2* fosse capa de uma revista masculina. Em 2011, a feiticeira Triss Merigold foi capa da *Playboy* polonesa em maio daquele mesmo ano (fig. 82). Triss pertence a trilogia de jogos *The Witcher* (2008 – 2015), e foi o grande destaque de uma consolidada revista que é dedicada a ensaios nus de celebridades e modelos. Triss Merigold nasceu em um universo digital, mas chegou em um patamar onde a maioria das mulheres jamais esteve, e algumas tentam chegar, essas que são reais e humanas (fig. 83).



Figura 82 – Triss Merigold na capa da *Playboy* polonesa. Fonte: <http://www.witcherbr.com/2015/01/playboy-triss-merigold-18.html>.



Figura 83 – Triss Merigold, foto do ensaio para a *Playboy* polonesa. Fonte: <http://www.witcherbr.com/2015/01/playboy-triss-merigold-18.html>.

Percebam como a evolução tecnológica foi usada para alterar o corpo de Triss, tornando-o mais real, ou seja, uma personagem mais sedutora e atraente. Em 2018 a CCXP - Comic Con Experience anunciou Irina Meier – *cosplayer* russa, como uma das juradas da competição de *cosplay*. Irina Meier gravou e enviou uma mensagem para o evento e seu público, e no vídeo Irina estava de *cosplay* de Triss Merigold (fig. 84):



Figura 84 – Irina Meier de *cosplay* de Triss Merigold. Fonte: <https://www.facebook.com/CCXPoficial/videos/2014322725252602/>.

A *cosplayer* inclusive passou uma espécie de óleo no corpo, para simular o brilho dos modelos digitais presente em *The Witcher*. A sensualidade da personagem e modelo foram usadas como chamariz para o evento, e pelos comentários no vídeo, os organizadores obtiveram sucesso.

Os primeiros minutos de *TW2* parecem uma continuação do ensaio para a *Playboy* polonesa. Geralt acorda e observa o corpo completamente nu de Triss, dessa vez sem calcinha ou truques de câmera. É possível imaginar que o fotógrafo responsável pelas fotos publicadas na revista foi o próprio Geralt. O curioso é que o bruxo aparece de calças, apenas com o peito nu, já a personagem feminina aparece em primeiro plano, completamente nua. A câmera segue as mãos de Geralt tocando o corpo da feiticeira, e o seu corpo é o centro das atenções. Entretanto, quando os personagens começam uma cena sexual o ato é interrompido por um soldado com uma ordem dos personagens se encontrarem com o rei (fig. 85).



Figura 85 – Geralt e Triss no começo de *The Witcher 2*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=uGjdbtXg0wU>.

Algumas horas depois, Geralt e Triss aproveitam que estão a sós em uma antiga ruína élfica dedicada ao amor. Nessa ruína é encontrando um antigo balneário, assim existe a possibilidade de o jogador escolher uma opção durante os diálogos que leve ao sexo. A cena é longa, onde a feiticeira retira suas roupas por meio de magia e mergulha nas águas, completamente nua. Já Geralt, como o costume, fica de calças ao mergulhar (fig. 86).



Figura 86 – Primeira cena de sexo completa em *The Witcher 2*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=lQW6svP26ZU>.

A cena é intercalada com personagens que aguardam o retorno do casal da expedição nas ruínas. Nesse momento o foco são os gemidos de Triss, e diversas cenas rápidas mostrando algumas posições realizadas pelo casal. Contudo, dessa vez, Geralt não veste nenhuma roupa (finalmente, mas nada de pênis a mostra). A desenvolvedora abandonou as controversas *cartas de romance*, a partir desse momento as cenas de sexo são cinematográficas, assim como as apresentadas pela BioWare. Outra cena sexual que merece destaque é o momento que o protagonista interrompe Philippa e Cynthia em meio um ato sadomasoquista, com direito a uso de chicote (fig. 87):



Figura 87 – Philippa e Cynthia em *The Witcher 2*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-ZVbJzQpGYI>.

De maneira geral, as cenas proporcionadas por *The Witcher 2* são bem mais ousadas e criativas do que vimos por exemplo na trilogia *Mass Effect*. Em muitas cenas as personagens femininas aparecem completamente nuas, apesar da câmera não focar ou detalhar seus corpos. Já Geralt nem sempre aparece completamente nu, e as cenas são dedicadas a mostrar os corpos femininos e não o masculino. Enquanto os jogos da BioWare traziam uma trilha sonora como primeiro plano durante as cenas sexuais, a CD Projekt Red optou por destacar os sons ambientes, como os gemidos dos personagens. Esses gemidos estão no mesmo patamar daqueles vindos de produções pornográficas, gemidos exagerados e nada naturais. O protagonista poderia se relacionar com cinco personagens diferentes, além de prostitutas. As possibilidades de romances são bastante reduzidas se compararmos com *TW1*, mas as cenas são cinematográficas e não apenas imagens estáticas.

Em 2015 foi lançado *The Witcher 3: Wild Hunt, TW3*, o jogo que encerrou as aventuras e dramas do bruxo Geralt. Antes mesmo de lançado o *game* gerou polêmicas, como por exemplo a revelação que foram gravadas mais de 16 horas de captura de movimento para as cenas de sexo (PARKIN, 2015). Isso não quer dizer que o jogo possua 16 horas de cenas sexuais. O conteúdo gravado foi utilizado para a finalização de aproximadamente 2 horas dentro do jogo. Alguns dias antes do lançamento oficial do jogo uma cena de sexo foi apresentada no programa do apresentador e comediante Conan O'Brien³⁹. A cena mostra Geralt em um momento romântico com uma nova personagem, a feiticeira Yennefer, e como resultado temos uma cena sexual em cima de um unicórnio empalhado. Apenas alguns momentos da cena foram mostrados no programa, que inseriu recortes de plantas desabrochando e tartarugas acasalando. Após isso, o apresentador surge completamente descabelado, e diz “isso é a melhor coisa que já aconteceu em toda a minha vida”. Assim, a cena ficou conhecida de o grande público antes mesmo do jogo ser lançado, o que gerou bastante repercussão em *sites* sobre videogames. Isso mostrou como os desenvolvedores mantiveram sua política de que *The Witcher* é uma série adulta, onde sangue e sexo possuem a mesma importância em sua narrativa.

Os primeiros minutos do terceiro jogo mostram Geralt tomando um banho de banheira, com as pernas abertas bem na direção do jogador (fig. 88).

³⁹ O programa pode ser assistido em: <https://youtu.be/SfjLRuE1CLw>.



Figura 88 – Geralt na banheira no começo de *The Witcher 3*. Fonte: <http://comicbook.com/gaming/2018/02/20/the-witcher-3-geralt-iconic-bathtub-collectible/>.

Nesse momento entra uma criatura no banho quente, que vai explorando o corpo do protagonista. Contudo, isso não passava de uma brincadeira da sua parceira, Yennefer, que também está nua e escovando os cabelos. De acordo com Damien Monnier – *senior game designer* da CD Projekt Red, essa cena não foi gratuita, pois teve o objetivo de mostrar que o casal já vive uma rotina de intimidade, e também mostra como Geralt se importa com Yennefer, pois era o primeiro jogo da série em que a personagem era apresentada aos jogadores (PARKIN, 2015). A cena de Geralt na banheira fez tanto sucesso que existem bonecos sobre o momento, e também um calendário sensual em que a cena foi reproduzida pelo *cosplayer* Maul (fig. 89). E é assim que o terceiro título da série se inicia, também com nudez, mas bem menos explícita se comparada ao jogo anterior.

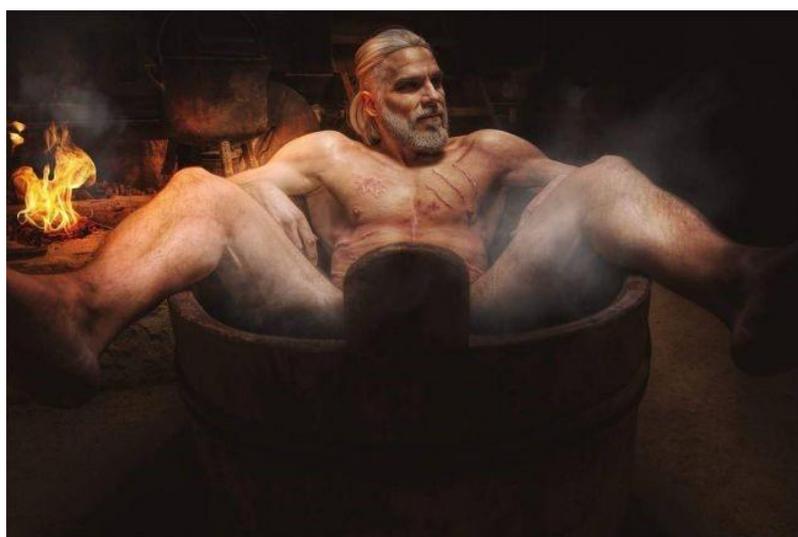


Figura 89 – O *cosplay* Maul reproduzindo a cena da banheira em *The Witcher 3*. Fonte: <https://www.pcgamer.com/this-nsfw-witcher-3-cosplay-calendar-is-everything-we-dreamed-it-would-be/>.

Recapitulando, em *TWI* haviam 24 encontros sexuais representados por cartas, em *TW2* havia a possibilidade de até 6 encontros sexuais com personagens da história, e também com prostitutas. Desde o segundo jogo as cenas são apresentadas por *cutscenes*. E por fim, *TW3* oferecia 7 opções para se ter uma relação sexual com o jogador, além de 6 prostitutas disponíveis. Dessa vez cada cena foi construída para ser única e completamente diferente das outras. Assim como vimos em *Dragon Age: Inquisition*, as cenas foram desenvolvidas respeitando a personalidade das personagens femininas:

1) Keira Metz de Carreras.

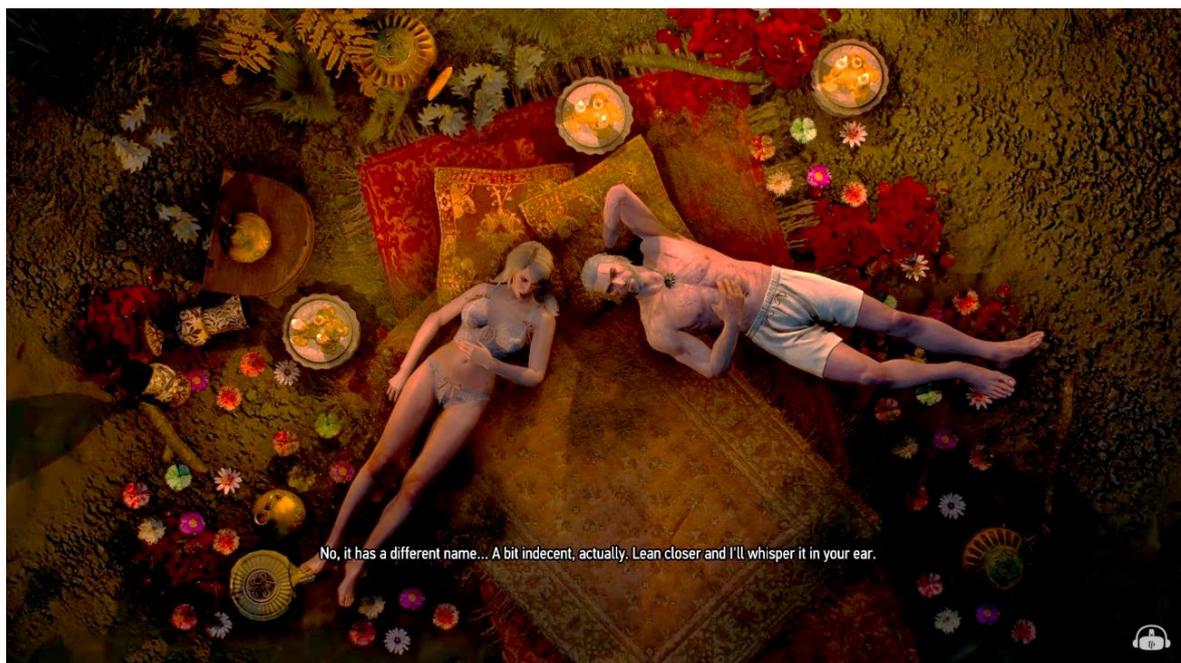


Figura 90 – Geralt e Keira. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

Na cena o protagonista é seduzido pela feiticeira Keira Metz. Após o sexo a personagem aparece vestida com lingerie e Geralt vestindo um short (fig. 90). A cena se encerra após a personagem enfeitiçar o personagem, deixando-o em um sono profundo, ou seja, Geralt foi usado para a feiticeira alcançar um objetivo pessoal.

2) Triss Merigold de Maribor.

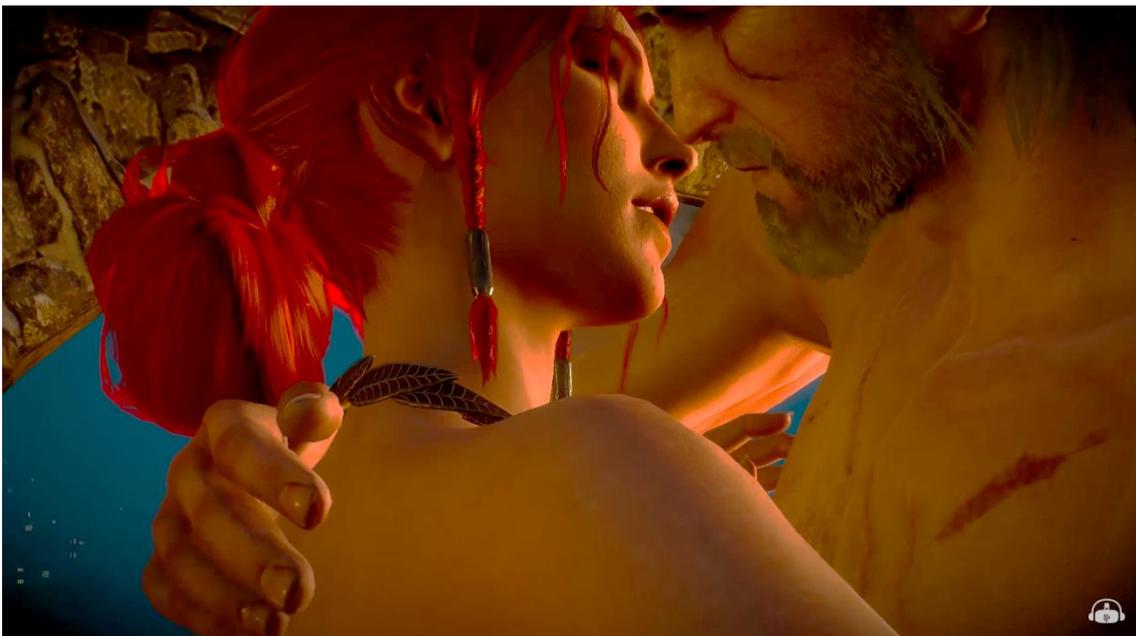


Figura 91 – Geralt e Triss. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

O casal se encontra a sós, à noite, em um farol. Caso o jogador opte por se declarar para Triss, dizendo que a ama e escolheu ficar com ela, uma cena romântica de sexo se inicia ao luar. Durante a cena alguns marinheiros tentam interpretar os sinais emitidos pelo farol. Após isso a feiticeira lidera uma fuga de magos refugiados e retorna algumas dezenas de horas depois (fig. 91).

3) Madame Sasha.



Figura 92 – Geralt e Madame Sasha. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

O protagonista se encontra em um torneio de *gwent* – um jogo de cartas. Entre uma disputa e outra Geralt conversa com Madame Sasha sobre um encontro que teve com

prostitutas. Então a personagem pergunta se o bruxo não quer subir as escadas contar o final da história. Caso o jogador aceite, uma cena se inicia, e uma câmera em *plongée* mostra a personagem dominando a situação e se divertindo com o corpo de Geralt, ao fundo, a música tema do jogo de cartas (fig. 92).

4) Yennefer de Vengerberg.



Figura 93 – Geralt e Yennefer. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

A conhecida cena do unicórnio empalhado. A feiticeira teleporta ambos para sua casa, nesse momento Yennefer tem seu vestido rasgado e decide consertá-lo. O jogador tem a possibilidade de tirar as roupas e ir de encontro com a feiticeira. A cena se inicia, e parte de Yennefer a ideia de usar o unicórnio empalhado como brinquedo sexual. De acordo com a mesma existem muitas lembranças envolvidas com o animal empalhado que a impedem de se desfazer do objeto (fig. 93). Essa possivelmente é a cena de sexo mais conhecida de toda a trilogia *The Witcher*.

5) A guerreira Jutta.



Figura 94 – Geralt e Jutta. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

Caso o jogador derrote a guerreira Jutta – a maior espadachim da região de Skellige, em um duelo de espadas, ela decide oferecer uma noite de prazeres com o protagonista. A personagem acredita que somente um homem capaz de derrotá-la em combate pode lhe ter na cama, ser seu marido e ter filhos. Durante a cena, Jutta parece curiosa com o corpo de Geralt, e com uma fogueira ao fundo, a cena acontece (fig. 94). Geralt usa o argumento de ser um bruxo, logo é estérreo, assim não é o parceiro ideal para realizar os sonhos de Jutta. Após isso o jogador se levanta da cama e vai embora.

6) As prostitutas: Suzy, Mercia, Bertha, Viola, Amyrnn e Narcissa.



Figura 95 – Prostitutas disponíveis em *The Witcher 3*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=DghxakYS1nY>.

De maneira geral, as cenas se mostram uma colagem das cenas vistas anteriormente, como por exemplo as cenas com Suzy e Mercia. Algumas cenas com detalhes diferentes: Bertha que dá um tapa nas nádegas do protagonista, cobra pelo serviço e o manda sair; Viola que usa uma máscara que esconde seu rosto e cheira alguma substância antes do ato, e também não quer Geralt vá embora depois que o serviço é concluído; Amyrnn, uma elfa que também não deseja ver o jogador indo embora; Narcissa que também cheira a enigmática substância (fig. 95).

7) Triss e Yennefer



Figura 96 – Geralt, Triss e Yennefer. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=QwkBnW85CEw>.

Caso o jogador opte por se declarar e tentar ficar com as duas personagens, um inusitado convite é feito pelas feiticeiras. Triss e Yennefer seduzem Geralt, e dão a entender que estão dispostas a dividir o protagonista e realizar um *ménage à trois*. As personagens trocam carícias. Então nesse momento o jogador tem suas mãos e pés amarrados à cama. É revelado que tudo não passou de um plano de vingança, pois Geralt se declarou para ambas as feiticeiras, assim vão embora e deixam Geralt amarrado. Horas depois, Dandelion – menestrel e amigo de Geralt, o encontra e o liberta. A partir dessa cena não há mais maneiras de ter um relacionamento com Triss ou Yennefer (fig. 96). O jogador ao não escolher uma das feiticeiras, acabou ficando sozinho. Entretanto, existem *fanarts* que permitem que o *ménage* aconteça, mesmo não sendo essa a intenção dos desenvolvedores (fig. 97):



Figura 97 – Geralt, Triss e Yennefer. Fonte: <https://rule34.xxx/index.php?page=post&s=view&id=2858781>.

8) Shani.



Figura 98 – Geralt e Shani. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=54_se6ZBIpU.

Durante a expansão de *TW3 Hearts of Stone*, Geralt pode se envolver com a médica e cirurgiã Shani, personagem que era importante no primeiro jogo. Após uma festa de casamento, Geralt e Shani decidem fazer um passeio noturno de barco, com uma enorme lua cheia iluminando o lago (fig. 98). O casal passa a noite no barco, tendo uma noite romântica ao luar. Então a personagem decide não se envolver mais com Geralt pois isso vai contra a sua liberdade de aplicar a sua profissão em qualquer lugar que se precise de um médico, por piores que sejam as condições.

9) Sylvia Anna.



Figura 99 – Sylvia e Geralt. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=RiIqGuC1Qzk>.

Durante a reta final de outra expansão de *TW3, Blood and Wine*, a vilã Sylvia Anna pede que Geralt se deite com ela, como um último desejo antes da personagem ser julgada por seus atos e possivelmente condenada à morte. Essa é a cena mais criativa dos jogos cinematográficos aqui analisados. Os personagens se encontram em um local mágico, onde o tempo e espaço não os afeta, assim como a gravidade (fig. 99). Os corpos flutuam entre as nuvens e dançam pelo ar. Destaque para os enquadramentos da cena, como por exemplo um primeiríssimo plano de Sylvia Anna mordendo os lábios de Geralt. Ao fundo, uma melancólica música embala a cena.

Algumas cenas na trilogia não são coerentes com as personalidades dos personagens, como por exemplo a vilã Sylvia e a guerreira Jutta. Em ambos os casos as personalidades independentes e empoderadas são substituídas por bonecas sexuais. As cenas de sexo na série *The Witcher* partiram de um ponto inicial onde apenas era implícito que algo acontecia, cartas faziam o papel do olhar do protagonista e também do jogador. Em seu segundo título os desenvolvedores ousaram nas cenas, com destaque para os sons e gemidos emitidos pelos personagens. Já o terceiro e último título da série assumiu de uma vez a fama que a série adquiriu ao longo dos anos.

O *Gameplay Sex Act Test* na trilogia *The Witcher* nos diz o seguinte: a) elemento participativo – o jogador escolhe a opção de diálogo que resulta no ato sexual e no caso das prostitutas um pagamento, após isso o jogador é um observador passivo da cena; b) conexão emocional – o jogador desenvolve um vínculo emocional com as personagens principais durante os três jogos, assim conhecendo-as. Já as prostitutas e personagens menores são resumidas a um mecanismo para o jogador assistir uma cena de sexo; c) objetivo – no primeiro jogo havia o objetivo de acumular as *cartas de romance*, nos demais jogos o sexo funciona como um elemento narrativo para o desenrolar e o desfecho da história, e o sexo é obrigatório em alguns momentos. Os desenvolvedores apostaram em uma variedade de cenas e afirmaram o sexo como um dos elementos principais da série. Contudo, quais foram as consequências e as reações do público perante isso?

2.5 CENSURA, COMUNIDADE E MACHISMO

O sexo nos jogos da BioWare e em *The Witcher* é um elemento utilizado pelos desenvolvedores para ter um controle maior sobre as ações do jogador. O sexo é usado para criar um profundo vínculo emocional entre os jogadores e os personagens (KICE,

2015). Já na série *God of War* o sexo funciona mais como um bônus para os jogadores do que como um elemento realmente necessário para a sua jogabilidade e narrativa.

De acordo com Tanya Krzywinska (2015), o sexo nos videogames costuma ser implícito e através de ideais românticos. Nesse contexto, o sexo está nos bastidores. A autora ainda cita um dos clichês mais comuns do entretenimento, a donzela em perigo, onde o romance ainda é utilizado majoritariamente em narrativas de vingança e resgate, e raramente é o tema central de um jogo. Nos jogos analisados nesse tópico, o sexo é desvendado, e em vários momentos, colocado em primeiro plano e com ligação direta com o enredo principal. E, também, o romance é apresentado além de estereótipos e clichês. Temos por exemplo a personagem Jack em *Mass Effect* e seus traumas em relacionamentos.

Em *God of War*, *Mass Effect*, *Dragon Age* e *The Witcher* não há nudez frontal ou explícita, jamais vemos em detalhe as vaginas e pênis dos personagens, e isso é resultado de normas estabelecidas pela indústria dos videogames. As séries *Dragon Age* (10 milhões), *Mass Effect* (10 milhões), *God of War* (21 milhões) e *The Witcher* (25 milhões) somadas alcançaram mais de 66 milhões de cópias vendidas. Esses jogos foram responsáveis por apresentar cenas com conteúdo sexual para mais de 66 milhões de jogadores, e esse número pode ser muito maior se considerarmos a pirataria e também poderiam ser bem maiores se a faixa etária fosse reduzida. Os jogos lançados nos EUA, Canadá e América Latina são regulados pela ESRB (*Entertainment Software Rating Board*), uma organização que criou um sistema de classificação etária nos videogames. A classificação da ESRB funciona da seguinte maneira: *Early Childhood* (EC), para crianças maiores de 3 anos; *Everyone* (E), para crianças acima de 6 anos; *Everyone 10+* (E10+), que apresenta conteúdo impróprio para crianças menores de 10 anos; *Teen* (T), que apresenta conteúdo impróprio para menores de 13 anos; *Mature* (M), com conteúdo impróprio para menores de 17 anos; *Adults Only* (AO), com conteúdo impróprio para menores de 18 anos; e *Rating Pending* (RP), que significa que o jogo ainda não foi classificado. No caso dos jogos analisados nesse tópico, todos são categorizados *Mature* (M). Esse selo indica que o jogo é recomendável apenas para maiores de 17 anos, devido ao produto apresentar violência, xingamentos, uso de álcool e drogas, e também nudez. Algumas lojas permitem apenas a compra desses jogos com a presença dos pais. Jogos classificados como *Adults Only* são em maioria pornográficos, pois apresentam sexo explícito e são lançados apenas para computadores (fig. 100).



Figura 100 – Selos de classificação do ESRB. Fonte: <https://www.digitaltrends.com/gaming/esrb-ratings-are-super-effective-as-85-of-parents-understand-the-system/>.

O relatório da ESA – *Entertainment Software Association*⁴⁰ revelou os dados sobre a classificação ESRB e as respectivas classificações etárias para os *games* lançados para os consoles em 2017. De acordo com esse relatório, dos 1948 jogos publicados: 34% foram *Everyone* (E), 22% foram *Everyone 10+*, 31% foram *Teen* (T), e 13% foram jogos considerados *Mature* (M). Sony, Nintendo e Microsoft são as maiores fabricantes de consoles e *games* do mercado, e todas possuem a política de proibir *games* de classificação *Adults Only* em suas plataformas. Isso justifica o fato de que não há nada muito explícito em nenhum dos jogos citados nesse tópico, pois transgredir para algo mais explícito significaria perder uma fatia significativa do mercado, não compensando assim o alto investimento no desenvolvimento desses jogos.

Em 2018 foi lançado *Agony*, desenvolvido pela Madmind Studio. A proposta do *game* era colocar o jogador no papel de uma alma vagando e tentando sobreviver ao inferno. E para maior imersão, a visão escolhida foi em primeira pessoa. Os olhos do joga-

⁴⁰ Associação comercial que representa as publicadoras de *games* nos Estados Unidos da América. O relatório referente ao ano de 2017 pode ser acessado em: http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2018/05/EF2018_FINAL.pdf.

dor eram os olhos de uma alma atormentada. Antes do lançamento a desenvolvedora disponibilizou algumas cenas deletadas ao público, e isso causou duas reações extremas⁴¹. A primeira, que a empresa foi desleal com os jogadores, pois os fãs queriam o máximo de obscenidade e violência no jogo. A segunda, repúdio e condenação por esse tipo de conteúdo ter sido cogitado a integrar um *game*. Em uma das cenas o jogador pode matar alguns bebês que rastejam pelo chão, mas com certeza as cenas mais polêmicas envolvem sexo. Em uma das cenas o jogador possui o corpo de um demônio e estupra uma súcubos⁴². Em outra cena cortada o jogador tem uma relação com outra súcubos, que ao fim, esfaqueia o próprio ventre retirando um bebê demoníaco. Essas cenas duram poucos segundos, e ambas são simples em composição, não havendo nenhuma inovação em sua representação, demonstrando que a polêmica existe apenas por se tratar de algo visual. Possivelmente essas cenas foram retiradas para o jogo não receber o selo *Adult Only*, isso significaria ter um alcance bastante reduzido de público e não ser lançado para o Xbox One e PlayStation 4. A desenvolvedora cogitou lançar as cenas deletadas para a versão de *Agony* para os computadores, entretanto, com receio da possibilidade de processos e do banimento do jogo a ideia não foi adiante (THEOPHILO, 2018).

Um dos aspectos mais impressionantes e intrigantes do mundo dos videogames é a possibilidade de ações sem consequências reais. Pois os videogames aceitam qualquer tipo de comportamento e também oferecem ao jogador um ambiente para repeti-lo livre de consequências permanentes (HART, 2015). É comum o jogador voltar o seu “*save game*”⁴³ ao não concordar com o resultado de alguma decisão e procurar uma resolução mais satisfatória. Para Nicholas Ware (2015) recarregar o jogo salvo e alterar suas escolhas é um incentivo a “síndrome do cara bonzinho”, um comportamento misógino onde homens, jovens e heterossexuais acreditam que o acúmulo de boas ações e momentos de apoio emocional às mulheres devam ser recompensados com sexo. Admito que sempre recarregava o meu jogo salvo quando escolhia uma opção de diálogo que chateasse alguma das minhas pretendes. Os *games* constantemente incentivam o jogador a marcar o máximo de pontos, inclusive nos romances. O sexo é representado como uma recompensa por uma série de escolhas corretas (*ibidem*).

⁴¹ As cenas podem ser assistidas em: <https://player.vimeo.com/video/272803880>.

⁴² Um demônio de forma feminina que invade os sonhos dos homens com o objetivo de ter uma relação sexual e roubar as energias da vítima.

⁴³ O progresso do jogador em um determinado jogo é salvo pelo videogame automaticamente e manualmente, isso permite que o jogador possa continuar posteriormente do exato ponto em que parou. O jogador também pode criar vários pontos de salvamento com liberdade de carregar qualquer um em qualquer momento.

O jogador pode ficar impune de ser julgado por suas ações em um *game*, já não podemos dizer o mesmo das ações do jogador fora de um sistema controlado, como veremos a seguir no próximo tópico.

2.5.1 Entrevista com Clarice França

Para Alison Holmes (2014) existem duas atitudes conflitantes entre os jogadores: por um lado, temos os jogadores que desejam que os videogames sejam levados a sério como uma forma de arte. E por outro, quando determinados jogos recebem críticas, o argumento utilizado é que se trata de apenas como um joguinho. Infelizmente o argumento de “ser apenas um jogo” é constantemente utilizado nas redes sociais para defender racismo, sexismo e misoginia nos videogames. Os jogos apresentados e analisados nessa tese apresentam um padrão. Em todos aconteceu a discussão sobre a representação feminina e das minorias (indígenas e LGBT+). Então realizei uma entrevista com Clarice França para compreender um pouco da opinião feminina sobre o assunto, ainda mais de uma mulher que se declara abertamente bissexual, ou seja, uma minoria dentro do universo dos videogames.

Clarice é formada em Rádio, TV e Internet pela Cásper Líbero, atualmente é editora do site de cultura pop Nebulla e está trabalhando na sua primeira *webnovel* de fantasia urbana “*A Guardiã do Sonhar*”. A primeira pergunta: - Qual a primeira cena de sexo vista em um videogame? E a mais recente? Comparando ambas as cenas, o que mudou?

Eu acho que a primeira que eu vi, pelo menos que eu lembre, foi em *God of War*. A última possivelmente foi jogando *Mass Effect: Andromeda*. As maiores diferenças que eu vejo, primeiro, é a qualidade dos gráficos. Depois, no caso dos dois jogos em questão, o primeiro era puramente para um possível prazer masculino, quando o último parecia mais querer mostrar uma cena de sexo mais "igualitária", digamos assim. Ah sim, a última também tinha alienígenas envolvidos (FRANÇA, 2018, *online*⁴⁴).

A BioWare é conhecida pela liberdade em seus jogos, a narrativa, personagens e também pelas cenas de sexo. A possibilidade de criar um protagonista, escolher o seu sexo e orientação sexual, logo, algo mais igualitário. Então perguntei: Qual sua opinião sobre as cenas de sexo na trilogia *Mass Effect* e em *Dragon Age*? Essas cenas agregam à narrativa ou podem ser consideradas apenas *fan service*?

⁴⁴ Entrevista realizada via e-mail no dia 7 de junho de 2018.

Eu sou suspeita para falar, porque eu não acho que o *fan service* em si seja um problema. Acho que a cena do ato em si pode ser sim um *fan service*, mas contanto que ele não objetifique nem diminua nenhuma minoria, não vejo problema com isso. Há uma parte do *fandom* que gosta de ver essas cenas e criar conteúdo em cima disso, como *fanfics* e *fanarts*, que movem uma parte considerável do *fandom*⁴⁵, principalmente as postagens do tumblr. Agora, quanto a sexualidade em si e o romance, eu acho que tem um grande fator narrativo aí. Esse aspecto compõe muito dos personagens, sem contar que dá uma chance para personagens LGBTQ+ ganharem destaque. E também pode servir para trazer informações que as pessoas talvez não tivessem, como o romance do Iron Bull [Touro de Ferro] em *Dragon Age: Inquisition*. O personagem pratica BDSM, e fala sobre *safe word* e consentimento, que já é mais do que Cinquenta Tons de Cinza fez, por exemplo (FRANÇA, 2018, *online*).

Essa vontade e admiração citada por França por algum jogo explicaria a relação entre os fãs e Kratos de *God of War*. Em determinados *sites* afastados do cenário *mainstream*, Kratos reina como ícone gay, assunto esse explorado anteriormente. Existem pouquíssimos personagens homossexuais na grande indústria dos videogames, sendo assim, resta aos fãs imaginarem seus personagens favoritos de uma maneira mais íntima e particular. A representatividade das minorias nos videogames sempre foi considerada polêmica. Para Alison Holmes (2014) os jogadores do sexo masculino que sempre foram atendidos pela indústria enxergam a inserção de mulheres, minorias, e outras sexualidades como um ataque à sua posição privilegiada. Em 2018 foi lançado o trailer do jogo *The Last of Us 2*, e no vídeo a protagonista Ellie conhece uma garota, dançam, se divertem, e ao fim, se beijam⁴⁶. Parte do público teve uma reação extremamente negativa, preconceituosa e homofóbica, a própria Clarice analisou e refletiu sobre alguns comentários (fig. 101).

The Last of Us se passa em um universo pós-apocalíptico, onde o restante da humanidade tenta sobreviver. O primeiro jogo recebeu o selo *Mature (M)*, logo, recomendável para maiores de 17 anos. Então, temos nos comentários a hipocrisia de um pai preocupado que a filha veja um beijo lésbico, e não corpos sendo dilacerados e desmembrados em uma humanidade em ruínas. Um beijo romântico entre meninas é errado, mas sangue escorrendo pela tela é aceitável e inofensivo, essa é a linha de raciocínio de parte do público de videogames.

⁴⁵ Abreviação de *fan kingdom*, que significa um grupo de fãs de uma determinada obra, como por exemplo séries de televisão, histórias em quadrinhos, animes e também jogos de videogames.

⁴⁶ Trailer pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=mh6TaH-H1C4>.

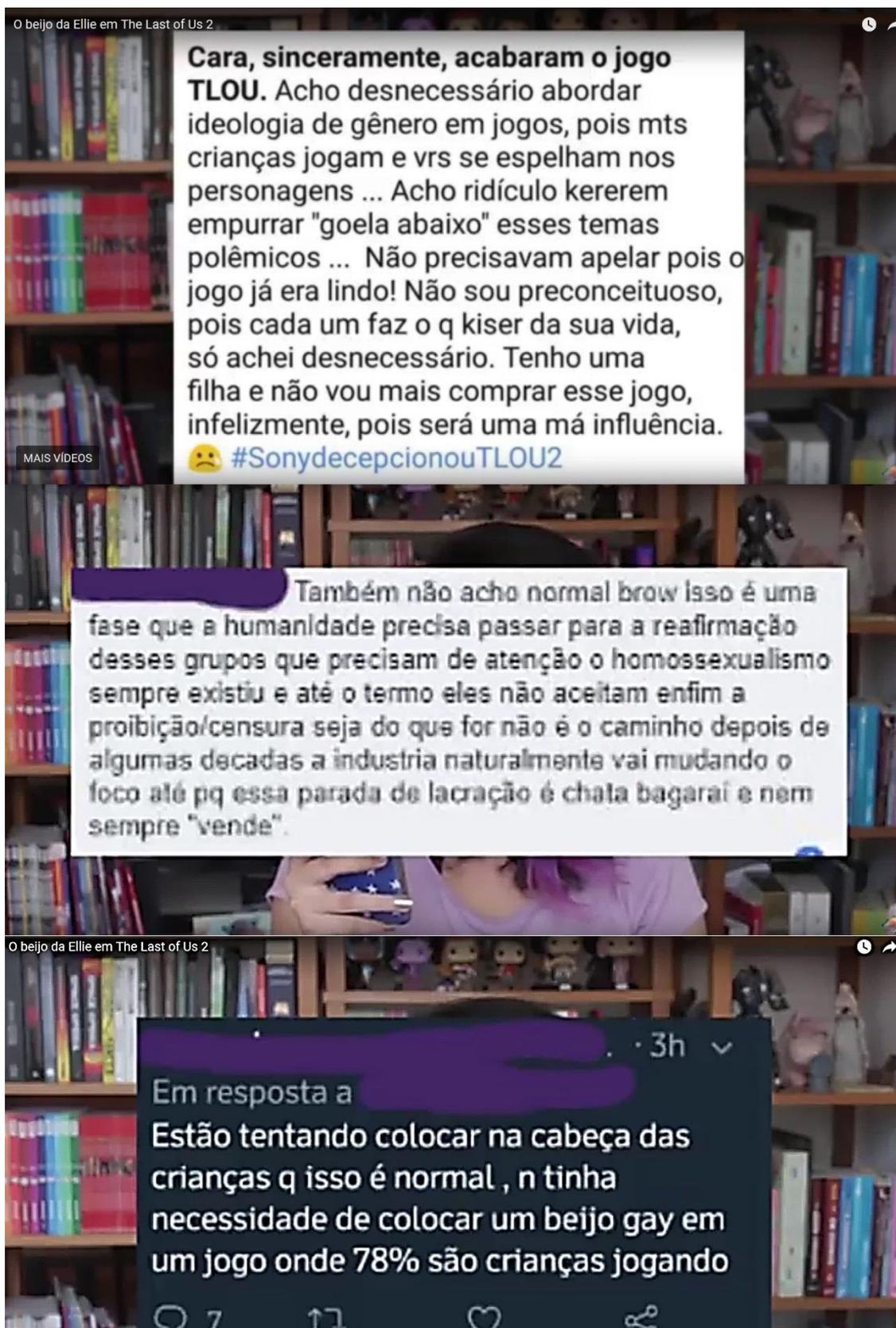


Figura 101 – Comentários analisados por Clarice França. Fonte: <http://www.nebulla.co/o-beijo-da-ellie-em-the-last-of-us-2/>.

De acordo com Casey Hart os *games*:

revelam uma agenda predominantemente heterocêntrica. Os videogames podem ser vistos como veículos dentro dos quais os jogadores podem viver fantasias. Portanto, as opções dadas aos jogadores dentro da dinâmica do jogo revelam o que fantasias e experiências são endossadas naquele lugar (HART, 2015, p. 153, minha tradução).

Em entrevista, David Gaider – agora ex-escritor da BioWare, corrobora com o argumento de Casey: “Nenhum personagem jamais teve que se justificar por ser hétero, branco e do sexo masculino. No momento em que você o faz diferente disso, de repente precisa de razões do porquê disso ser ok... não precisa?” (PRATA, 2017, *online*). Existem aqueles que argumentam que abrir as portas para essas abordagens afastam os consumidores, com isso, prejuízos para os estúdios. Já outros simplesmente não querem o seu *game* favorito envolvido com esses assuntos. Sobre isso, Clarice respondeu:

Há inúmeros nichos de mercado dentro da cultura pop que provam que representatividade não diminui vendas, como o mercado de HQs e o de cinema. Eu acredito que quem reclama desse tipo de coisa baseia seus argumentos em preconceito e falta de conhecimento. Se mais de 50% do público consumidor de *games* é mulher, não faz sentido criar jogos que façam com que esse público se sinta excluído. Há vários jogos com protagonistas mulheres que foram sucesso, como *The Last of Us*, *Tomb Raider*, *Horizon: Zero Dawn*. Infelizmente a questão é muito mais de ódio às minorias do que qualquer lógica capitalista, porque os números mostram que diversidade vende sim (FRANÇA, 2018, *online*).

Recentemente essa polêmica ganhou mais uma página na história dos videogames. Em 2018 foi anunciado *Battlefield V*, jogo do gênero FPS desenvolvido pela EA DICE. E durante a E3⁴⁷ foi anunciado a presença de mulheres no *game* que se passa durante a Segunda Guerra Mundial. As mulheres estavam presentes no *trailer* de anúncio e também na imagem abaixo (fig. 102).

Alguns fãs da franquia entenderam a presença feminina no *game* como um ataque, e responderam de maneira sexista e agressiva. Oskar Gabrielson, diretor executivo da DICE respondeu via Twitter:

Primeiro, vamos esclarecer uma coisa. A opção de escolha e as personagens femininas estão aqui para ficar. Queremos que *Battlefield V* represente todos os que participaram num dos maiores dramas da história da humanidade, dando aos jogadores a opção de escolha e personalização dos personagens que usam (GALVÃO, 2018, *online*).

Patrick Södurland, diretor criativo da EA, também se pronunciou sobre o ocorrido:

Estas pessoas são ignorantes. Elas não entendem que este é um cenário plausível. E escutem: isto é um jogo. E hoje os jogos são diversificados em relação

⁴⁷ *Electronic Entertainment Expo*, o maior evento do mundo dedicado aos videogames. Durante dias o público e jornalistas são apresentados a lançamentos, anúncios exclusivos e a possibilidade de testar jogos que ainda não foram lançados no mercado.

ao gênero de uma forma que nunca foram. Há muitas jogadoras por aí que querem jogar e homens que querem jogar como uma mulher destemida. Nós não ligamos para críticas que não sejam construtivas. Nós apoiamos esta causa e eu acho que estas pessoas não entenderam as coisas direito ainda. Vocês têm duas opções: aceitem ou não comprem o jogo (MATTOS, 2018, *online*).



Figura 102 - Imagem de divulgação de *Battlefield V*. Fonte: <https://www.polygon.com/2018/6/14/17465314/battlefield-5-women-historical-accuracy-reddit-banned>.

Para Mathew Seiji Burns (2014) os desenvolvedores estão em conflito com o que é nomeado por “consumidor-rei”. Geralmente são jogadores que se consideram tradicionais e se intitulam os verdadeiros *gamers*, o agente central que define como será a experiência em um determinado jogo e até mesmo na indústria. De acordo com os pesquisadores Lucas Goulart e Henrique Nardi:

As identidades constituídas como “consumidor-rei” acaba por manter uma dificuldade dos/as jogadores/as mais tradicionais de saírem desse papel de consumidores. No momento em que a cultura se comporta de uma maneira diferente do produto que esses “pagaram” (e rompendo com o *Boyhood*), onde esses são retirados de um espaço de intensa repetição das mesmas temáticas e mecânicas, existiria uma quebra de contrato. Dessa maneira, os produtos da cultura de jogos digitais passam a ser a própria identidade *gamer* – e a reiteração da experiência masculina hegemônica (GOULART; NARDI, 2017, p. 261).

O “consumidor-rei” vai defender o seu espaço sagrado e atacar todos que sejam contra a sua opinião, esses que são acusados por modificar uma experiência já consolidada. Alto poder aquisitivo também está ligado ao “consumidor-rei”, pois como tem dinheiro para adquirir os jogos mais caros (AAA), se considerando além dos outros jogadores, nega a existência de infinitas possibilidades oferecidas pela cultura dos videogames. Esse perfil de jogador reage com raiva, e a internet e consequentemente as redes sociais são os principais campos dessa batalha. E foi exatamente essa a situação vivenciada por Clarice França. Lendo artigos sobre o machismo e objetificação da mulher nos

games, encontrei a análise de França sobre a trilogia *The Witcher*, e percebi um certo padrão vindo dos jogadores masculinos. Os comentários em maioria são agressivos, e tentam diminuir a capacidade intelectual da autora, e até mesmo a acusam de ter inveja dos corpos das personagens. Esses ataques me instigaram a entrevistar Clarice França. Então a questioneei sobre qual a razão disso e também o que pode ser feito para que o diálogo possa fluir de forma construtiva e pacífica.

Eu também queria saber como fazer esse diálogo fluir. Brincadeiras à parte, a razão disso é o machismo enraizado na nossa sociedade. Se um homem fizesse essas críticas ao *The Witcher*, por exemplo, ele não receberia o ódio que eu recebi. Esse texto tem 2 anos, eu ainda preciso ler besteira por causa dele. Recentemente um cara achou meu perfil pessoal do Facebook e mandou uma mensagem em privado me desmerecendo completamente. Um outro *site* fez um texto resposta, diminuindo minha capacidade crítica, e até rolou um vídeo resposta falando que FEMINISTA ATACA FRANQUIA THE WITCHER⁴⁸, como se eu tivesse feito um atentado ao jogo, sei lá. Talvez um homem recebesse algum ódio e recebesse xingamentos homofóbicos, mas muito do que eu recebi foram xingamentos voltados e devido ao meu gênero. Porque homens não são ensinados a respeitar a capacidade intelectual da mulher, ou qualquer coisa sobre ela, muito menos quando esta mulher está entrando na zona de conforto dele, que no caso é criticar o joguinho que ele gosta (FRANÇA, 2018, *online*).

Encontrei o vídeo citado pela Clarice, e até o dia 11 de setembro de 2018 conta com 50.385 visualizações, e 1000 comentários. Abaixo alguns comentários, com ofensas e ataques inclusive por mulheres (fig. 103):

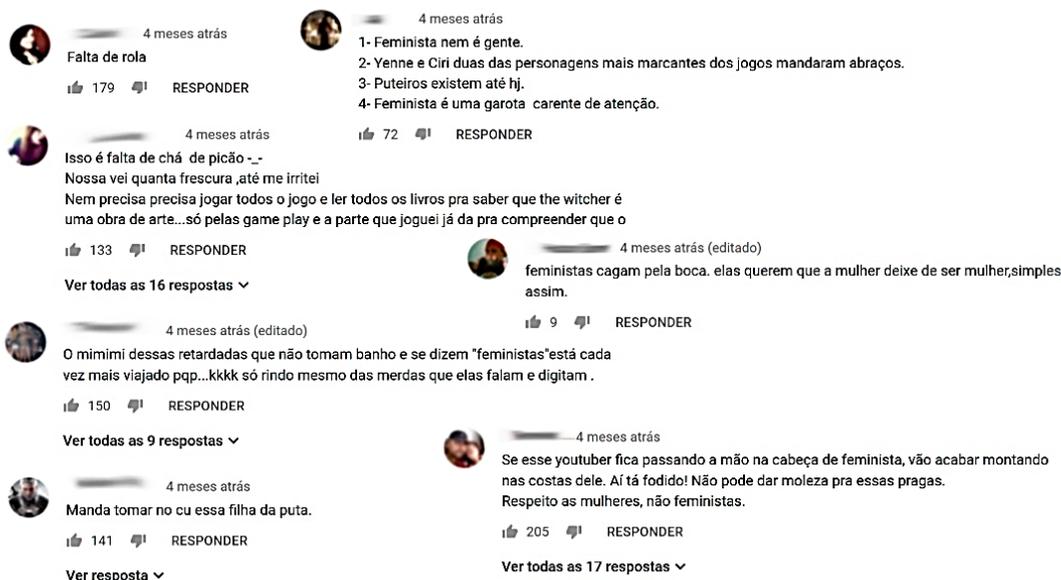


Figura 103 – Ataques e ameaças contra Clarice França. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=YxjbbXd2ypg>.

⁴⁸ Vídeo pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=YxjbbXd2ypg>.

Clarice França (2016) passou dezenas de horas no universo de *The Witcher* para escrever o seu artigo sobre a trilogia, e mesmo assim a sua opinião não pôde ser validada pelo “consumidor-rei”. A autora analisou a participação e representação das mulheres na narrativa e no universo dos jogos, apontando certas contradições, como por exemplo a vilã Sylvia Anna que em seu último desejo escolhe fazer sexo com o protagonista/jogador. Em diversos momentos a trilogia *The Witcher* reafirmou uma tendência dos videogames que era exibir homens capazes, heterossexuais, e fortes com o objetivo de salvar o mundo e a garota (em perigo) que se encontra em situações dominadas por homens, como a guerra, onde romance está geralmente ausente (GLASSIE, 2015). Clarice França também critica como a trilogia reforça o estereótipo da mulher dedicada a profissão ser chata e mandona, além daquelas personagens que existem apenas para as cenas de sexo com Geralt.

No texto, fica evidente uma evolução na representação das mulheres e das minorias na série, são discutidos os pontos negativos encontrados e também os positivos. Clarice França assume que adorou a experiência proporcionada pela trilogia *The Witcher*, contudo, isso não foi o suficiente para evitar ataques e comentários maldosos. Muitas críticas colocadas por Clarice França também estão escritas nessa tese sobre *The Witcher* e outros jogos, mas será que a reação do público comigo será tão raivosa quanto foi com Clarice? Me resta imaginar a reação dos jogadores ao ler a minha pesquisa.

Como defendo em minha tese, todos os games são sexualizados, mas alguns apresentam uma capacidade de apropriação maior. O jogo *Overwatch* (2016) se tornou um fenômeno cultural desde o seu anúncio, e em todas as áreas. O site pornográfico Pornhub revelou que em 2017 o *game* foi a palavra mais buscada por brasileiros no *site*. O jogo também foi responsável por atrair o público feminino, esse dedicado a se fantasiar de suas personagens favoritas. Então perguntei a Clarice França o que existe em *Overwatch* e também em outros jogos que poderia justificar essa atração emocional e sexual dos jogadores?

No caso específico de *Overwatch*, a Blizzard foi lançando informações e materiais sobre os personagens antes do jogo ser lançado, não só de mecânica do jogo, mas de história. Isso fez com que as pessoas já criassem um tipo de relação, seja por gostar daquilo ou por se identificarem de alguma forma, sem ao menos ter jogado nada. Isso foi um dos fatores que especificamente ajudou o *Overwatch* a ser o sucesso que é, e a fazer com que os personagens sejam tão amados. Ampliando a discussão, eu acredito que sentir essa atração por personagens de videogame seja a lógica de sentir isso por qualquer personagem. Eles representam coisas e ideias, que nós às vezes nos identificamos e admiramos. Nós queremos ser aquela pessoa, ou encontrá-la, quase como uma relação platônica ao meu ver, por mais que saibamos que são ficcionais. Nos *games*,

acredito que exista ainda o fator da interatividade. Como interagimos com esses personagens de alguma forma, seja controlando-os ou de fato conversando com eles, no caso de RPG, essa relação fica mais próxima. O *game* é uma mídia que permite imersão, vivenciar a experiência e até a interação com aqueles personagens, e talvez por isso esses casos fiquem mais evidentes (FRANÇA, 2018, *online*).

Também perguntei sobre exemplos positivos da representação da mulher nos *games*, e outros que considerava negativos. E também quais jogos recomendaria para uma adolescente que trazem possibilidades de representação das mulheres além dos estereótipos já conhecidos.

Eu vou tentar pegar franquias que fujam da BioWare. O exemplo que deu certo eu consideraria *Horizon: Zero Dawn*. É um jogo imenso, com vários elementos que muitos *gamers* gostam, com uma representação bem positiva. Além de ser a heroína, Aloy tem toda uma jornada de crescimento e compreensão, muitos deles que não tem nada a ver com o gênero dela. Inclusive, ela não sofre violência de gênero em momento nenhum, os vilões que ela enfrenta querem derrotá-la por causa da ameaça que ela é, não por ser uma mulher necessariamente. Agora, um exemplo negativo, e talvez polêmico, para mim é *Bayonetta*. Eu não terminei o que comecei a jogar, mas qualquer motivo é o suficiente para ela ficar nua, em posições completamente absurdas e sexualizadas que são completamente desnecessárias. É óbvio que havia um olhar masculino ali para sexualizá-la. Muitos vão dizer que é uma sátira, mas não há nada no jogo que apresenta a representação dela como tal, nunca o jogo convida o jogador a refletir sobre como aquilo é errado ou ao menos exagerado. *Dragon Age* e *Mass Effect* são os meus queridos. *Horizon: Zero Dawn*, os novos *Tomb Raider*, *Transistor*, *Child of Light*, *The Last of Us*, *Hellblade: Senua's Sacrifice*, *Overwatch*, *Uncharted: The Lost Legacy* e *Undertale* (FRANÇA, 2018, *online*).

Os exemplos citados por Clarice ainda são uma porcentagem mínima dos jogos lançados todos os anos. A indústria está em uma longa e lenta mudança, contudo, ainda é dominada por homens heterossexuais que produzem para outros homens heterossexuais. O sexo e a sexualidade são raramente explorados além da heteronormatividade, e demais sexualidades ainda são marginalizadas (GLASSIE, 2015). Por isso Liara e as *asari* apresentam a principal função narrativa de fazer o jogador experimentar subversões da heteronormatividade, baseados nas qualidades do ser, e não apenas no que é socialmente aceito (*ibidem*). Uma lição deveras importante na contemporaneidade, compreender e amar o outro independentemente do que é socialmente aceito. Por fim, para encerrar a entrevista a perguntei sobre o que esperava do futuro dos *games* e da comunidade em geral?

Eu gostaria muito que a comunidade *gamer* tivesse cada vez menos pessoas preconceituosas, e que também diminuísse cada vez mais o espaço que esses discursos têm. A indústria precisa ver que há várias histórias que podem ser contadas além do homem branco padrão, e que isso vai vender sim. Colocar a cara a tapa e falar dessas questões abertamente é importante. Fugindo um pouco do assunto, também queria que a indústria focasse menos em combate e

pensasse em outras formas de interação que não vangloriasse apenas violência e masculinidade tóxica (FRANÇA, 2018, *online*).

Um dos argumentos mais comuns é que as acusações de machismo e objetificação das mulheres partem de mulheres que não são jogadoras, sendo assim, não cabe a elas opinar sobre o assunto. É isso é uma falácia. Alguns jogos não se importam em atrair o público feminino, o público-alvo é bastante claro, os homens brancos, de classe média e heterossexuais, o perfil do “consumidor-rei”. Esse argumento que apenas jogadores tem o direito de discutir sobre videogames é falho, pois nem discute e argumenta sobre o assunto, e sim tenta desclassificar a opinião das mulheres e minorias sobre um determinado jogo. Esses jogadores se colocam em um altar com seus *games* santificados, esses que em hipótese alguma devem ser problematizados. E se por acaso acontecer críticas vindas de uma jogadora, é comum dizer que a mulher não entendeu e compreendeu a proposta do *game*, isso é subestimar a capacidade intelectual de uma mulher. Vale ressaltar que, esse perfil de jogador quando se torna fã de um determinado jogo o defende de todas as possíveis críticas, entre elas, a representação da mulher nos *games*. A única opinião válida para esses jogadores tóxicos é aquela que valida o seu ponto de vista, qualquer outra visão é errada e deve ser extirpada do mundo dos videogames. Geralmente em discussões sobre o tema na internet a raiva e agressividade imperam, são raros os momentos de compreensão e empatia com o próximo. Vemos um exemplo disso na situação vivenciada por Clarice França, mas também há casos mais extremos, como a ameaça sofrida pela ativista feminista Anita Sarkeesian:

Durante uma investigação sobre as recentes ameaças sofridas por Sarkeesian, o jornalista Stephen Totilo, do Kotaku, descobriu que a última edição da *Game Developers Conference* (GDC), no qual Sarkeesian foi homenageada, também foi alvo de ameaças terroristas. Um e-mail anônimo direcionado à aproximadamente 25 organizadores do evento, que ocorreu em março de 2014, dizia: “Uma bomba será detonada na cerimônia de premiação do *Game Developer’s Choice Awards* hoje à noite, a menos que o *Ambassador Award* de Anita Sarkeesian seja revogado. Estimamos que a bomba matará pelo menos uma dúzia de pessoas e machucará outras dúzias. Seria do seu interesse aceitar nosso simples pedido. Isso não é uma piada. Você foi avisado.”

O *Ambassador Award* é direcionado às pessoas que tenham contribuído positivamente à indústria dos videogames. O esquadrão anti-bombas do departamento de polícia de São Francisco foi acionado na ocasião, mas nenhum explosivo foi encontrado no local. Ainda assim, medidas preventivas foram tomadas pela organização, que optou por não informar os participantes do evento da ameaça e, muito menos, revogar o prêmio à Sarkeesian (SAMPAIO, 2014, *online*).

Para esses jogadores, criticar o seu jogo e conseqüentemente o seu personagem, é como atacá-los diretamente. Geralt, Kratos, Shepard, entre outros personagens de jogos

são as representações do “macho alfa”, aquele que tem disponível uma infinidade de mulheres, podendo fazer o que quiser, sem consequências reais e *in game*.

É estranho ver esse comportamento vindo de um público que historicamente sofreu preconceito. Antigamente gostar de videogames era sinônimo de ser *nerd*, e isso no sentido mais pejorativo possível. Sou de uma geração que toda criança devia gostar e jogar futebol, ou qualquer esporte do gênero, não fazer isso era sinônimo de problemas para os familiares, e ligar um videogame na televisão significava ainda mais problemas. Agora esse mesmo público se consolidou como público-alvo do mercado do entretenimento. O que era considerado de nicho nas décadas de 1980 e 1990, agora são produtos facilmente encontrados em qualquer local. Esse mesmo público age de maneira raivosa impedindo a inserção e a circulação de novas ideias no meio dos *games*. Entendo que as mulheres estão lutando por mais diversidade de representações femininas, e não acabar com os videogames, ou com as personagens já existentes. E sim mostrar que existe uma pluralidade de representações, muito além do estereótipo definido por desenvolvedores homens. Cory Barlog, diretor do novo jogo da série *God of War* (2018) percebeu que uma mudança era necessária e importante, sendo o primeiro jogo da série sem nenhum conteúdo sexual. Para Barlog, era importante não propagar a visão de uma masculinidade tóxica (PLANTE, 2018). Kratos agora tem um filho, e para o diretor era importante o jogo passar valores para os jogadores, assim como Kratos passa para o seu filho. De acordo com o diretor:

Isso não quer dizer que eu odeie o trabalho que fiz antes, porque amo tudo isso. É como eu, à medida que envelheço, estou olhando as coisas de maneira um pouco diferente. Esta lição que eu esperava passar para [meu filho]: que os conceitos de força e vulnerabilidade emocional e a capacidade de se sentir livre para sentir a gama de emoções, que estes não são dois conceitos conflitantes ou diametralmente opostos. Isso é o que nos torna humanos completos, certo? (PLANTE, 2018, *online*).

Talvez os desenvolvedores enxergaram um desgaste da marca e de seu protagonista, isso justificaria as mudanças na personalidade de Kratos. Antes um personagem que se assemelhava as heróis dos filmes de ação dos anos 1980 como por exemplo Arnold Schwarzenegger, Bruce Willis e Sylvester Stallone. Em sua versão atualizada, Kratos possui a responsabilidade de criar e proteger o seu filho, assim como demonstrar sentimentos que vão além da excitação e a raiva.

GoW foi responsável por apresentar cenas de sexo para milhões de jogadores, que assim conheceram as possibilidades de representações sexuais através do jogo no PlayStation 2. A inserção de elementos cinematográficos nos *games* foi responsável por

uma revolução nos videogames, e isso alterou a percepção dos videogames como uma mídia para crianças. Parte da indústria percebeu que o público está amadurecendo, com isso, procurando novas experiências e possibilidades nos videogames. Kratos é um personagem desenvolvido para agradar uma base já estabelecida de jogadores: adolescentes heterossexuais. Mas para outra parcela de jogadores, as mulheres com seios desnudos não são a fonte de atração, e sim o próprio Kratos. As artes encontradas no site “Rule 34 Data Base” demonstram que a imaginação dos jogadores vai além dos elementos pré-estabelecidos pelos criadores de *God of War*. Desde os primeiros minutos a série inseriu a sexualidade como um dos seus temas, e também como propaganda de um jogo para adultos. Contudo, na superfície da sociedade e da internet Kratos é usado para reforçar a heteronormatividade, e até mesmo uma masculinidade tóxica. De acordo com Huizinga (2012), um jogo sempre significa alguma coisa, mas nesse contexto, o *game* significa um jogo sobre representatividade de uma orientação sexual que é oprimida, e renegada na indústria dos videogames.

Recentemente esse embate ganhou mais uma página, a série nipônica de luta *Dead or Alive* (1996 – 2006) ousou em mudar e abandonar a sexualização das personagens femininas. Yohei Shimbori – produtor e diretor de *Dead or Alive 6*, fala sobre os movimentos realistas nos seios e nádegas das personagens, e demais mudanças:

Ainda há algum movimento, porque isso faz parte do DNA do *DoA*. Mas, ele admitiu, em versões anteriores do jogo havia “muito exagero”. Estamos tentando alcançar algum movimento natural, então quando você se move, as coisas se movem naturalmente. Essa é a nossa intenção. Este é um jogo de luta. Sentimos que as pessoas não estavam olhando para isso como um jogo de luta puro. Eles estavam procurando por algo que estava na direção errada. Então, queríamos ter certeza de que este é um jogo primeiramente de luta (YIN-POOLE, 2018, *online*).

Na mesma entrevista, o diretor afirma o seu objetivo com a essa mudança: “para que todos possam jogar sem se sentirem constrangidos” (YIN-POOLE, 2018, *online*). Quando Shimbori fala em constrangimento, ele quer dizer por exemplo o que aconteceu em *Dead or Alive Xtreme 3* (2016), *DoA: X3*. O jogo ofereceu suporte a periféricos de realidade virtual e a possibilidade de interagir e tocar nas personagens, e também visualizar ângulos bastante explícitos das personagens (fig. 104). Na época, a KOEI – desenvolvedora da série *Dead or Alive*, decidiu não lançar *DoA: X3* no ocidente, com receio da reação do público (GUILHERME, 2016).



Figura 104 – Imagem do jogo *Dead or Alive Xtreme 3*. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=iGAYNvvS-iL>.

O jogador conservador não aceita essas mudanças, mas alguns desenvolvedores estão dispostos a enfrentar a própria base de fãs, e assim atualizando e revitalizando suas séries. Da mesma maneira que a evolução tecnológica proporcionou novas experiências, o público também precisa evoluir e compreender que os videogames são uma linguagem que vai além do seu jogo favorito. Kratos, um dos maiores ícones da violência e machismo nos *games*, amadureceu, então por que os seus fãs também não podem? Essa atitude tem como objetivo atrair a atenção das mulheres e das minorias para seus jogos, um público tradicionalmente esquecido pela indústria dos videogames. Não por benevolência, mas também para lucrar. É estimado que o *pink money* – dinheiro do público LGBTQ+, movimente anualmente três trilhões de dólares ao redor do mundo. No Brasil essa população é responsável por movimentar anualmente mais de 150 milhões de reais (GONÇALVES, 2017). A partir do momento que a comunidade LGBTQ+ conseguiu direitos, isso resultou com o aumento da visibilidade da comunidade no entretenimento popular, e também o aumento da representatividade nos videogames (KIES, 2015).

Se por um lado os desenvolvedores estão ousando atrair um novo público, parte desse interesse é mercadológico e puramente capitalista. De acordo com a pesquisadora Adrienne Shaw, não há razões para esperar que a indústria *mainstream* trabalhe fora da caixa, sua ação tem como objetivo gerar interesse no produto em uma tentativa de aumentar a sua audiência, entretanto, essas representações são importantes apesar de suas motivações (GOULART, 2019). Por outro lado, jogos como *Mass Effect* e *Dragon Age*

são importantes para dar voz aos marginalizados, e também discutir sobre como uma sociedade convencional lida com o outro (GLASSIE, 2015). A indústria dos *games* está cada vez mais aberta e pode contribuir para uma discussão que transcende o digital, e afeta milhões de jogadores que se sentem ou não representados em tela. É importante o jogador, consumidor e também desenvolvedor ter noção de sua realidade de maneira crítica, política e reflexiva.

No próximo tópico, a discussão continua na publicidade, uma área presente em nosso cotidiano e igualmente sexualizada quando se trata de videogames.

2.6 A PROPAGANDA SEXUAL NOS VIDEOGAMES

Apenas recentemente o inconsciente começou a ser explorado e pesquisado, e como esse aspecto da mente nos afeta do início ao fim das nossas vidas. Para Leonard Mlodinow:

Pode ser difícil distinguir um comportamento voluntário e consciente de outro habitual ou automático. Na verdade, como seres humanos, nossa tendência em acreditar nos comportamentos conscientes e motivados é tão forte que vemos consciência não só no nosso comportamento como também no reino animal. Fazemos isso com nossos bichos de estimação, claro. O fenômeno chama-se antropomorfismo. A tartaruga é corajosa como um prisioneiro de guerra dos nazistas, o gato fez xixi na mala porque ficou bravo por termos saído de casa, o cachorro deve ter tido boas razões para morder o carteiro (MLODINOW, 2013, p. 13).

Após dar banho em meus gatos, eles costumam se esconder, e também passam o restante do dia me olhando torto, como se estivessem com raiva, e até mesmo planejando uma vingança. O antropomorfismo já fez a sua participação nessa tese, vimos como personagens de videogames, formas básicas e objetos podem ser sexualizados e usados como fonte de excitação. Outra característica humana é quando ações são tão repetidas a ponto de se tornarem automáticas. Quem nunca esqueceu se trancou ou não a porta de casa? Por experiência própria, a porta foi trancada, pode ficar tranquilo.

Atribuir características humanas aos animais e objetos, e ações automáticas que não se fixam em nossa memória, são exemplos de como a mente humana é complexa e tende a buscar explicações racionais para o universo. Contudo, podem haver forças ocultas além da compreensão humana (MLODINOW, 2013).

Somos ensinados a acreditar que todas as nossas decisões são conscientes e racionais baseadas em fatos e dados. Por exemplo, fui em uma hamburgueria e decidi o meu

sanduíche por um detalhe nos ingredientes, estava escrito “muito bacon”. Essas duas palavras não estavam presentes em nenhum outro sanduíche, isso me chamou a atenção. Mas fiquei deveras decepcionado quando o garçom me entregou o sanduíche. O “muito bacon” estava numa quantidade igual a todos os outros sanduíches, independentemente do preço. Leonard Mlodinow (2013) cita vários estudos comportamentais com o consumidor, por exemplo: o mesmo detergente em três caixas diferentes, uma azul, uma amarela, e uma com ambas as cores. Aquela com as duas cores na mesma caixa foi escolhida pelos participantes como sendo o melhor detergente; um experimento em um supermercado mostrou que músicas francesas e alemãs foram responsáveis por um aumento de 77% na compra de vinhos franceses e 73% na compra de vinho alemães, de acordo com a nacionalidade da música tocada nos dias pesquisados. O contexto foi importante para a escolha dos consumidores, duas palavras no cardápio, a visualidade da caixa e a origem da música. Para Leonard Mlodinow, nós

preenchemos os espaços em branco e fazemos adivinhações, mas a verdade sobre nós é muito mais complexa e sutil do que aquilo que pode ser entendido como um cálculo direto de mentes conscientes e racionais. A verdade é que nossa mente inconsciente está ativa, é independente e tem um propósito. Essa mente pode estar oculta, mas seus efeitos são muito visíveis, pois têm um papel crítico na formação da maneira como nossa mente consciente vivencia e responde ao mundo (MLODINOW, 2013, p. 27).

Acreditamos que todas as nossas escolhas são puramente racionais, mas na verdade, estamos sendo manipulados em nosso cotidiano. Acontecimentos considerados irrelevantes e irrisórios são os responsáveis por nossas ações, por isso a publicidade e propaganda é tão importante na contemporaneidade.

A publicidade na área de videogames é tão importante quanto o produto final. Mostrar ao consumidor o seu trabalho e atrair um novo público são passos fundamentais na publicação de um *game*. Antes de me aprofundar no assunto, vamos definir o que é o processo e o objetivo de uma campanha publicitária.

A propaganda é o esforço mais ou menos sistemático para manipular as crenças, atitudes ou ações de outras pessoas por meio de símbolos (palavras, gestos, bandeiras, monumentos, música, roupas, insígnias, penteados, desenhos em moedas e selos postais, etc.). A deliberação e uma ênfase relativamente fortes na manipulação distinguem a propaganda da conversação casual ou a troca livre de ideias. O propagandista tem um objetivo ou conjunto de objetivos específicos. Para conseguir isso, ele deliberadamente seleciona fatos, argumentos e exibições de símbolos e os apresenta de maneiras que ele pensa que terão o maior efeito. Para maximizar o efeito, ele pode omitir fatos pertinentes ou distorcê-los, e ele pode tentar desviar a atenção dos retores (as pessoas a quem ele está tentando influenciar) de tudo menos sua própria propaganda (SMITH, 2016, *online*).

Assim como os publicitários têm como objetivo manipular as vontades do consumidor, os desenvolvedores de jogos também usam de estratégias para manipular os desejos dos jogadores. Para Regis Mckenna: “os consumidores definem uma hierarquia de valores, desejos e necessidades com base em dados empíricos, opiniões, referências obtidas através de propaganda de boca e experiências anteriores com produtos e serviços” (MCKENNA, 1992 *apud* MOSER; KRÜGER, 2005, p. 7). O artista multimídia Edgar Franco nomeia os publicitários de magos negros devido ao seu caráter manipulativo e indutivo de comportamento. Em entrevista, Franco diz que

A publicidade, um mundo repleto de “magos negros”, atua no *status quo* manipulando símbolos simplesmente para induzir ao consumo. A publicidade é limpa, polida, bela, com rostos jovens, famílias bem nutridas, tudo é asséptico, quase hospitalar, nesse mundo idealizado da indução ao consumo. A linguagem visual da publicidade é a linguagem dominante do mundo globalizado, ela dita regras para os outros sistemas imagéticos, ela contamina todos os meios áudio-visuais, então como artista eu me insurjo contra essa assepsia dissimulada, uma pseudo-limpeza que encobre a sujeira da destruição do planeta e das outras espécies em detrimento do lucro de alguns (SILVA; CARVALHO, 2013, p. 250).

É interessante perceber como o artista se mostra como um contraponto aos publicitários ao indicar que a imagem pode ser utilizada além de induzir ao consumo. Em seu aforismo, Edgar Franco complementa:

A publicidade é, como já dizia Alan Moore, a magia negra do mundo contemporâneo, manipulando símbolos para induzir as massas alienadas a consumirem, gerar ansiedade de posse e tornar todos os produtos obsoletos em meses. Usar dessa magia em mentes em formação é ainda mais pernicioso, até cruel” (AFORISMOS DO CIBERPAJÉ, 2019, *online*).

Sendo assim, os publicitários estão conscientes do seu poder de manipulação, e também conhecem o funcionamento da mente humana. As ações publicitárias visam enviar uma mensagem ao consumidor, não à toa grande parte do custo de produção de um *blockbuster* é gasto com propaganda. A publicidade é peça importante no sucesso de um *game*, pois, um dos primeiros contatos do público é através de trailers, imagens em revistas e vídeos de *gameplays*. Adam Kiciński – o diretor geral da desenvolvedora polonesa CD Projekt Red, revelou que o título *The Witcher 3: The Wild Hunt* (2015) teve um orçamento total de US\$ 86 milhões, e aproximadamente metade desse valor foi investido na campanha de *marketing* (ABBADE, 2017). O sucesso comercial de um jogo muitas vezes é intrinsecamente ligado à sua campanha publicitária. Entretanto, algumas empresas erram e apresentam um material questionável.

Em 2006 a Sony criou uma campanha publicitária para anunciar um modelo branco do PlayStation Portable, mas a imagem escolhida para estampar os *outdoors* de Bélgica, Holanda e Luxemburgo foi acusada de racismo. Na imagem vemos uma mulher branca, vestida de branco, intimidando uma mulher negra, vestida de preto (fig. 105):



Figura 105 - Propaganda do PlayStation Portable modelo de cor branca. Fonte: <https://www.polygon.com/2017/4/5/15190396/sony-ssp-ad-white-is-coming-pepsi-kendall-jenner>.

A Sony alegou que a imagem foi desenvolvida para mostrar o contraste entre o novo modelo branco e o modelo tradicional de cor preta (TOTILO, 2006). O que não faz muito sentido, pois difamou um produto da própria Sony. Apesar da empresa ter negado o racismo, qualquer um com o mínimo de bom senso veria algo de estranho na vinculação da imagem.

Lúcia Santaella (2004) coloca que os consumidores de hoje são acumuladores de sensações, com os objetos comercializados como fontes de êxtases. Isso cria uma busca sem fim por novos produtos, novos prazeres:

Por isso mesmo, as sociedades globalizadas arrastam as economias para a produção do efêmero, do volátil e do precário, com suas indústrias funcionando cada vez mais para a produção de tentações frívolas que só duram o tempo da sensação que provocam para serem ininterruptamente substituídas por novas tentações (SANTAELLA, 2004, p. 8).

A propaganda é o veículo que faz o consumidor ter a necessidade por um determinado produto, a necessidade por um prazer, uma sensação efêmera até o próximo modelo ser lançado no mercado. Dessa maneira, as propagandas inserem o corpo humano e o prazer sexual como o objetivo e o produto como o meio. Já a antropóloga Ana Lúcia de Castro (2004) coloca que o culto ao corpo é uma forma de consumo cultural, sendo através do corpo que o indivíduo demonstra o seu status e poder, claro, guiado pela mídia.

O Brasil possui um longo histórico de propagandas consideradas apelativas sexualmente. Em 2003 o CONAR (Conselho Nacional de Auto-Regulamentação Publicitária) criou normas para regulamentar a exibição de propagandas de bebidas alcoólicas. O órgão regulamentador não recomenda a relação entre apelo erótico e o uso de linguagens do universo infantil vinculado ao consumo de bebidas alcoólicas (FOLHA DE SÃO PAULO, 2003). Recentemente entrou em vigor uma lei que pune a vinculação de propagandas que são consideradas sexistas e misóginas por empresas sediadas no Rio de Janeiro, e a multa pode variar entre 33 mil a 658 mil reais, e reincidentes podem pagar até cerca de 1,3 milhão de reais (JANSEN, 2018).

Contudo, a vinculação de propaganda com apelo sexual não se restringe apenas a cerveja. Entre as décadas de 1980 e 1990 era comum que o material publicitário para videogames apresentasse corpos nus, frases de duplo sentido, referências e insinuações sexuais:

[...] o uso de apelo sexual por uma sociedade em determinado período de sua história representa um reflexo, um espelho da vida dessa sociedade (REICHERT *et al.*, 1999). Portanto, o tipo de apelo e o seu uso são modificados conforme a evolução da sociedade no qual ele está presente (PETROLL; DEMACENA, 2012, p. 568).

O contexto é uma peça fundamental que pode influenciar nas escolhas do consumidor como vimos anteriormente. Hoje os *games* são o produto de entretenimento mais consumido no mundo, logo, natural o apelo sexual nas propagandas de videogames. Esse apelo está presente até em jogos que não tem quaisquer ligações com uma temática mais sensual. No Brasil algumas campanhas publicitárias se utilizaram de mulheres para chamar a atenção do público. Em 2014 a Ubisoft, para divulgar *Far Cry 4* (2014), levou Claudia Alende – modelo e Miss Bumbum Paraná, para passear em um *tuk tuk* pelo centro de São Paulo (fig. 106):



Figura 106 – Claudia Alende na campanha publicitária de *Far Cry 4*. Fonte: <https://www.facebook.com/ubisoft.brasil/photos/a.217258471628369/889218017765741/?type=3&theater>.

Na página da Ubisoft no Facebook, onde as imagens foram postadas, os comentários são recheados de elogios a modelo. Em nenhum momento existe a ligação com o jogo e sua proposta. Claudia Alende também participou do estande da Ubisoft na BGS 2014⁴⁹ (fig.107):

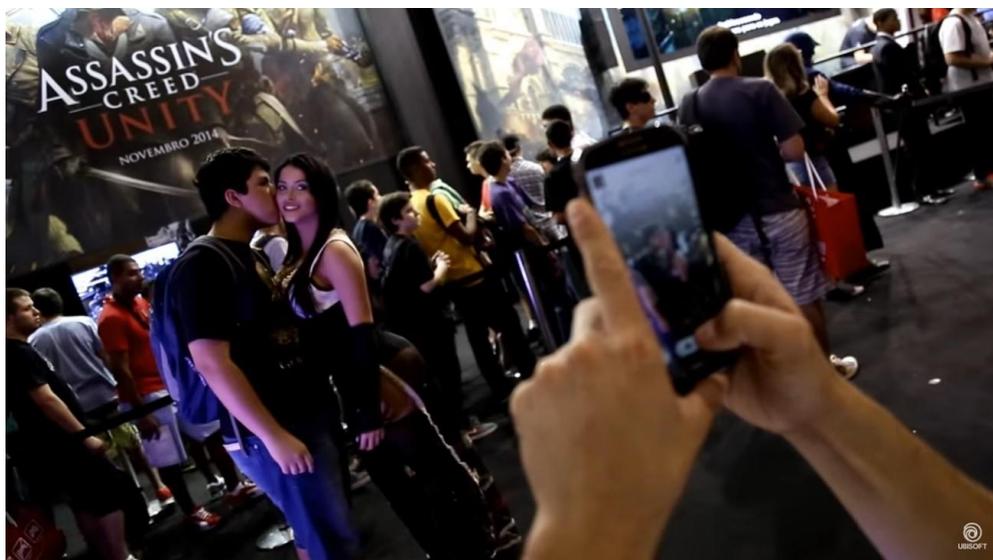


Figura 107 – Claudia Alende na BGS 2014. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=-CZTigsmWdc>.

⁴⁹ Realizada pela primeira vez em 2009 na capital carioca como *Rio Game Show*, a *Brasil Game Show* (BGS) sagrou-se a maior feira de games da América Latina e está a caminho de sua 13ª edição. O evento reúne as principais empresas do setor, que apresentam as novidades do mercado de PC, console, mobile, realidade virtual (VR), *card games* e jogos de tabuleiro. Além disso, na BGS os visitantes podem conferir alguns dos maiores lançamentos em jogos, ou seja, *games* que ainda nem foram lançados no mercado e que podem ser conferidos e testados no evento. Fonte: <http://www.brasilgameshow.com.br/sobre/>.

Nos comentários do vídeo no YouTube, vários homens repetem a mesma ideia: masturbação. Na campanha realizada em São Paulo existem poucos elementos visuais que contextualizam a ação ao jogo. Já na BGS 2014, Claudia Alende estava vestida como uma personagem de *Assassin's Creed: Unity* (2014). Contudo, em ambos os momentos, a atenção principal jamais eram os jogos da empresa e sim o corpo da modelo.

Também na BGS 2014 foi lançada a revista PlayStation que trazia um ensaio de Ana Paula Minerato – modelo e ex-panicat. Escolhida como a *garota play* daquele mês, o evento serviu como sessão de autógrafos e fotos com os fãs. Em entrevista, Beth Macedo – produtora do ensaio fotográfico, diz o seguinte: “fazer esse *frisonzinho* que a garotada adora ela, ela recebe super bem a garotada”⁵⁰. Apesar da BGS 2014 ter sido realizada em 12 de outubro, dia das crianças, as fotos do ensaio não eram para menores, e as crianças não me pareceram muito interessadas em tirar fotos com a modelo. Já os adolescente e adultos estavam empolgados (fig. 108):



Figura 108 – Ana Paula Minerato na BGS 2014. Fonte: <http://ego.globo.com/diversao/noticia/2012/10/ana-paula-minerato-capricha-no-decote-para-lancar-revista-em-sp.html>.

Algumas empresas apelam para o sexo e o corpo feminino em seu marketing, como por exemplo as citadas Ubisoft e Sony, e esse assunto será explorado nos próximos tópicos. Analisarei o sexo nas propagandas de videogames de acordo com a classificação

⁵⁰ Entrevista pode ser assistida em: <https://www.youtube.com/watch?v=Rrev8Ua03wc>.

de Tom Reichert (2002), pesquisador sobre os temas exibição do corpo, comportamento sexual, fatores contextuais e referências sexuais, no campo da comunicação e propaganda.

2.6.1 Exibição do corpo

Nessas propagandas o corpo humano é o foco e transformado em objeto. Não significa necessariamente que teremos nudez explícita, por exemplo, ou mulheres com roupas curtas, decotadas, lingerie, enquanto os homens são apresentados com calças coladas e de cuecas. Nessa classificação raramente os órgãos genitais ficam à mostra. Contudo, é comum as mulheres revelarem os seios, mas com os mamilos ocultos. Independentemente do sexo do modelo, a tendência é que esses tenham um corpo atrativo e atlético, destacando as qualidades físicas do corpo, assim causando um efeito de atração no público-alvo (REICHERT, 2002).

Na década de 1980 era comum a mulher ser usada para divulgar jogos para fliperamas e consoles, mesmo que o corpo feminino não tivesse ligação com a jogabilidade. Em algumas, a mulher estava na cena apenas para acompanhar o namorado e reforçar estereótipos (fig. 109).



Figura 109 – Algumas propagandas de fliperamas. Fonte: <https://forum.bodybuilding.com/show-thread.php?t=156000383>.

Aqui temos vários exemplos de propagandas que apelam para o corpo, mesmo em jogos que não apresentam personagens humanos. Aparentemente, a Sony tem um histórico em propagandas apelativas, e para divulgar o seu novo portátil, o PS Vita (2012) foi publicada a seguinte imagem (fig. 110):



Figura 110 - Propaganda do PS Vita. Fonte: <https://blogs.ubc.ca/melissasiygrsj/2016/02/26/touch-both-sides-sexism-and-advertising/>.

Também temos a frase “toque ambos os lados para adicionar prazer”. O PS Vita possui um *touchpad* na parte traseira, sensível ao toque e sendo um sistema aplicado em alguns *games* do portátil. Além de trazer o busto de uma modelo, existe um outro par de seios em suas costas, ou seja, tocar um PS Vita é tão prazeroso quanto tocar os seios de uma mulher? Bem, aparentemente essa é a ideia que a Sony tentou passar. Essa propaganda criou uma mulher transumana para saciar os fetiches masculinos, assim como a prostituta com três seios do filme *Vingador do Futuro* (1990).

Já a Sega, para anunciar o seu console 32 bits, o Sega Saturn (1995), divulgou em revistas outra imagem de mesmo teor (fig. 111). Uma ilustração de uma mulher nua em uma cama e a sua volta imagens de jogos disponíveis no Sega Saturn. No meio, em destaque, temos a seguinte frase “caso você não tenha percebido, há uma bela mulher pelada nessa página”. Não há nenhuma relação lógica entre a mulher nua e os jogos no console, mesmo com a intenção de dizer que é mais interessante jogar videogame do que sexo/masturbação. A propaganda foi usada apenas atrair a atenção dos adolescentes,

ainda mais por ser em página dupla, remetendo a pôsteres em revistas pornográficas, e que pode ser colada em uma parede.

{ IN CASE YOU DIDN'T NOTICE, }
THERE IS A
BEAUTIFUL, NAKED WOMAN
ON THIS PAGE.

When you've got Sega Saturn's triple 32-bit processing power
NOTHING ELSE MATTERS.

She's got blonde hair, blue eyes and the best body her money can buy. SO WHAT! There's no time for distractions when you're deep into Sega Saturn. Besides, check out those screen shots. Ba-dah-boom, ba-dah-bing, know what I mean?

You want curves? Try Sega Rally! Want a thrill? Panzer Dragoon II Zwei. Want a real knockout? Check out Virtua Fighter II. And lots of other incredibly cool games you can play on Saturn. But don't be fooled. Sega Saturn games offer more than just great looks. Like three 32-bit processors (that's two more than Playstation™, if you're scoring at home - or even if you're alone). Saturn's triple processing power means better gameplay and better graphics. So if you're looking for some real action, **HEAD FOR SATURN.**

SEGA SATURN™

Figura 111 – Propaganda do console Sega Saturn. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-video-game-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Em 1992 foi lançado para o console Mega Drive o jogo *Davis Cup World Tour Tennis*. Do lado esquerdo temos a capa do jogo, e do direito o material de divulgação do jogo de tênis (fig. 112):

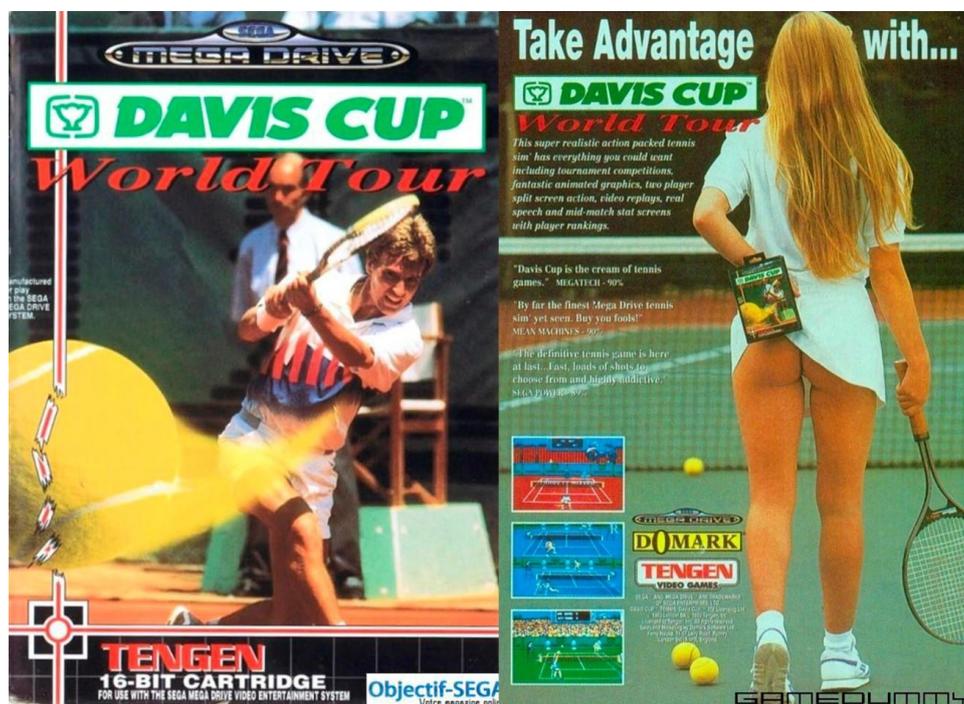


Figura 112 – Capa e material publicitário do jogo *Davis Cup World Tour*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Enquanto na capa temos uma partida de tênis, na divulgação do jogo temos uma mulher em uma quadra de tênis mostrando os glúteos. Na parte superior da página, em grande formato, está escrito “leve vantagem com *Davis Cup World Tour Tennis*”. Assim como a propaganda do Sega Saturn acima, não existe uma coerência entre o conteúdo do jogo, o esporte, e a modelo, que é usada apenas e exclusivamente para chamar e atrair sexualmente o público masculino.

Em 1998, Lara Croft – a protagonista da série *Tomb Raider*, foi utilizada em uma propaganda controversa do site IGN (fig. 113). Na imagem temos em vermelho “fica nua pra valer”, e nas nádegas da personagem uma tarja com “muito quente pra imprimir”. Apesar de não se tratar de uma propaganda de videogames, temos a utilização da nudez de uma personagem para atrair leitores. No fim da década de 1990, a internet não era tão acessível como hoje, logo, utilizar a nudez de uma personagem famosa dos *games* foi a tática e escolha para atrair o público. Essa ação reforçou o estereótipo que a internet é uma terra sem lei, e com bastante nudez e pornografia.



ign.com

IMAGINE GAMES NETWORK

Get the Naked Truth!

TOO HOT FOR PRINT

Expose yourself to the most in-depth, irreverent and often wickedly funny PlayStation coverage on the World Wide Web. With daily updated codes, news, reviews, previews and (of course) pictures, all in one easy-to-navigate site - IGN bares it all... and then some.

<http://www.ign.com>

Eidos Interactive is not responsible for this portrayal of Lara Croft.

Figura 113 - Lara Croft como garota propaganda do site IGN. Fonte: <https://twitter.com/VGArtAndTidbits>.

Em 2001, o jogo *Kinetica* trouxe uma corrida em que os competidores vestiam trajes que lhe permitiam ser o próprio veículo. Os trajes das corredoras mulheres ostentavam calcinhas fio dental, e isso foi usado em sua propaganda (fig. 114):

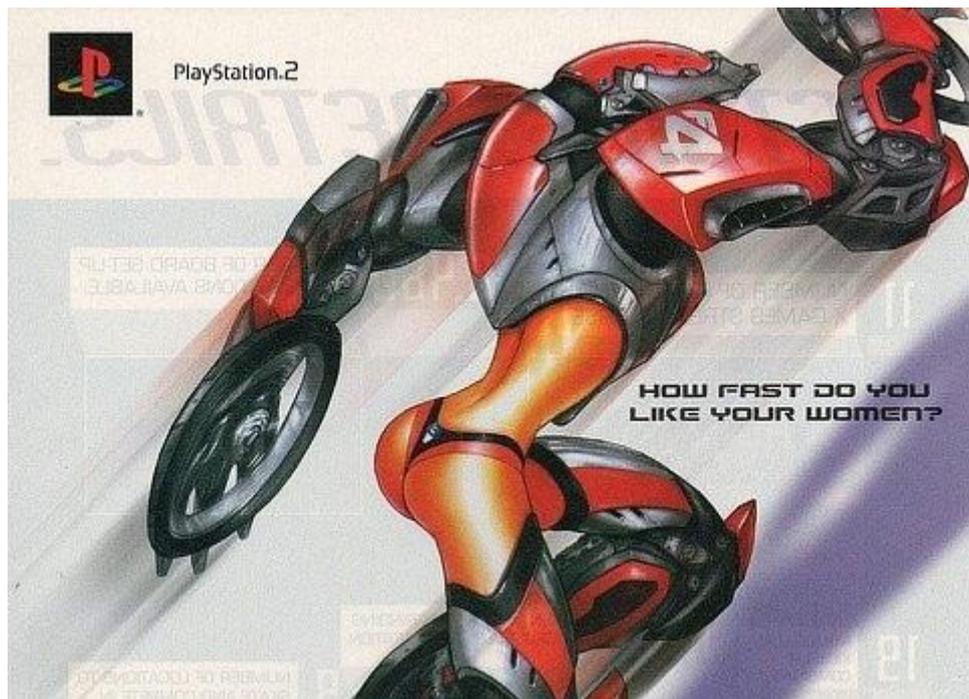


Figura 114 – Propaganda do jogo *Kinetic*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

É tradicional nas histórias em quadrinhos desenhar as mulheres em cenas que ao mesmo tempo mostram os seios e os glúteos, essa posição é conhecida por *brokeback*, por se tratar de uma posição impossível sem o rompimento da coluna e demais órgãos internos. Na imagem temos uma personagem do game na posição *brokeback* junto a frase “Quão rápido você gosta de suas mulheres?”. Temos um desenho de uma mulher transformada em objeto, e uma frase reafirmando o ato, além de uma frase de conotação sexual.

Em 2013 foi lançado *Dead Island: Riptide*, para *Ps3*, *Xbox 360* e computadores, um jogo de sobrevivência durante um apocalipse zumbi em uma ilha paradisíaca. A publicadora Deep Silver decidiu lançar uma edição de colecionador do *game*, e um item dessa edição foi responsável por uma polêmica acerca do jogo: uma estátua de 31 centímetros e pintada a mão. Um torso feminino esquartejado, vestindo apenas um biquíni, esse com cores correspondentes aos mercados em que o jogo foi lançado. A campanha afirmava se tratar de uma releitura das icônicas estátuas romanas de mármore, entretanto, a repercussão foi negativa e o estúdio acusado de misoginia. O que resultou em um pedido público de desculpas:

Pedimos desculpas por qualquer ofensa que tenha sido causada pela edição *Zombie Bait* de *Dead Island: Riptide* anunciada na Europa e na Austrália. Como muitas companhias de *games*, a Deep Silver possui inúmeros escritórios

em diferentes países. Graças a isso, muitas vezes cada região recebe uma edição de colecionador diferente. Para a edição limitada de *Zombie Bait* a ser lançada na Europa e na Austrália, foi escolhida a estátua de um torso zumbi, cortada da mesma forma que muitos dos nossos fãs cortaram os inimigos mortos-vivos no primeiro *Dead Island*. Nós estamos sinceramente arrependidos desta escolha. Nós estamos reunindo informações da comunidade de *Dead Island*, assim como toda a comunidade *gamer* internacional. Estamos realizando reuniões com toda a equipe da Deep Silver. Por enquanto, nós queremos deixar claro para a comunidade, para os fãs e para a indústria o quanto nós sentimos e estamos comprometidos a garantir que isso nunca mais aconteça (KARASINSKI, 2013, *online*).

Os protestos partiram essencialmente do público feminino de *Dead Island*, que usou as redes sociais para se manifestar. A polêmica não impediu que a edição fosse colocada à venda, e atualmente é um item bastante apreciado pelos colecionadores (fig. 115).



Figura 115 – Edição de colecionador do jogo *Dead Island: Riptide*. Fonte: <https://www.polygon.com/2013/1/15/3878810/dead-island-riptides-bloody-torso-statue-sparks-anger-shock>.

Soul Calibur V (2012) é um jogo de luta que foi desenvolvido pela Namco e lançado para *Ps3* e *Xbox 360*, e a publicidade focou nos corpos de dois personagens. A guerreira Ivy e o assassino Voldo estampam as páginas de revistas (fig. 116). Duas imagens são dedicadas a mostrar o corpo da Ivy, seus glúteos e seus seios, a outra tem como destaque a virilha de Voldo. Curiosamente essa é uma das poucas imagens publicitárias de apelo sexual que exploram o corpo masculino. A grande maioria tem como objetivo atingir o público masculino heterossexual. Entretanto, a imagem de Voldo apresenta um tom cômico, e menos sexualmente explícito.



Figura 116 – Propagandas com os personagens Ivy e Voldo de *Soul Calibur V*. Fonte: <http://soulsalibur.wikia.com/>.

2.6.2 Comportamento sexual

Conforme Reichert (2002), essa classificação é a mais comum e aparente em materiais publicitários. Os modelos são apresentados em cenas provocadoras, em momentos de flerte, sexualmente insinuantes e imagens de duplo sentido. Também entram nessa categorização as demonstrações de afeto como abraços, beijos, olhares e sons e palavras emitidas pelos modelos. Reichert (2002) cita o exemplo do comercial do shampoo da marca *Clairol Herbal Essences*⁵¹. No vídeo temos uma modelo tomando banho, e uma das frases ditas é “encontrei algo novo e excitante, e vai me satisfazer de uma maneira como nunca pensei que seria possível”, após isso, ao usar o xampu, a modelo emite gemidos similares a produções pornográficas, com direito ao clássico “yes, yes, yes!”.

Em 2003 foi lançado o portátil Game Boy Advance SP, *GBA SP*, e a Nintendo, para divulgar as inovações presentes no novo modelo, decidiu veicular a seguinte imagem em revistas ocidentais (fig. 117). A propaganda em página dupla apresenta um casal deitado em uma cama na primeira página, cobertos por um lençol de cetim, da mesma cor platinada do portátil. O homem está acordado jogando o seu *GBA SP*. Ao seu lado dorme uma mulher, a modelo estadunidense Kate Upton, ambos sem roupas. A segunda página apresenta o portátil com a seguinte frase “a segunda melhor coisa para se fazer no escuro”.

⁵¹ Comercial pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=UsfNXj9s-iY>.

A mensagem é óbvia, após o casal ter uma relação sexual o rapaz aproveita o sono da parceira para jogar videogame. No cabeçalho da revista vemos “Game Boy Advance SP para homens”, excluindo assim completamente o público feminino. Essa imagem é uma das mais compartilhadas e conhecidas em circulação na internet sobre apelo sexual nos videogames.

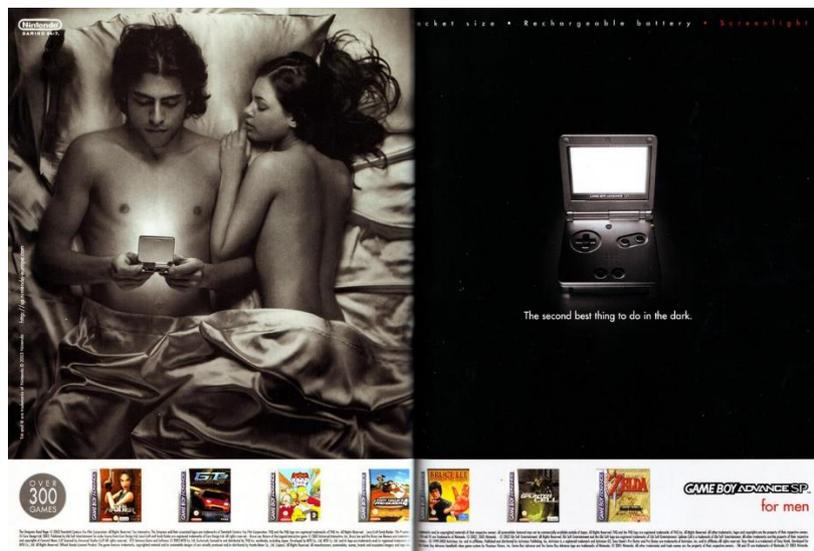


Figura 117 – Propaganda do portátil Game Boy Advance SP. Fonte: <https://www.coloribus.com/adsarchive/prints/game-boy-advance-bed-5517105>.

Ainda temos mais seis imagens com essa mensagem “para homens”, e a campanha foi desenvolvida pela agência Leo Burnett Milan para o mercado italiano em novembro de 2003. Abaixo os respectivos títulos e imagens dessa campanha publicitária para o Game Boy Advance SP (fig. 118):

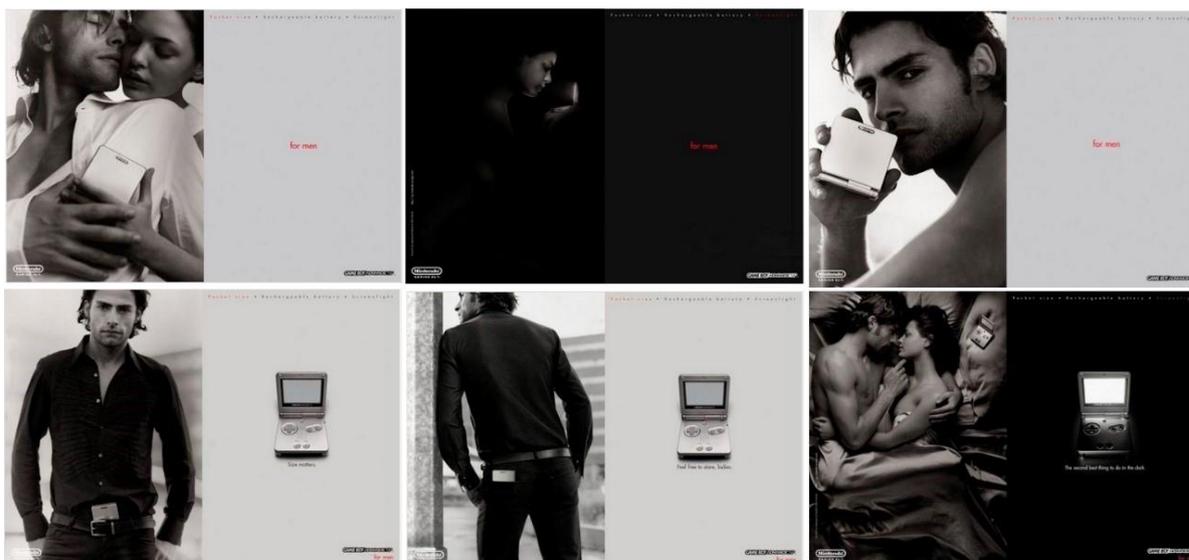


Figura 118 – Todas as imagens da campanha publicitária para o Game Boy Advance SP. Fonte: <https://www.coloribus.com/adsarchive/prints/game-boy-advance-bed-5517105/>.

(A) Casal – Um casal de olhos fechados aparece em uma cena romântica, abraçados e as mãos de ambos se encontram próximo ao coração do modelo, no encontro das mãos o portátil da Nintendo. O elo que une o casal não é uma aliança, ou item tradicional de amor, e sim o Game Boy Advance SP. Ao lado temos o *slogan* da campanha, dessa vez em vermelho; (b) Mulher – Nessa imagem temos uma mulher com o portátil aberto, a única iluminação da cena é a vinda do portátil. Não vemos roupas, nem mesmo o corpo da modelo, apenas a sua face. Essa composição dá a impressão de intimidade, pode ser tanto uma mulher se maquiando ou vendo algo obscuro. A única imagem com uma mulher de destaque na campanha publicitária, e mesmo assim na outra página temos o “para homens”, ou seja, a mulher e o videogame são produtos para o público masculino; (c) Homem – O mesmo modelo masculino, sem camisa, está com o portátil próximo da boca, como se fosse um copo com bebida. Aparentemente a mensagem aqui é passar a ideia de que o portátil pode ser tão prazeroso quanto uma bebida alcoólica; (d) Cinto – O modelo masculino, vestido e olhando para o leitor. Na cintura, temos o portátil encaixado entre a camisa, e o cinto. Na página ao lado é mostrada uma imagem do Game Boy Advance SP, com a seguinte frase abaixo “tamanho importa”. A mensagem faz uma piada de duplo sentido com o formato *flip* de concha do portátil, mas também faz uma analogia ao pênis; (e) Bolso – A última imagem apresenta o modelo com a mesma roupa da propaganda “cinto”, mas de costas. De perfil, observa a rua, enquanto isso o portátil em seu bolso. Na página ao lado, a seguinte mensagem é exibida abaixo do portátil “sinta-se livre para apertar, senhoras”. Outra mensagem de duplo sentido, o apertar pode ser tanto o portátil quanto as nádegas do atraente modelo; (f) Cama – na imagem temos um casal nu, sob lençóis de cetim platinados. O homem acaricia a modelo feminina, ambos com olhares apaixonados. Atrás da modelo, deitado no travesseiro, o portátil. Na página ao lado temos a mesma frase “a segunda melhor coisa para se fazer no escuro”. Essa imagem está inserida narrativamente na primeira analisada, se está localizada antes ou depois, não há como saber. A campanha publicitária teve como objetivo inserir o portátil da Nintendo em momentos sensuais e até mesmo cotidianos. O portátil é na verdade o protagonista dessa história, e os corpos dos modelos o veículo dessa história.

A Nintendo é lembrada por publicar *games* para toda a família, logo, uma propaganda com esse conteúdo me parece muito diferente do seu público tradicional. Analisando todas as imagens em conjunto percebemos que parece mais um editorial de moda do que uma propaganda de um videogame. É possível que isso seja decorrente da força da indústria da moda na Itália. Também é importante perceber que o modelo masculino

possui um protagonismo, diferente da maioria do material publicitário. O homem e seu corpo são colocados em primeiro plano, em segundo, a bela mulher conquistada.

Lançado em 2003, o jogo *Rayman 3: Hoodlum Havoc* também apelou para uma propaganda sexualmente chamativa (fig. 119).



Figura 119 – Todas as Propaganda de *Rayman 3: Hoodlum Havoc*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Na imagem é apresentado o protagonista, Rayman, enquanto utiliza um mictório. À sua volta temos alguns homens com cara de assustados ao olhar para o pênis do personagem. Embaixo na imagem temos a frase “Sem armas. Sem pernas. Funcionalidades enormes”, reafirmando a piada na imagem. Outra vez, o corpo masculino na propaganda de *games* é visto como alívio cômico e não sexualizado como o corpo das mulheres.

O jogo *Pro Fishing Challenge* (2004) foi desenvolvido pela Opus Corp. e publicado pela Atlus para o Xbox. Uma das campanhas publicitárias do *game* para revistas mostrava essa imagem (fig. 120):



Figura 120 – Propaganda de *Pro Fishing Challenge*. Fonte: <https://www.atlus.com/pfc/downloads.html>.

Apesar da temática do jogo ser pescaria, se analisarmos um pouco a imagem, a mensagem é outra. Temos uma modelo feminina com roupas curtas e a boca aberta. O peixe possui exatamente a mesma expressão da modelo, podemos então relacionar a pescaria com o ato de conseguir uma mulher. A modelo pesca o peixe, e o público tem a revista em mãos, logo, o leitor da revista pesca a modelo. Ainda podemos relacionar as bocas abertas e pescaria com sexo oral. No topo da página, em letras garrafais, está escrito “TAMANHO IMPORTA”, uma frase de duplo sentido com o tamanho do pênis e a clássica discussão de que quanto maior, melhor.

O jogo *Deathtrap Dungeon* (1998) foi lançado para o console PlayStation e para computadores, e trata-se de um jogo de exploração de calabouços com visão em terceira

peessoa. O jogador pode escolher entre duas personagens: um guerreiro com uma armadura completa ou uma guerreira com nenhuma proteção e vestindo um fio dental (*bikini armor*). O visual da personagem também foi utilizado em sua campanha publicitária.

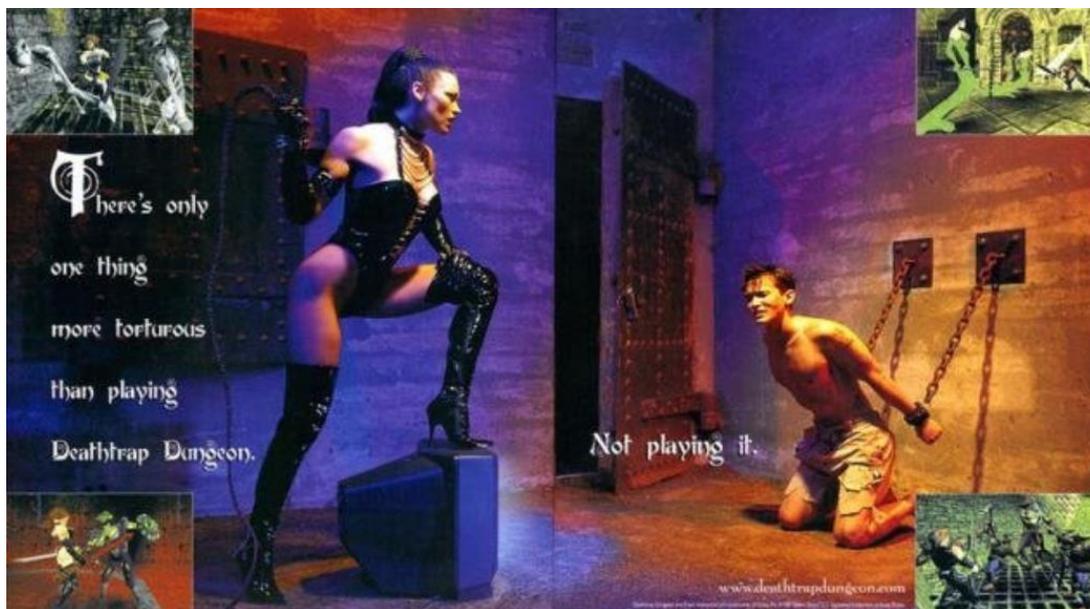


Figura 121 – Propaganda de *Deathtrap Dungeon*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-video-game-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Destaque para uma propaganda de página dupla (fig. 121). Na imagem temos uma modelo vestindo trajes sadomasoquistas e com um chicote em punho, e ao lado temos um modelo com suas roupas rasgadas e acorrentado em frente uma televisão. Na página da direita a frase “Há somente uma coisa mais torturante que jogar *Deathtrap Dungeon*. Não o jogar”. Os desenvolvedores inseriram uma protagonista com apelo sexual propositalmente, inclusive as inimigas mulheres trajam as mesmas roupas diminutas. Então, a campanha publicitária foca nesse aspecto do *game*, jogue com uma mulher seminua e mate outras mulheres seminuas, o público-alvo é óbvio.

A Sega lançou o portátil Game Gear (1990), um mercado até então dominado pelo Game Boy da Nintendo. Para atrair o público foi divulgada a seguinte imagem em revistas (fig. 122):



Figura 122 – Propaganda do Game Gear. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

A ilustração mostra um adolescente friccionando o pênis no portátil, destaque para a expressão de prazer do personagem. Imagem similar a clássica cena da masturbação com a torta no filme *American Pie* (1999). Ainda temos o texto da propaganda, na parte superior, “algo para fazer com suas mãos que não vai te deixar cego”, uma referência sobre a lenda urbana que dizia que masturbação causava cegueira. No texto temos em negrito: “isto será preenchido com as suas fantasias mais selvagens”. Outra propaganda que relaciona o prazer de jogar com a masturbação, e novamente o corpo masculino, é representado de maneira cômica.

O Neo Geo (1990) foi desenvolvido pela SNK e comercializado como um fliperama doméstico. Assim, para divulgar as inovações técnicas do videogame foi publicada uma imagem também com teor sexual (fig. 123). Na propaganda temos uma modelo de lingerie observa enquanto o seu namorado/marido com roupas sociais se diverte com o videogame. Além da expressão de desaprovação da modelo, temos a frase: “eu lembro quando ele não conseguia manter as mãos longes de mim”. A imagem também apresenta um estereótipo do jogador de videogame.



Figura 123 – Propaganda do Neo Geo. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Outra propaganda com a mensagem de que o prazer de jogar é semelhante ao sexual, ou até mesmo superior. O modelo está vestido com roupas caricatas, logo, a participação de homens na publicidade de videogames tende a gerar risos e não foram inseridas para excitar o público.

2.6.3 Fatores contextuais

Nessa categoria o destaque fica para o contexto e não para apenas para os modelos. Cenários como motéis, camas e locais relacionados ao ato sexual são constantes. Técnicas de filmagens e pós-produção também são considerados, como ângulos de câmera e luzes são elementos para uma percepção sexual da propaganda. Por exemplo, uma propaganda

de lingerie que opta por uma câmera lenta passeando por vários modelos de roupas íntimas, no entanto, sem um corpo em cena. A trilha sonora também é importante, músicas lentas e com letras românticas estão enquadradas nesse contexto (REICHERT, 2002).

O jogo de estratégia *Defender of the Crown* (1986) foi lançado para diversos computadores na década de 80, e tinha como o principal objetivo o domínio de territórios pelos Saxões. Uma das imagens usadas na divulgação do jogo (fig. 124):



Figura 124 – Propaganda de *Defender of the Crown*. Fonte: https://www.youtube.com/watch?v=X8SeR8_j2tY.

Temos um combate ao fundo, e cenas *in game*, e no centro uma modelo olha para o leitor, enquanto estende a mão. Ainda temos a frase “para o vencedor, os espólios”, isso insinua que a mulher na página também é um prêmio, ou seja, um objeto. Apesar de

termos uma modelo com decote como objeto central, o que me chama a atenção é a sutil cama em que se encontra a princesa a ser salva. A imagem não se distancia de propagandas de motéis no Brasil, o ambiente fala por si.

Em 1999 foi publicado pela Sega o jogo de simulação e interação com peixes de estimação, *Seaman*. O jogador poderia conversar com os peixes digitais utilizando um microfone. Entretanto, os responsáveis pela divulgação escolheram um caminho mais agressivo (fig. 125):

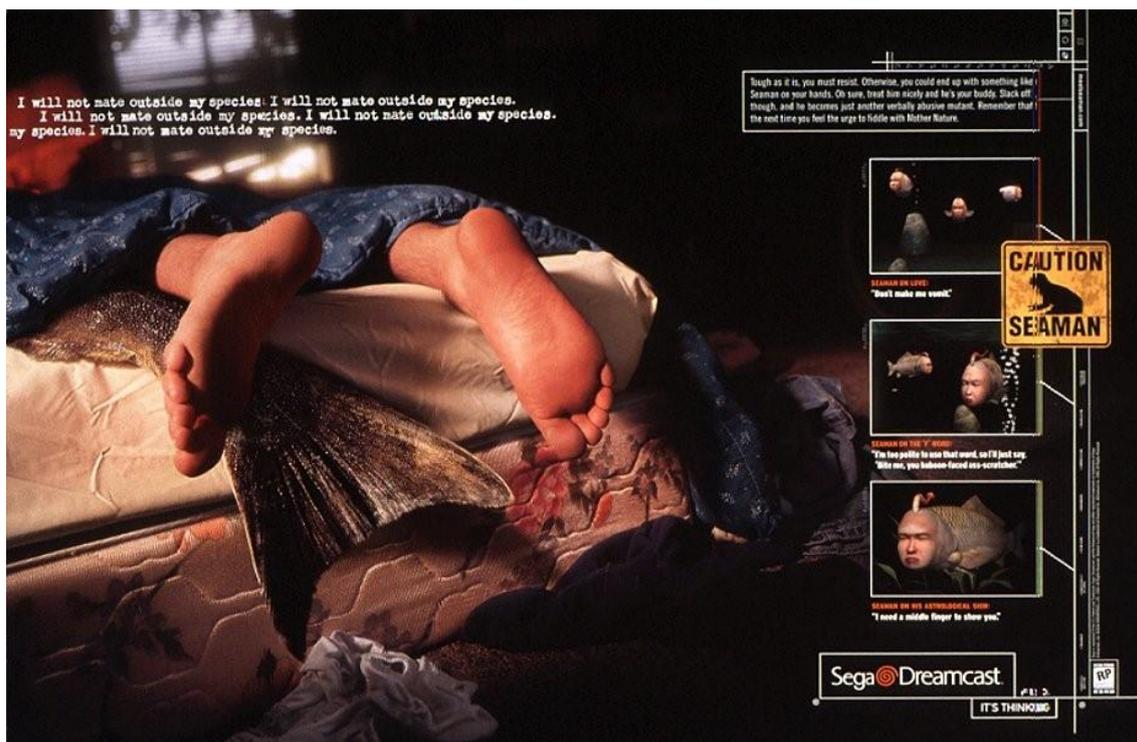


Figura 125 – Propaganda de *Seaman*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

A imagem apresenta o seguinte contexto: roupas espalhadas, e em cima de um colchão um casal. Contudo, não um casal comum, temos os pés masculinos e uma cauda de um grande peixe, e um edredom encobrendo a cena. Na parte superior da página temos a seguinte frase repetida várias vezes: “Eu não vou mais copular com seres que não sejam da minha espécie”. Detalhe para os peixes no *game*, todos com faces humanas. Assim, ao juntar as peças, fica óbvia a mensagem que o homem estava tendo uma relação sexual com um peixe, ou seja, zoofilia.

O Sega 32x (1994) era um acessório que poderia ser acoplado no Mega Drive, assim permitindo que o console 16 bits da Sega recebesse jogos que exigissem mais do processamento de imagem e som. A seguinte imagem foi impressa nas revistas para divulgação do acessório (fig. 126):

trailer, em uma área cercada por árvores, talvez uma floresta. Discretamente temos a seguinte frase “e foi aqui que deixei Kate, Lucy e Michelle implorando por mais”. Podemos interpretar que o adolescente abandonou as mulheres para se dedicar ao Nokia N-Gage, mas o que os quatro estavam fazendo nesse local abandonado? E o que seria “implorando por mais”? Outra imagem sem modelos em poses sensuais, apenas um local sugestivo e uma frase. Essa e outras sete propagandas do Nokia N-Gage foram banidas do Reino Unido, acusadas de serem ofensivas, incentivarem o comportamento violento e crimes pelo *Advertising Standards Authority* (ASA) – órgão regulador de propagandas no Reino Unido.

2.6.4 Referências sexuais

De acordo com Reichert (2002), essa é a categoria mais sutil das propagandas com apelo sexual. Uma mistura de elementos visuais e verbais e frases com duplo sentido são recorrentes nessa categoria. O autor cita uma propaganda da marca *Calvin Klein* estrelada pela modelo Brooke Shields na década de 80. Temos a jovem modelo vestindo uma calça jeans, assoviando uma canção, até o momento que olha para a câmera e diz “Você quer saber o que existe entre mim e a minha *Calvin*? Nada⁵²”. Nessa propaganda não temos o corpo da modelo a mostra, não temos roupas decotadas e curtas, nem um contexto sexual, e sim uma insinuação.

Para anunciar o portátil Game Boy (1989), a Nintendo achou que seria uma boa ideia vincular o videogame com práticas sexuais (fig. 128). Na imagem temos um adolescente com uma expressão de alegria e prazer, enquanto um furão entra dentro de suas calças, isso com o Game Boy em mãos. Junto a isso temos a frase “Game Boy. Mais divertido que um furão nas calças”. A mensagem era que um adolescente com um Game Boy preferiria jogar videogame a se masturbar, a tal “coceira dentro da calça”. Seguindo essa linha de raciocínio, temos uma propaganda do Game Boy Pocket (1996), com um pouco menos de humor. Na imagem temos o foco num bolso traseiro de um modelo vestindo uma calça jeans, o modelo também usa uma cueca escrito “Nintendo”, e no bolso o Game Boy Pocket. A imagem é acompanhada da seguinte frase “mantenha em seu bolso”. Uma sutil referência ao uso de camisinha, ainda mais se levarmos em consideração o

⁵² Comercial pode ser assistido em: <https://www.youtube.com/watch?v=YK2VZgJ4AoM>.

período de vinculação da peça publicitária. Durante o final da década de 1980 e início de 1990, no auge do medo de ser contaminado com o vírus da AIDS, logo acredito que essa propaganda tenha um lado conscientizador, apesar que reduzido.

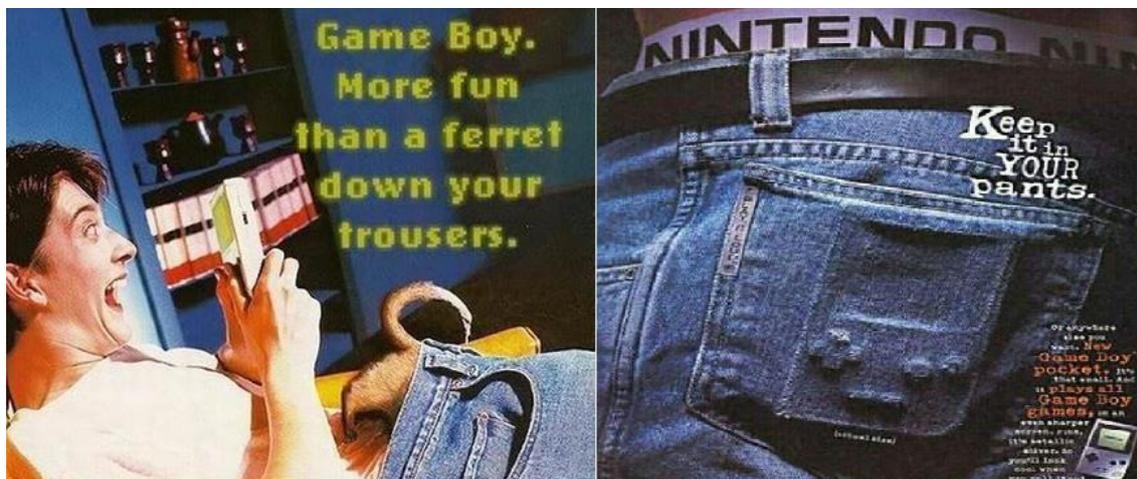


Figura 128 – Propagandas do Game Boy. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Até mesmo o clássico personagem Mario é vítima de propagandas com apelo sexual. Publicado em 2003, *Super Mario Strikers* é um jogo de futebol lançado para o console Nintendo Game Cube. Além de duas bolas de futebol dentro de uma rede, fazendo referência ao saco escrotal, há a frase “você vai precisar de um par”. A imagem se propõe a discutir a masculinidade, pois somente o jogador com “bolas” enfrentará o desafio proposto pelo *game*. Assim aproveitando a disputa de egos entre o público masculino, principal público para os jogos de esporte. De acordo essa propaganda, apenas meninos tem capacidade de jogar o *game*, pois possuem escroto, ou seja, uma propaganda sexista. Outra propaganda que tem a mesma mensagem, é a de *Sonic the Hedgehog* (1991) para o Game Gear (1990). Para divulgar um pacote com os dois primeiros jogos do ouriço azul, e principal rival de Mario, essa imagem foi publicada em revistas. Ainda temos a seguinte frase em destaque “qual desses pares serão maiores na praia nesse verão?”. Essas propagandas reforçam o estereótipo de que garotas não jogam e também não conseguem jogar videogame, e que o seu papel nessa indústria é meramente para excitar adolescentes (fig. 129).



Figura 129 – Propagandas do *Super Mario Strikers* e *Sonic the Hedgehog*. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Um dos exemplos mais comuns de referências sexuais nas propagandas de *games* é o clichê da mulher sensual sendo ignorada. Nas imagens abaixo temos outra vez este réotipo do *nerd* na década de 1980, enquanto isso a mulher vestida apenas com lingerie tenta desesperadamente ter a sua atenção, como por exemplo uma propaganda do computador Commodore. Acredito que tanto o videogame na imagem, quanto a mulher são tratados como produtos. A modelo feminina é desprovida de qualquer ação própria na cena, apenas reforçando que o videogame é muito mais interessante que sexo.

O fliperama *Moon War* (1981) teve como principal campanha publicitária uma imagem que mostra uma modelo feminina vestindo uma roupa que evidência o seu corpo, enquanto isso olha diretamente para o público. A mulher se torna o principal aspecto visual da propaganda, tendo mais destaque os elementos do próprio *Moon War*. A mesma possui uma expressão de que aguarda o jogador, a questão é: apenas para jogar?

Em 1973 foi lançado para os fliperamas *Gotcha*, um jogo que se passa em um labirinto. Para dois jogadores, um perseguidor, e outro que deve fugir, representados consequentemente por um quadrado e um sinal de mais. Em sua propaganda foi inserido um casal, o modelo masculino tenta agarrar a modelo feminina, nesse caso o homem se veste casualmente, e a mulher com roupas decotadas. *Gotcha* é basicamente um jogo em preto

e branco, com poucos pixels em tela devido a limitação tecnológica da época, mas a divulgação inseriu o casal. A função do homem é perseguir e capturar e a mulher deve exclusivamente fugir. Contudo, são pixels, não havia a necessidade de separar as funções pelo sexo, além de limitar as possibilidades de jogo. Podemos interpretar a cena como uma brincadeira sexual entre o casal, as preliminares. Essas três propagandas se baseiam nos mesmos conceitos: estereótipos e apelo sexual, apesar de apresentarem *games* de gêneros diferentes (fig. 130).



Figura 130 – Propagandas do Commodore, *Moon War* e *Gotcha*. Fonte: <https://forum.bodybuilding.com/showthread.php?t=156000383>.

O Mega Drive (1988) foi o principal rival do Super Nintendo (1990), talvez por querer se distanciar da visão de que um videogame é apenas um brinquedo para crianças a Sega apelou para propagandas relacionando o ato de jogar com o prazer sexual. Na imagem temos um adolescente segurando uma alavanca de um *joystick*, numa posição masturbatória. O que colabora com essa ideia é o texto: “quanto mais você joga, mais duro fica”. Em 1996 foi lançado o console Nintendo 64, desenvolvido pela Nintendo, o console trazia um controle diferente para a época, e isso se tornou um dos focos das campanhas publicitárias. Na imagem temos um abdômen masculino em um padrão considerado atraente e acima temos a frase “minha alavanca é pura alegria”, na lateral da página a pergunta “quer brincar?”. A propaganda fazia uma analogia entre o *joystick* e o pênis do modelo, uma forma deveras apelativa de apresentar ao mercado um novo videogame. A guerra entre consoles também ocorreu em sua publicidade, e o apelo sexual estava presente. (fig. 131).



Figura 131 – Propaganda do Mega Drive e Nintendo 64. Fonte: <http://www.dorkly.com/post/79732/20-videogame-ads-that-got-weirdly-sexual>.

Em 1995 a Square divulgava uma vaga de emprego com a personagem Tifa de *Final Fantasy VII* (fig. 132). Vale ressaltar que Tifa sempre aparece em listas na internet como uma das personagens mais bonitas e *sexies* dos RPGs, e faz aparições esporádicas em jogos da SquareEnix. Recentemente ganhou um visual reformulado para o *Final Fantasy VII Remake* (2020), o que gerou revolta por parte dos fãs homens e heterossexuais. O motivo: A diminuição dos seios da personagem para se aproximar de uma estética realista e coerente com o restante do *remake*.

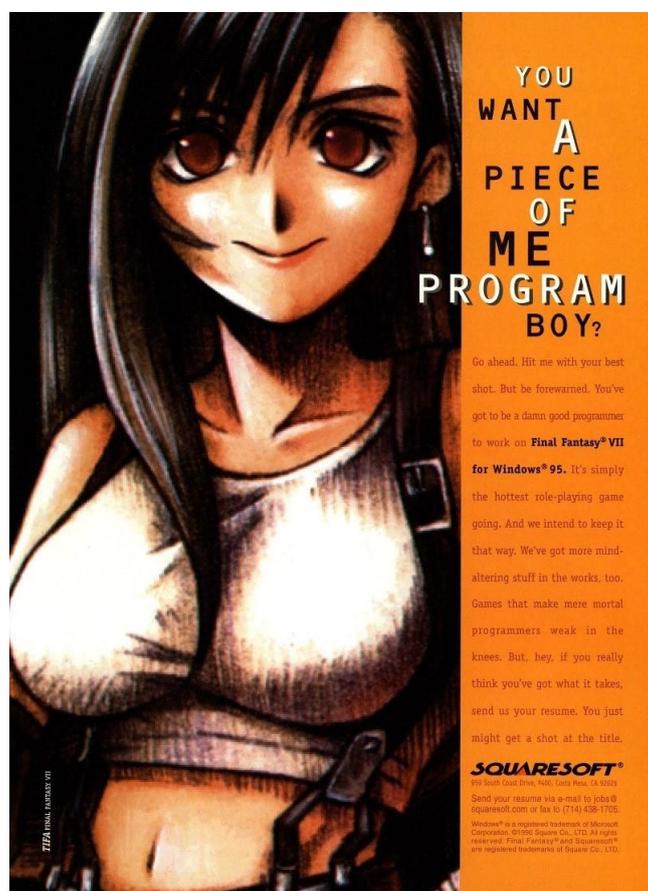


Figura 132 – Square ofertando uma vaga de emprego para programador. Fonte: <https://twitter.com/VGArtAndTidbits>.

A personagem é lembrada principalmente pelo seu visual e seus seios fartos. Na imagem temos o texto “Quer um pedaço de mim garoto programador?”, a mensagem de duplo sentido atíca a curiosidade do leitor e do candidato da vaga de emprego. Tifa sempre aparece em listas na internet com uma das personagens mais bonitas e *sexies* dos RPGs, e atualmente faz aparições esporádicas em jogos da SquareEnix.

Em 2017, para promover o jogo mobile *Sam Kook Ji Live*, os desenvolvedores apostaram em um inusitado brinde, a calcinha de uma atriz pornô. Foram vinculados diversos vídeos na internet para divulgar a promoção. Os inscritos concorriam para ganhar uma peça íntima usada pela atriz pornô coreana Kirara Asuka. A atriz já tinha participado do jogo *Yakuza 2* (2006), mas dessa vez o objetivo era outro. Os vídeos mostram a atriz com uma fala sensual apresentando a promoção, um dos cenários traziam a atriz deitada na cama, em poses sensuais e provocadoras⁵³. Outro vídeo mostra Kirara Asuka com trajes de *Sam Kook Ji Live*, mas em uma vestimenta mais preocupada em mostrar o corpo da modelo do que proteger em combate.

2.6.5 Propagandas sexuais e o mercado de videogames

O sexismo transcende o digital, contudo, os *games* privilegiam esse tipo de comportamento (FORTIM; PIRRO, 2019). E isso se aplica aos universos gerados em volta dos videogames, como a publicidade e propaganda. Assim como em todos os lugares, mídias e em instituições de poder (SHAW, 2014). Durante a pesquisa sobre as propagandas de apelo sexual para videogames foram encontradas diversas imagens e vídeos, das mais variadas épocas. Essas propagandas ainda circulam pela internet em listas do tipo: “As propagandas mais sexistas dos videogames”, “As piores propagandas para videogames”, “Propagandas de videogames com conteúdo estranhamente sexual”, “As piores e mais polêmicas propagandas dos videogames”. No geral, a exposição e os comentários em sites que abordam o tema apresentam as mesmas características: entender como piada, não havendo uma discussão séria e profunda sobre o assunto. Contudo, esses sites foram a minha principal fonte das imagens aqui apresentadas e discutidas.

⁵³ Os vídeos podem ser acessados em: https://www.youtube.com/watch?v=42cgFtx-StCs&list=PLbGn50t5PsbS_Fd3aEGXtG0KSGi8Qugr0.

Na minha busca por imagens de apelo sexual em propagandas, uma mesma imagem poderia pertencer a várias categorias da catalogação realizada por Tom Reichert (2002), pois apresentam elementos recorrentes como imagens sensuais, piadas de duplo sentido e contexto sexual. Então, foi preciso catalogar a imagem de acordo com a característica em maior evidência. A pesquisa revelou como o meio dos videogames foi e ainda é machista e sexista.

Com o passar dos anos as propagandas de apelo sexual para videogames foram diminuindo. São raras as propagandas sexuais com o corpo masculino em destaque, talvez seja porque naquela época o mercado para videogames tinha como público-alvo apenas adolescentes do sexo masculino. Acredito que a diminuição da vinculação de propagandas apelativas sexualmente consideradas misóginas e sexistas tenha mudado após o crescimento do número de mulheres interessadas em videogames. De acordo com a Pesquisa Game Brasil 2016, as mulheres correspondem a 59% do público de jogadores no Brasil, com uma preferência por jogos casuais (G1, 2016).

Os corpos masculinos e femininos foram usados como objeto nessas propagandas de apelo sexual, contudo, de maneiras diferentes. A mulher foi usada para atrair e estimular sexualmente o público. Já o masculino, nas raras vezes que aparecia, era usado como alívio cômico e com intuito de ser engraçado, inclusive sendo substituído por caricaturas. Na maioria das imagens, o pênis é citado, mas sempre com a intenção de fazer rir com piadas rasas e óbvias. Os publicitários desenvolveram essas imagens de maneira intencional, em uma disputa de quem e qual console ou portátil eram mais ousados, e também com o intuito de ficar na lembrança do jogador. De acordo com Reichert (2002), o sucesso das propagandas com apelo sexual no público também é algo questionável. Se o conteúdo sexual da propaganda é se sobressair acima do produto, o público pode se distrair, e não captar a mensagem. Entretanto, de acordo com o autor, a propaganda com apelo sexual também pode ser mais afetiva, e o público pode ter um reconhecimento maior nesse tipo de propaganda. Segundo as pesquisas de Tom Reichert (2002): (a) as informações sexuais têm vantagem em atrair a atenção para a propaganda; o espectador (b) é mais suscetível de codificar e lembrar de imagens sexuais em propagandas; (c) a mensagem será melhor recebida pelo público se a mensagem e o conteúdo sexual estiverem integrados; (d) a codificação de nomes das marcas em anúncios de conteúdo sexual é inibida; e (e) os pensamentos do público são direcionados para os conteúdos sexuais na propaganda, e não na mensagem.

Sendo assim, não há um consenso sobre a efetividade dessas imagens, o que torna a decisão de vincular um conteúdo de apelo sexual a um produto uma questão de caráter social. Propagandas que exibem o corpo feminino ou colocam a mulher em posição de objeto podem afetar a aceitação por determinado produto, e conseqüentemente os lucros. Além de causar uma reação de movimentos feministas, que reivindicam, muitas vezes, a mulher não mais como mero objeto. Na contemporaneidade onde as redes sociais e a internet dão vozes ao consumidor, uma propaganda apelativa pode ser retirada do ar pouco tempo após o seu compartilhamento. No caso específico dos videogames, uma abordagem objetificada e sexualizada da mulher afeta diretamente um público em constante expansão.

Assim encerro o segundo capítulo e as discussões e problematizações que permearam desde os jogos cinematográficos até as propagandas de apelo sexual para videogames. Isso foi importante para perceber que a sexualidade nos *games* é atualmente dependente do aspecto visual, e como a publicidade nos videogames por muitos anos vinculou o sexo aos videogames. Sendo assim, a próxima seção continua o assunto, mas no campo da produção artística e poética.

3

GAMEARTE E SEXUALIDADE

SEÇÃO 3 — GAMEARTE E SEXUALIDADE

O ambiente acadêmico muitas vezes oscila entre duas condições: ignorância e soberba. A busca por conhecimento a partir de um estado puro da consciência de não saber, e uma arrogância vinda da obtenção de um determinado conhecimento que jamais deve ser questionado. Nesse contexto, o poder hierárquico é utilizado para diminuir o outro. O conhecimento como pretexto para uma constante briga de egos nas universidades. No meio dessa situação, estão pesquisadores que tentam desenvolver novas formas de olhar, e esses são ridicularizados e inferiorizados. Então, quando decidi defender e explorar os videogames como uma linguagem artística, e também uma possibilidade de criação na arte contemporânea, as coisas se complicaram (e ainda se complicam).

Após apresentar a minha pesquisa em um seminário, uma colega – vinda de uma longa carreira como curadora nas galerias de arte, levantou a mão e se expressou sobre *gamearte*. Em sua opinião, os jogos são apenas passatempo e entretenimento de caráter infantil. Logo depois, outro colega – vindo de um país historicamente colonizador, também se expressou por vários minutos, e no fim do discurso disse: você não é um artista, você é um *designer gráfico*. Essas pessoas não conseguem (e também não querem) enxergar que os videogames são uma linguagem como qualquer outra. A imagem que os *games* são meros brinquedos inférteis em reflexão e criatividade ainda persiste. Há uma barreira que foi construída historicamente onde os videogames são maléficos e corrompem os jovens. Minha geração cresceu ouvindo dos avós e pais que o videogame estragava a televisão. Agora, também ouço que os videogames estragam a arte.

Existe um consenso entre historiadores e críticos de arte que após Marcel Duchamp nomear um urinol de “A Fonte”, a arte nunca mais foi a mesma e continua em constante mutação. Um urinol pode ser considerado arte, mas um videogame não? Ambos os objetos são produtos e foram ressignificados em um contexto social, histórico e artístico. Acredito que o principal diferencial, e o que também gera esse distanciamento entre arte e videogames pelos mais conservadores, seja o fator diversão. Nesse mesmo seminário eu disse: me divirto muito durante a minha pesquisa. E também fui repreendido por isso. No fim do seminário, outro colega disse que eu não deveria dizer em um ambiente acadêmico que eu me divirto. Então foram momentos como esse que me inspiraram a continuar minha pesquisa e produção artística.

Em 1979 foi lançado *Adventure*, desenvolvido pela Atari para o já conhecido Atari 2600. Warren Robinett – desenvolvedor e criador de *Adventure*, sabia que não receberia quaisquer menções quando o *game* fosse lançado, por isso, decidiu deixar a sua marca como um protesto contra esse sistema capitalista que reduz indivíduos à meras engrenagens. Caso o jogador realizasse uma série de ações *in game*, a seguinte tela surgiria (fig. 133):



Figura 133 – Mensagem de Warren Robinett em *Adventure*. Fonte: <https://pt.ign.com/legendary/14725/feature/primeiro-easter-egg-no-gaming-adventure-de-warren-robinett>.

Robinett compreendia o valor criativo e artístico de seu jogo, e em uma tentativa de assinar a sua obra, criou o que mais tarde seria conhecido como o primeiro *easter egg* – um segredo e/ou elemento surpresa em um *game* (JOGABILIDADE, 2017). Me enxergo em Warren Robinett, pois também estou inserido em um sistema que indiscutivelmente tenta diminuir a importância dos videogames para a história da arte. Para Casey Hart os videogames modernos

trazem o consumidor para as histórias, permitindo-lhes tomar decisões que afetam a progressão da história e a experiência de jogo. Isso conecta o jogador à experiência e os torna responsáveis pelas ações de seu personagem, em vez de simplesmente ser um observador. A partir dessa perspectiva, os videogames são um gênero único na mídia moderna e recebe atenção especial dos pesquisadores (HART, 2015, p. 147).

Com argumentos e bases teóricas, posso mostrar como a visão que *games* são perda de tempo é retrógrada. Da mesma maneira que o urinol revolucionou o nosso olhar sobre arte, os videogames também apresentam essa capacidade.

3.1 O QUE É GAMEARTE ?

Os videogames são uma linguagem interdisciplinar, que ao mesmo tempo é narrativa, sonora, experiência sensorial e interativa. Seria estranho se tantas possibilidades não fossem exploradas pela criatividade dos artistas. Assim surge a *gamearte*, como bem coloca a pesquisadora Lucia Leão:

A denominação *gamearte* se refere a projetos de caráter estético que se apropriam dos games de modo crítico e questionador, propondo reflexões inusitadas. Assim, quando se fala em *gamearte*, podemos encontrar projetos que criam novos contextos para games conhecidos. Muitas vezes, encontramos antigos games travestidos em máquinas inúteis ou esfinges enigmáticas (LEÃO, 2005, p. 1).

Diferente de um *game* focado apenas no mercado, um trabalho de *gamearte* utiliza a linguagem dos jogos de maneira questionadora e subversiva. Números de vendas e porcentagens de lucros não são o objetivo, este, é formado por uma intencionalidade artística e poética. Contudo, os jogos comerciais e os jogos em *gamearte* são opostos, pois apresentam o mesmo alinhamento de existência, ou seja, ser um *game*, mas com objetivos distintos (APPERLEY, 2013). Na visão do artista, pesquisador e curador italiano Matteo Bittanta (2006), a *gamearte* apresenta o envolvimento dos jogos digitais em sua criação, produção e/ou meios de exibição de uma determinada obra. O artista sempre utilizou os meios tecnológicos de seu tempo em sua produção (MACHADO, 2007), sendo assim é esperado o uso de linguagens como o cinema, grafite, histórias em quadrinhos e jogos nas artes visuais. O teórico da mídia Tilman Baumgaertel (2004), classifica a *gamearte* em 3 categorias principais: Modificações – trabalhos centrados em modificar um determinado *game*; Abstração – trabalhos onde o código de um jogo é alterado; Socialização – trabalhos centrados nos elementos sociais dos jogos. Essa discussão se tornou mais complexa, pois atualmente artistas e desenvolvedores entendem os *games* como arte, e não apenas aqueles trabalhos que se apropriam de alguns elementos dos videogames, ou seja, a compreensão de um jogo digital e apenas o jogo digital em si como arte.

Na década de 1960, artistas se apropriaram de diversos meios, entre eles, as histórias em quadrinhos, eis que surgiu a *pop art*. Roy Lichtenstein (1923 - 1997) em seus trabalhos aplicava retículas, cores primárias e o traço característico dos quadrinhos daquela época, como por exemplo: a pintura *Look Mickey* (1961), com os icônicos personagens Mickey e Donald em um momento cômico; *Whaam!* (1963), apresentou o confronto

entre aviões na Segunda Guerra Mundial, onde o destaque é uma onomatopeia em evidência que nomeia a pintura. Visualmente imagens inocentes e coloridas, mas carregadas de significados (fig. 134). Da mesma maneira que os quadrinhos influenciaram artistas, atualmente os jogos servem de inspiração e motivação para os artistas contemporâneos.



Figura 134 – Obras de Roy Lichtenstein: *Look Mickey* e *Whaam!* Fonte: <https://www.tate.org.uk/>.

Em 1958 foi desenvolvido o primeiro *game* pelo físico William Higinbotham, o *Tennis for Two*. Criado em um osciloscópio (fig. 135), o jogo tinha o intuito de ser um passatempo no laboratório Nacional de Brookhaven – Upton, Long Island. Essa foi uma das primeiras experiências interativas e divertidas com um computador. Em 1972 foi lançado o primeiro videogame doméstico, o Magnavox Odyssey, desenvolvido pela Magnavox. Percebiam como os *games* são uma mídia extremamente recente na história humana, passaram-se apenas um pouco mais de 60 anos desde o experimento de Higinbotham.

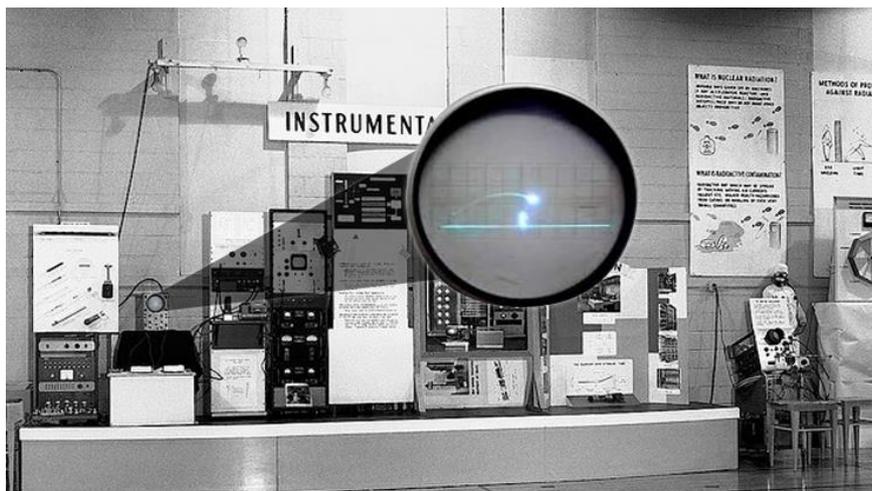


Figura 135 – *Tennis for Two* em um osciloscópio. Fonte: <https://dontfeedthegamers.com/today-gaming-history-tennis-two-made-racket-worlds-first-video-game-1958/>.

Por décadas os videogames foram alvo de preconceito. Era comum ouvir dos pais e avós que o aparelho estragava os televisores. Ainda hoje os videogames são vinculados a crimes, como o caso do adolescente Marcelo Pesseghini que matou os pais, a tia e avó, e em seguida matou-se em 2013. O adolescente usava a imagem do personagem Ezio Auditore (*Assassin's Creed II*, 2009) como perfil no Facebook, logo surgiram várias matérias sensacionalista ligando o *game* ao crime (fig. 136).

06/08/2013 14h01 - Atualizado em 06/08/2013 17h13

Suspeito de matar pais PMs usa foto de game de assassino no Facebook

Para PM, adolescente de 13 anos matou pais, avó e tia e depois se matou. Garoto passou a usar foto de 'Assassin's Creed' há um mês.

Kleber Tomaz
Do G1 São Paulo



Figura 136 – Notícia sobre o caso Pesseghini. Fonte: <http://g1.globo.com/sao-paulo/noticia/2013/08/suspeito-de-matar-pais-pms-usa-foto-de-game-de-assassino-no-facebook.html>.

Para tentar discutir o assunto de maneira séria, e sem o tradicional sensacionalismo, o pesquisador e criminalista Salah H. Khaled Jr. diz:

Boa parte da imprensa brasileira culpou o jogo *Duke Nukem 3D* quando o estudante Mateus da Costa Meira matou três pessoas no cinema do Morumbi Shopping, em 1999. Na época, o *game* foi proibido no País com outros cinco títulos. “Temos um histórico de censura. A liberdade de expressão artística é um direito fundamental, no entanto isso não impediu que vários *games* fossem

proibidos no Brasil”, lamenta Khaled. “Existem pelo menos meia dúzia de processos ativos no Congresso que criminalizam os *games* violentos. No ano passado aconteceram cruzadas contra exposições, peças, obras de arte. Como jurista, minha resposta é constitucional: não quero que o Estado decida quais produtos culturais posso consumir” (CÁCERES, 2018, *online*).

Khaled Jr., ao comentar a proibição de jogos no Brasil cita a liberdade de expressão artística, sendo assim, para o criminalista, videogames são arte. As histórias em quadrinhos também passaram por um processo de censura e criminalização. Em 1954 o psiquiatra Frederic Wertham (1825 – 1921) publicou o livro *A Sedução dos Inocentes*. Nesse livro, Wertham culpava as histórias em quadrinhos por influenciar negativamente a juventude, incentivando a delinquência juvenil, o comunismo, o “homossexualismo⁵⁴” e o desrespeito familiar. Gibis foram queimados, e como consequência foi criado pelas editoras o Comic Code, um selo de autocensura que perdurou até 2011. Hoje, no Brasil, os quadrinhos são pesquisados nas áreas científicas, pedagógicas e artísticas, um exemplo é a Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial (ASPAS), que reúne pesquisadores em todo o território nacional. Acredito que os videogames passam pelo mesmo processo que as histórias em quadrinhos já trilharam: consideradas infantis e supérfluas, transgressoras da moral e bons costumes, indústria do entretenimento, tema de pesquisas, e por fim, aceitas na academia e no ensino.

Em 2016, como resultado da minha passagem pelo mestrado em Arte e Cultura Visual - UFG, foi desenvolvido *Oitavo Dia* (fig. 137). Meu trabalho apresenta-se como um jogo de tabuleiro. Temos a figura de Eva 2.0, um ser feminino, um corpo a ser modelado, junto a 60 cartas de modificações corporais, moedas e 1 dado. Os jogadores competem para ver quem preenche 3 partes do corpo de Eva 2.0 com as cartas de modificações corporais. Dessa maneira, cria-se um ser único, com membros, torso e cabeça com formas ciborgues, vegetais, animais e também alterações físicas encontradas em nosso cotidiano.

A proposta do trabalho foi discutir a opressão midiática que a mulher sofre, muitas vezes se mutilando para talvez ter um corpo que acredita ser ideal e perfeito. Em 2015 o Brasil foi recordista em número de cirurgias plásticas, e no ano seguinte caiu para o segundo lugar, mas ainda foram registradas 1.224.300 cirurgias (LENHARO, 2016). Nem sempre os riscos ficam claros, e as pacientes obcecadas com o sonho de “melhorar” o seu corpo, realizam cirurgias que resultam em graves sequelas, e até a morte.

⁵⁴ Concebemos o termo homossexualismo, conforme usado por Wertham, como pejorativo e negativo, diferentemente de homossexualidade.

José Loures - GO



Oitavo Dia, 2016. 60 cartas de modificação corporal, 24 cartas de ação, 30 moedas, dado de 6 faces, tabuleiro, manual de regras, mesa de madeira e 4 poltronas. Dimensões variáveis.
 Eighth Day, 2016. Sixty letters of corporal modifications, twenty four action cards, thirty coins, die of six faces, board, rulebook, wooden table and four beebog chairs. Variable dimensions.

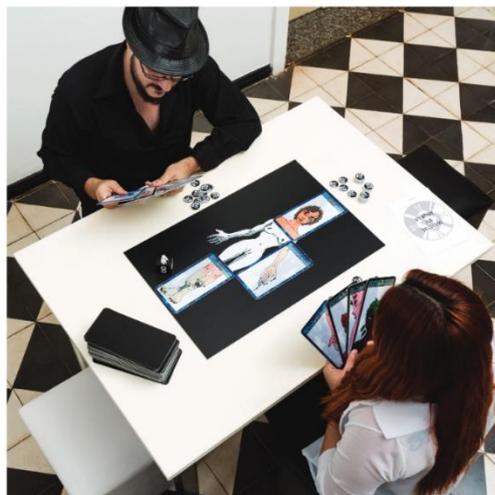


Figura 137 - *Oitavo Dia* no catálogo do 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: www.salao.anapolis.go.gov.br/salao/catalogos.jsf.

Oitavo Dia foi um dos quatro trabalhos goianienses selecionados entre um total de 701 inscritos para o 22º Salão Anapolino de Arte⁵⁵. Durante o período expositivo do Salão houve a visitação espontânea de aproximadamente 1,3 mil pessoas e por via de ação educativa de 5 mil alunos e professores da rede municipal de Anápolis (fig. 138).



Figura 138 - Ação educativa no 22º Salão Anapolino de Arte. Fonte: Galeria de Artes Antônio Sibasolly.

Uma vez ou outra sou questionado se a *gamearte* não seria puramente entretenimento, sem nenhuma base reflexiva e poética. Uma obra ser interativa e ter a participação do público não a invalida muito menos a transforma em apenas um passatempo. A *pop*

⁵⁵ Entrevista que concebida a TV Anhangüera sobre Oitavo Dia e sua participação no 22º Salão Anapolino de Arte pode ser acessada em: <https://www.youtube.com/watch?v=zYZoqK7bq0Y>.

art trouxe uma arte irreverente, colorida, divertida, e nem por isso deixa de ser considerada arte e deslegitimada. As obras desenvolvidas na década de 1960 foram um reflexo cultura daquela época, da mesma maneira que os *games* atualmente. De acordo com o filósofo e pesquisador Pierre Lévy (2009, p. 25): “Uma técnica é produzida dentro de uma cultura, e uma sociedade encontra-se condicionada por suas técnicas. E digo condicionada, não determinada. Essa diferença é fundamental”. Para Víctor Navarro-Remesal e Shaila García-Catalán (2015) os jogos criam um sentido ético, político e estético. Já a pesquisadora Sofia Romualdo (2014) defende que a base da resistência em aceitar os *games* como arte, vem do fato de que os videogames são um entretenimento popular, e por isso considerados simplistas para as concepções tradicionais de arte. Romualdo defende que estamos vivenciando a legitimação dos jogos como arte, contudo, ao mesmo tempo que os *games* são aceitos em museus e exposições de Arte e Tecnologia, ainda são ignorados em eventos tradicionais de arte contemporânea (ROMUALDO, 2015).

Os jogos possuem a sua importância histórica, social e artística. Negar esses fatos é determinar que os jogos sejam inférteis e sem criatividade, servindo apenas de entretenimento vazio e sem significado. Ainda persiste a visão de que os jogos são para crianças e adolescentes entediados de estudar e não apresentam nenhum conteúdo relevante. Entretanto, há artistas que entendem os jogos como um meio para a sua arte, com infinitas possibilidades, assim desenvolvendo pesquisas e trabalhos artísticos com jogos eletrônicos e analógicos.

3.2 GAMEARTE E OBRAS SEXUAIS

Os artistas utilizam a linguagem da *gamearte* em suas poéticas, e um dos temas mais abordados é o corpo humano. Segundo a pesquisadora em semiótica Lucia Santaella, isso acontece devido

a centralidade do corpo, especialmente nas artes, deve-se, entre outros fatores, ao fato de que, sob efeito de suas extensões científico-tecnológicas, o corpo humano deve muito provavelmente estar passando por uma mutação, cujos efeitos ainda não estamos em condições de discernir. Daí os artistas estarem tomando a si a tarefa de anunciar essa nova antropomorfia que se delineaia no horizonte humano (SANTAELLA, 2004, p. 2).

Antropomorfismo é um assunto recorrente nessa pesquisa, pois já vimos a sua aplicação ao falar da Regra 34 e também na publicidade de videogames. Trabalhar com *gamearte* significa se envolver com Arte e Tecnologia, logo, é natural que os artistas

discutam as questões humanas perante os avanços tecnológicos e o corpo nesse contexto.

Também de acordo com Santaella:

Para aqueles que estão refletindo sobre as novas formações culturais na era digital da comunicação em escala planetária, esse fenômeno pode ser em parte explicado pelas inquietações provocadas pelos processos de corporificação, descorporificação e recorporificação propiciados pelas tecnologias do virtual e pelas emergentes simbioses entre o corpo e as máquinas. Ao criarem a ilusão de que é possível transcender o corpo carnal por meio as descorporificações da simulação, tais processos e simbioses colocam em crise as crenças em uma relativa estabilidade dos limites corporais, pondo em questão as tradicionais estratégias identificatórias constitutivas da subjetividade (SANTAELLA, 2004, p. 2).

A ficção científica aborda o corpo humano desde o clássico monstro de Mary Shelley (1797 – 1851) até discussões atuais da transferência da mente humana e a imortalidade em um universo digital. Os jogos se tornaram máquinas capazes de perpetuar o prazer em um eterno sistema de luxúria e recompensa, onde o jogador sempre quer mais (KRZYWINSKA, 2015). A intimidade nos jogos tem o potencial de nos fazer imaginar os *games* como espaços emotivos de autoaperfeiçoamento (TRAMMELL; WALDRON, 2015). Os artistas estão se apropriando da potencialidade oferecida pelos videogames e preenchendo esses espaços emotivos. Assim, discutir e explorar a sexualidade na contemporaneidade se tornou um dos pontos de interesse de artistas na *gamearte*. A seguir, apresentarei artistas e suas respectivas obras que abordam o corpo, a sexualidade e a tecnologia.

3.2.1 *F69*

Em 2004, Suzete Venturelli e Mario Maciel desenvolveram *F69* (fig. 139), um *game* com visão em primeira pessoa. Entretanto, os elementos presentes no jogo fogem do habitual no gênero. No momento em que a instalação do jogo se completa, surge uma mensagem com as informações dos desenvolvedores, e que se trata de uma pesquisa acadêmica.

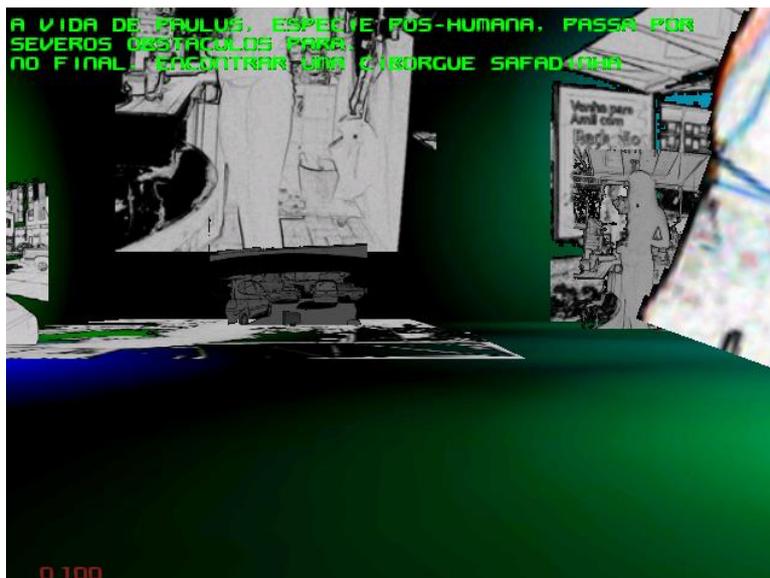


Figura 139 – F69. Fonte: Acervo do autor.

O jogador controla Paulus, um ser pós-humano, e por ser um jogo com visão em primeira pessoa, não vemos o corpo do protagonista, assim dando margem para a criatividade e interpretações. O objetivo é encontrar uma ciborgue, e como jogo anuncia, uma safadinha. Com cores quentes, o jogo se inicia com imagens em preto e branco espalhadas pelo cenário. Temos cenas urbanas, mas também imagens de Suzete Venturelli em poses provocantes. Como um FPS tradicional, Paulus encontra uma arma peculiar com o formato de um pênis poligonal com jatos de esperma como projéteis (fig. 140).

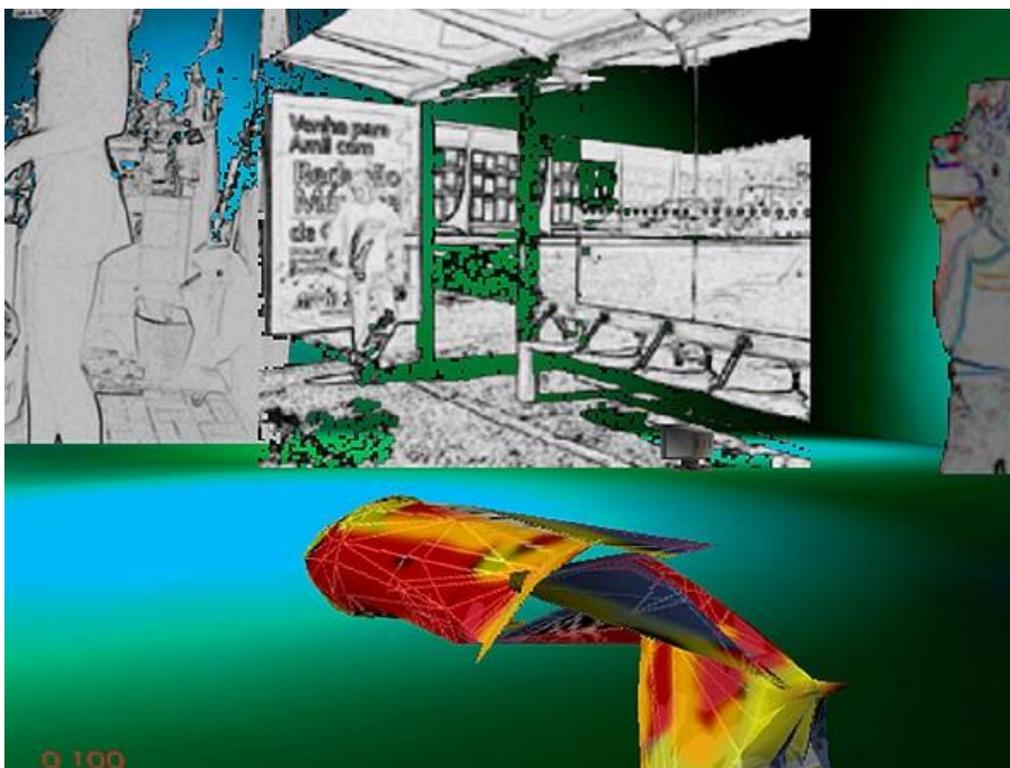


Figura 140 – F69. Fonte: <http://enciclopedia.itaucultural.org.br/pessoa244740/suzete-venturelli>.

O jogador explora túneis com imagens sensuais, em uma analogia com a penetração em um forte tom de vermelho. Essas imagens são fotografias da própria artista, Suzete Venturelli. Interpreto os túneis presentes em *F69* como vaginas sendo exploradas (ou abusadas?) pelo usuário. A narrativa é fragmentada em frases ao se encontrar objetos. Por exemplo, ao encontrar a arma há a frase “dar um beijinho”, ao encontrar munição há a frase “acabar com preconceitos”. Outros itens apresentam a frase “sair rapidinho” e “apertar bastante”. Em entrevista, Suzete Venturelli diz: “Existe uma crítica ao game como é visto tradicionalmente onde valores como a competição são aguçados. A gente procura chamar e seduzir o usuário/jogador para o trabalho através de uma relação mais interessante, que é a sexual” (ITAÚ CULTURAL, 2010, *online*).

Os inimigos enfrentados por Paulus são mulheres ciborgues, que ao visualizarem o personagem atiram ininterruptamente, somente sendo paradas após atingidas pelos jatos que as fazem explodir em vários pedaços. Perceba que para Paulus encontrar uma ciborgue para copular é preciso matar tantas outras. Vamos submeter *F69* ao *Gameplay Sex Act Test*: a) elemento participativo – apesar de não haver contato sexual direto, vamos considerar que o jogo em si é uma metáfora para o sexo. O jogador não é passivo e deve utilizar o seu pênis (pistola) e acertar as ciborgues na tela com seu esperma; b) conexão emocional – elo inexistente entre o jogador e as ciborgues femininas; c) objetivo – o jogador deve derrotar as mulheres com seu pênis e encontrar uma ciborgue safadinha ao fim do jogo.

É interessante fazer uma relação entre *F69* e a violência contra a mulher. Em 2017 diversos casos de homens ejaculando em mulheres tomaram repercussão midiática, o assunto preencheu os principais noticiários brasileiros também com grandes repercussões nas redes sociais (MENDONÇA, 2017).

A ficção científica aborda temas contemporâneos através de um conto futurista. Acredito que *F69* faça exatamente o mesmo. Frases como o “dar um beijinho” podem ser interpretadas tanto quanto o assédio sofrido pelas mulheres nas ruas quanto insinuação de sexo oral.

O trabalho *F69* participou da exposição *Emoção Art.ficial 2.0: Divergências Tecnológicas*, realizada em São Paulo entre os dias 2 de julho e 26 de setembro de 2004, durante a segunda Bienal de Arte e Tecnologia. A mostra contou com 30 artistas nacionais e internacionais, entre eles referências na área como Diana Domingues e Eduardo Kac. A

proposta do evento era retornar para uma discussão estética na pesquisa em Arte e Tecnologia.

3.2.1.1 *Entrevista com Suzete Venturelli*

Suzete Venturelli é artista multimídia, graduada em Licenciatura em Desenho e Plástica pela Mackenzie (1978), Mestre em História e Civilização pela Universidade Paul Valery (1981), Mestre em Estética e Ciência da Arte pela Universidade Pantheon-Sorbonne e Doutora em Artes e Ciências das Artes pela Universidade Pantheon-Sorbonne (1998). Desde 1986 é docente, artista e pesquisadora na Universidade de Brasília, no Instituto de Artes, no Departamento de Artes Visuais. Foi uma das fundadoras do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade de Brasília. Atualmente é coordenadora do Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional (Medialab/UnB). Também é coordenadora do Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (#ART), o evento mais importante realizado em território nacional na área de Arte e Tecnologia.

Para compreender e entender um pouco sobre a produção, processo, poética e consequências em um trabalho artístico em arte computacional, realizei uma entrevista com Suzete Venturelli⁵⁶. A proposta da entrevista foi tocar em assuntos fundamentais que permeiam os trabalhos em Arte e Tecnologia. Então, a primeira pergunta: Nesses anos de pesquisa na área de Arte e Tecnologia, como você enxerga as possibilidades artísticas dos videogames. E qual a sua expectativa para esse campo em um futuro próximo?

No livro *Imagem Interativa* que escrevi com Mario Maciel afirmamos que as possibilidades artísticas dos videogames foi se moldando no que denominamos de *Gamearte*. Para nós a proposta surge como pesquisa prática-teórica realizada em equipe no laboratório de Pesquisa em Arte Computacional (Media Lab/UnB) da Universidade de Brasília, onde procuramos na linguagem dos jogos eletrônicos desenvolver uma poética artística interativa e de compartilhamento de espaços virtuais em instalações e na rede mundial de computadores. Na nossa pesquisa a poética é marcada pela reflexão onde o lúdico simula situações ou testa a ruptura e desconstrução de modelos. Estudamos modelagens físicas, as mídias interativas (como as computacionais), modificações randômicas, banco de dados iconográficos, mensagens subliminares e a inteligência artificial que compõe essa atmosfera virtual de criação. A linguagem do videogame, principalmente o aspecto interativo e imersivo, trouxe grande interesse para a arte computacional, que ampliou suas propostas iniciais e estendeu para as intervenções urbanas e instalações, com propostas mais abertas, com regras bem mais flexíveis do que os videogames tradicionais. A linguagem foi incorporada no processo criativo computacional, no seu *modus operandi* (VENTURELLI, 2018, *online*).

⁵⁶ Entrevista realizada por e-mail no dia 29 de agosto de 2018.

Apesar dos *games* ainda sofrerem do estereótipo de entretenimento vazio, Suzete Venturelli e Mario Maciel entendem os *games* como uma ampla gama de possibilidades poéticas e de diálogos. Com o uso do lúdico os pesquisadores causam um estranhamento e desconforto, pois quebram o estigma de brinquedo de criança e inserem a linguagem dos videogames como forma de romper paradigmas. Atualmente os videogames são matéria de estudos e pesquisas acadêmicas nas mais variadas áreas, assim como vimos na introdução dessa tese. Então, essa foi a segunda pergunta: A maioria das pesquisas em *gamearte* são realizadas no centro-oeste, sendo a UFG e UnB referências na área. Quais são os motivos que tornaram isso possível e como atualmente se encontra a pesquisa em *gamearte*?

Outros locais também são referências como São Paulo e Santa Maria, no Rio Grande do Sul, mas em Goiânia e em Brasília ocorreu uma produção artística e intelectual mais intensa, num espaço de tempo menor, seguidas de premiações e recursos que permitiram também a participação de equipes de diferentes áreas de conhecimento. Além disso, o conceito se consolidou e provocou a produção e reflexão de muitos projetos de pesquisa de mestrado e doutorado, pois aproxima entre outras características a arte do entretenimento. O interesse continua ocorrendo, compreende outras questões como a vida artificial e emergência. Nesses casos, muitas vezes ocorre interatividade somente com entre máquinas, sem a presença do interator (VENTURELLI, 2018, *online*).

É interessante perceber que o centro-oeste não se tornou apenas referência na área acadêmica. Em Brasília, por exemplo, a cidade se tornou um polo de desenvolvimento de *games*. Temos a BRING - Brasília Indie Games, um coletivo sem fins lucrativos que fomenta o desenvolvimento de jogos na capital. A proposta do coletivo é:

organizar eventos que empodere as pessoas a fazerem jogos, compartilhar *feedback*, conectar, e mostrar seus projetos de games. Nós também mantemos as redes sociais que permitem que os desenvolvedores se apoiem, discutam e compartilhem notícias de *game dev* (BRING, 2020, *online*⁵⁷)

Em 2017 outra ação incentivou o cenário de desenvolvimento de *games* em Brasília, a fundação da Indie Warehouse. Um ambiente com 1000m² dedicado a reuniões, compartilhamento de estações de trabalho, salas multimeios e uma estrutura que comporta até 15 empresas distintas trabalhando simultaneamente. Em apenas um ano o projeto já conseguiu resultados expressivos (fig. 141):

⁵⁷ Informação retirada do site oficial: <http://brasiliaindiegames.com.br/sobre/>.

No meio de tantos jovens desenvolvedores, existem aqueles vindos das universidades. Em 2009 foi fundada por alunos da UnB a Behold Studios, um dos principais estúdios que desenvolvem *games* no Brasil⁵⁸. A aceitação dos videogames como uma linguagem que gera milhares de empregos e lucros milionários ajudou a espantar a imagem de vagabundagem. Então, é seguro afirmar que onde existe a produção de videogames existe pesquisa, e um desenvolvimento e incentivo no campo do entretenimento e arte.

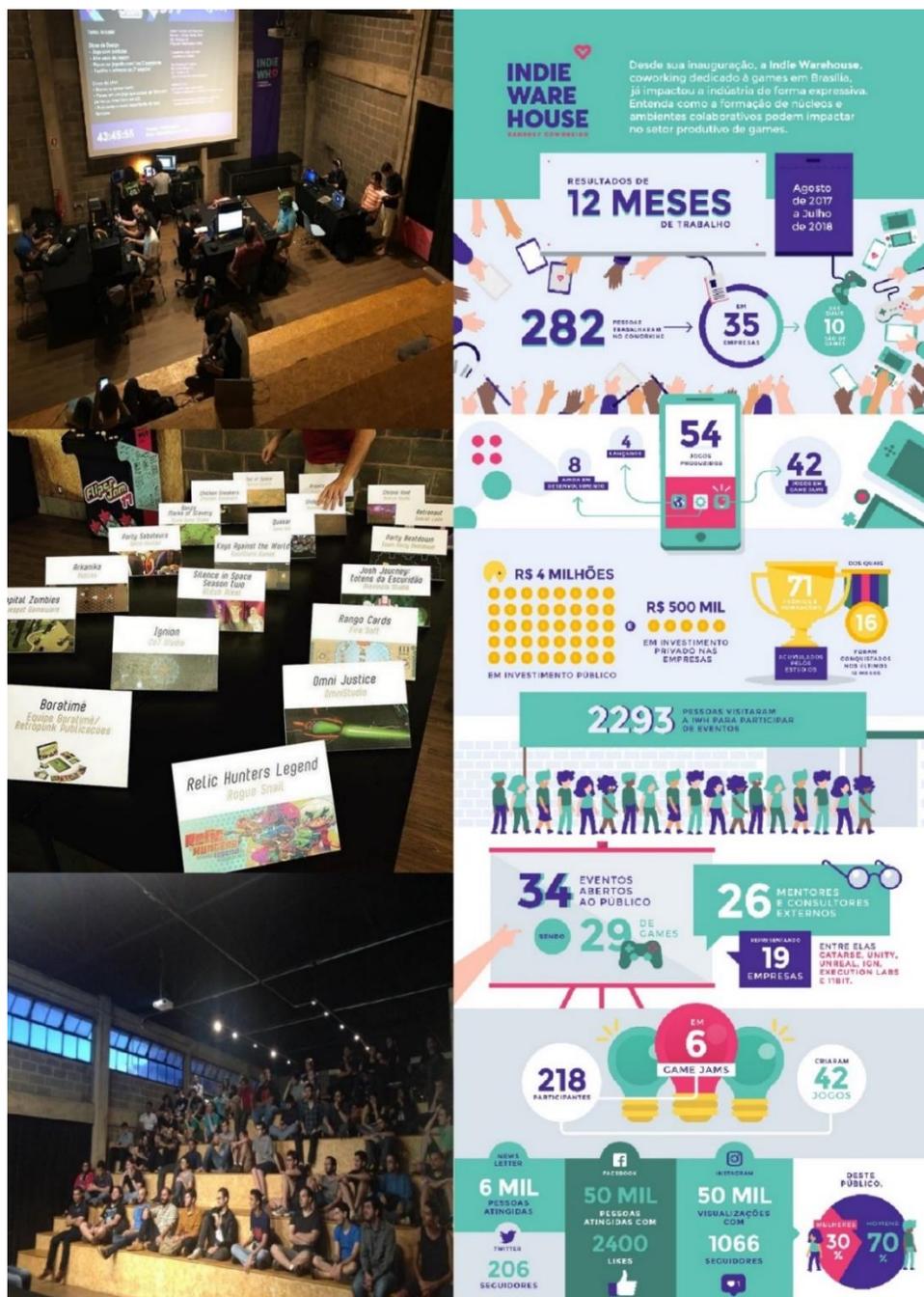


Figura 141 – Imagens de eventos realizados pela Indie Warehouse e resultados de um ano de projeto.

Fonte: <https://www.facebook.com/pg/indiewarehouse/photos>.

⁵⁸ Entrevista com alunos e desenvolvedores de games da UnB pode ser acessada em: <https://www.facebook.com/watch/?v=1140228059492208>.

Continuando a entrevista, questionei Suzete Venturelli com a terceira pergunta: Qual foi a reação do público ao jogar *F69*, e também como foi o processo de inserir fotos do próprio corpo na construção do trabalho:

Durante a exposição no Itaú Cultural, percebemos que o público jovem interagia naturalmente com o *gamearte*, mas inicialmente estranhava a proposta. Depois, se envolvia e seguia descobrindo e revelando as diversas fases do jogo. O público mais idoso, não participava da proposta diretamente, mas observava outras pessoas que estavam jogando. As imagens do meu corpo fazem parte de várias propostas artísticas que tenho realizado desde os anos 1980. No caso do *gamearte F69*, queria muito estar dentro do jogo como personagem e a temática que escolhemos oscilava entre o erotismo e a pornografia, ou seja, entre o conceito que é fruto da imaginação, a partir de uma sugestão e o outro que consiste em mostrar a sexualidade de modo explícito. A proposta critica o consumo sexual, subtendido na maioria dos *games* comerciais.

A artista coloca que um dos objetivos é problematizar o consumo sexual presente em *games* comerciais, assunto que foi amplamente discutido na primeira seção da tese. Suzete traz para o primeiro plano um elemento onipresente nos videogames, o sexo, mas ao destacar essa característica causa desconforto naquele público que não tem intimidade com a mídia. Assim, aproveitando o tema interação e reação do interagente, a quarta pergunta foi: A produção acadêmica muitas vezes se fecha dentro da própria academia, como foi a experiência de projetar o trabalho *Paulista Invaders* em uma das vias mais movimentadas de São Paulo? E também, qual a reação dos transeuntes/público.

A curadoria foi assinada por Marília Pasculli, e para ela o *gamearte* representa a fusão dos conceitos dos jogos eletrônicos e arte digital. *Gamearte* é uma tendência ainda pouco difundida no Brasil e por isso, a curadora decidiu focar em tema específico, os *games*, para explorar a interação. A Avenida Paulista, atração turística e um dos centros financeiros de São Paulo, foi o lugar de apresentação da mostra Play!, que transformou o edifício do Sesi/Fiesp em uma gigante tela de videogame. Quem passou pelo local jogou com *games* inspirados em clássicos como *Pac-Man* e *Space Invaders* e pode conferir seu desempenho no supertelão: 100.000 lâmpadas de led instaladas na fachada do prédio, construído em 1979, no qual iPads são usados como joystick. A exposição foi gratuita e interativa. A proposta não visava apenas de jogar vídeo game na fachada de um prédio, pois pretendeu incentivar a ocupação de espaços públicos, nos quais os artistas convidados atualizam a temática dos jogos, chamando atenção para assuntos urgentes. Nosso *gamearte* inspirado no *Space Invaders* vira *Paulista Invaders* e as naves viram bicicletas – que, em vez de balas, atiram flores nos carros para que eles mantenham uma distância segura. Uma obra com esse conteúdo, nesse local, depois do absurdo acidente ocorrido na Paulista, foi considerado pela mídia como um manifesto político. O grande marco da Play! foi a função social que surgiu a partir das propostas apresentadas (VENTURELLI, 2018, *online*).

Destaco o trecho que Suzete Venturelli coloca que a proposta era a ocupação dos espaços públicos e chamar a atenção para assuntos urgentes. Discutir a situação política

brasileira se mostra mais que urgente e necessária. Em 2018, no edital lançado pelo SESI – SP, do projeto Galeria Digital, a mostra Play!, é citada no histórico de exposições, assim como a artista Suzete Venturelli. Infelizmente, o próprio edital proibiu qualquer menção a políticos e referências a ícones religiosos. Ou seja, o artista colocado dentro de uma caixa com limites impostos. O Brasil infelizmente caminha para uma teocracia, onde o conservadorismo e a histeria dominam as massas. As instituições religiosas controlam como os seus fiéis devem ou não votar. Nas eleições de 2018 foram 521 candidatos que utilizaram seus títulos religiosos nas urnas (fig. 142)

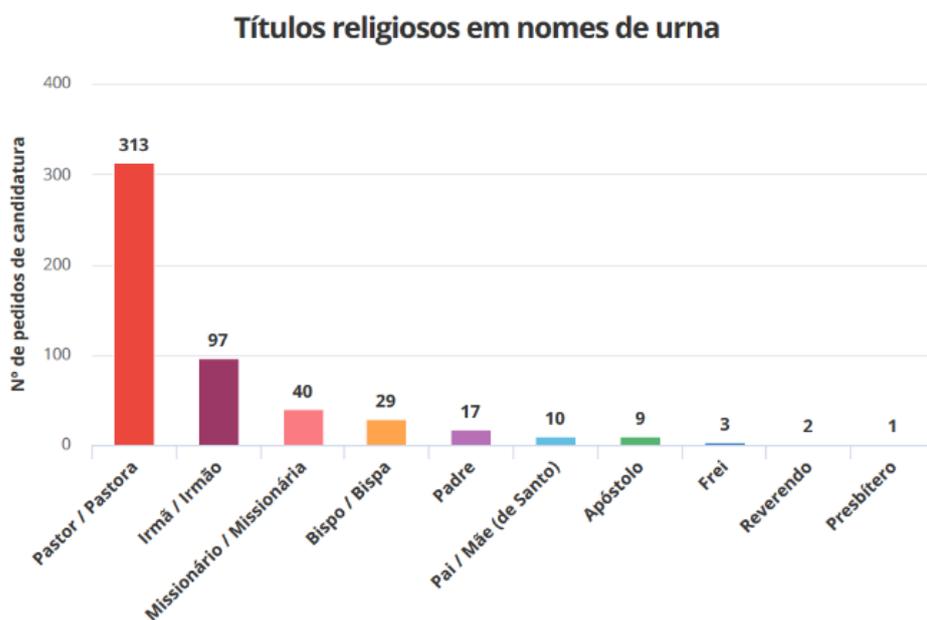


Figura 142 – Títulos religiosos nas Eleições 2018. Fonte: <https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/eleicao-em-numeros/noticia/2018/08/20/mais-de-500-candidatos-usam-titulos-religiosos-no-nome-de-urna.ghtml>.

Aproveitando que Suzete Venturelli se mostra politizada e consciente, a quinta pergunta foi: O Brasil se encontra em um cenário polarizado, e aparentemente sem espaço para diálogos, muito menos sobre arte contemporânea. E como consequência, a arte vem sofrendo com inúmeros casos de censura e manifestações violentas. Como a arte pode abordar esse momento? Como o artista pode colocar na balança o risco de ser exposto e perseguido e a expressão artística?

Fui numa exposição sobre Picasso na França e li o livro de sua companheira Françoise Gillot "Vivendo com Picasso", no qual descreve que Picasso durante o Terceiro Reich, foi considerado "degenerado" pelos nazistas. Desde que surgiu a ideologia nazista, a arte contemporânea tornou-se censurada de várias maneiras. A arte desde a década de 1910 na Alemanha, mas também em toda a Europa, na América Latina, seja nas artes plásticas ou visuais, nas mudanças de seus códigos do expressionismo, ao dadaísmo ou ao cubismo até hoje se posicionou contra a ideologia nazista. A ideologia nazista não admite influências estrangeiras - como as artes da África - que são consideradas degeneradas.

Atualmente no Brasil vigora a ideologia nazista, que traz toda a carga de valores por ela admitida. As obras são retiradas das exposições, os artistas processados, presos e excluídos. São tempos obscuros, que remetem aos anos 1970, como ameaças aos artistas e aos espaços expositivos. Naquela época, o famoso e temido AI-5 [Ato Institucional nº 5] concede ao governo a autorização para punir arbitrariamente todos aqueles que são contra o regime. Para isso, o governo cria instituições que avaliam e controlam toda a produção cultural brasileira, censurando jornais, peças teatrais, revistas, livros e shows. O AI-5, o mais duro de todos os Atos Institucionais, foi emitido pelo presidente Artur da Costa e Silva em 13 de dezembro de 1968. Estamos alertas...e muito preocupados.

Se tornaram rotineiros casos de censura no meio artístico, e com os novos rumos políticos no Brasil a situação se agrava ainda mais:

RIO — O diretor da Casa França-Brasil, Jesus Chediak, e o secretário estadual de Cultura, Leandro Monteiro, decidiram proibir o áudio de uma instalação com a voz do presidente eleito, Jair Bolsonaro, que seria exibida a partir de hoje na Casa. A obra faria parte da mostra "Literatura Exposta", que reúne dez artistas e coletivos de artes visuais. Batizada de "A voz do ralo é a voz de Deus", a instalação foi criada pelo coletivo *És uma Maluca* e é composta de 6 mil baratas de plástico em volta da tampa de um bueiro, do qual saem trechos de discursos do presidente eleito. — Não nos interessa, no momento, envolver um presidente eleito, que ainda nem tomou posse. O artista é dono de sua obra, mas nós temos responsabilidade pelo espaço, que é público — afirmou Chediak, que é teatrólogo, cineasta e jornalista, acrescentando que vai conversar com os artistas do coletivo para que tirem da obra a referência a Bolsonaro. — Isso eu não vou permitir. O presidente foi eleito pela maioria dos brasileiros e merece respeito. Chediak disse, ainda, que se considera traído pela curadoria da mostra, pois não foi informado previamente sobre o conteúdo da instalação. Leandro Monteiro defendeu a decisão de impedir que o áudio com trechos de discursos de Bolsonaro seja utilizado: — Não considero censura. Eu só tenho que preservar a imagem de um presidente eleito. Não vou permitir que isso aconteça em um equipamento público do estado (AUTRAN; NIKLAS, 2018, *online*).

É irônico o diretor se chamar Jesus e acusar o coletivo de traição, e ainda por cima, dizer que isso não é censura. O coletivo "*És Uma Maluca*" resolveu o impasse de uma forma criativa, o áudio da instalação foi substituído por uma leitura de uma receita de bolo (AUTRAN, 2018). Fazendo assim uma analogia com a censura no período de ditadura militar, em que notícias censuradas eram substituídas por um conteúdo inofensivo, como receitas de bolo. Creio que toda a polêmica em volta da instalação acabou por potencializar o trabalho e a proposta do coletivo. Essa situação ficou conhecida como efeito Streisand⁵⁹. É possível que a mostra "*Literatura Exposta*" venha receber uma visita maior do que a esperada, decorrente da instalação censurada.

⁵⁹ Em 2003 a cantora e compositora Barbra Streisand processou o fotógrafo Kenneth Adelman e o *site* Pictopia.com em 50 milhões de dólares, por postar uma foto de sua residência. A atriz alegava preocupações com sua privacidade, e não queria ver a imagem de sua residência na internet. Bem, o efeito foi o contrário, pois o *site* bateu recordes de visitas, com mais de 420 mil acessos. Quando há uma tentativa de impedir o compartilhamento de uma determinada informação, acontece uma disseminação massiva da mesma.

Assim encerro a entrevista com Suzete Venturelli. Conhecemos um pouco de seu processo criativo e poético. E também a reação do público perante o trabalho *F69* e as discussões acerca da sua proposta. E, por fim, a discussão sobre quais os espaços adequados para a arte.

3.2.2 *Posthuman Ms. Pacman*

Em 2012, Bruno Mendonça desenvolveu uma pesquisa em *gamearte*, que resultou na criação de alguns *games*, entre eles o *Posthuman Ms. Pacman* (fig. 143). O *game* é baseado nas discussões abordadas pelo professor, pesquisador e artista Edgar Franco, que nos traz o seu universo ficcional transmidiático, a Aurora Pós Humana:

A ideia inicial foi imaginar um futuro, não muito distante, no qual a maioria das proposições da ciência & tecnologia de ponta fossem uma realidade trivial, e a raça humana já tivesse passado por uma ruptura brusca de valores, de forma física e conteúdo ideológico/religioso/social/cultural. Um futuro em que a transferência da consciência humana para *chips* de computador seja algo possível e cotidiano, onde milhares de pessoas abandonarão seus corpos orgânicos por novas interfaces robóticas. Neste futuro hipotético a bioengenharia avançou tanto que permitiu a hibridização genética entre humanos e animais, gerando infinitas possibilidades de mixagem antropomórfica, seres que em suas características físicas remetem-nos imediatamente às quimeras mitológicas. Nesse contexto ficcional estas duas “espécies” pós-humanas tornaram-se culturas antagônicas e hegemônicas disputando o poder em cidades estado ao redor do globo enquanto uma pequena parcela da população, uma casta oprimida e em vias de extinção, insiste em preservar as características humanas, resistindo às mudanças. Dessas três raças que convivem nesse planeta Terra futuro, duas são o que podemos chamar de pós-humanas, sendo elas os “Extropianos” – seres abiológicos, resultado do *upload* da consciência para *chips* de computador - e os “Tecnogenéticos” - seres híbridos de humano, animal e vegetal, frutos do avanço da biotecnologia e nanoengenharia. Tanto Extropianos quanto Tecnogenéticos contam com o auxílio respectivamente de “Golens de Silício” – robôs com inteligência artificial avançada, alguns deles inclusive reivindicam a igualdade perante as outras espécies; e “Golens Orgânicos” – robôs biológicos, serventes dos Tecnogenéticos. A última espécie presente nesse contexto é a dos “Resistentes”, seres humanos no “sentido tradicional”, estão em extinção e correspondem a menos de 5% da população do planeta (FRANCO, 2010 *apud* MENDONÇA, 2014, p. 106).

O *game* é uma subversão do clássico *Pac-Man*, e uma adaptação do *game Ms. Pac-Man*. Nos anos 1980, os desenvolvedores japoneses estavam preocupados em criar histórias, ao contrário dos jogos americanos que tinham como foco destruir objetos e pessoas, reflexo da cultura armamentista e cinematográfica daquela época. Tohru Iwatani – designer da Namco, desenvolvia um jogo que atraísse o público feminino, até então não interessado por jogos. Além de algo que fosse inovador e diferente, com esses objetivos

nascia inspirado numa pizza o primeiro protagonista das narrativas dos videogames em 1980, o Puckman, nome original no oriente⁶⁰.

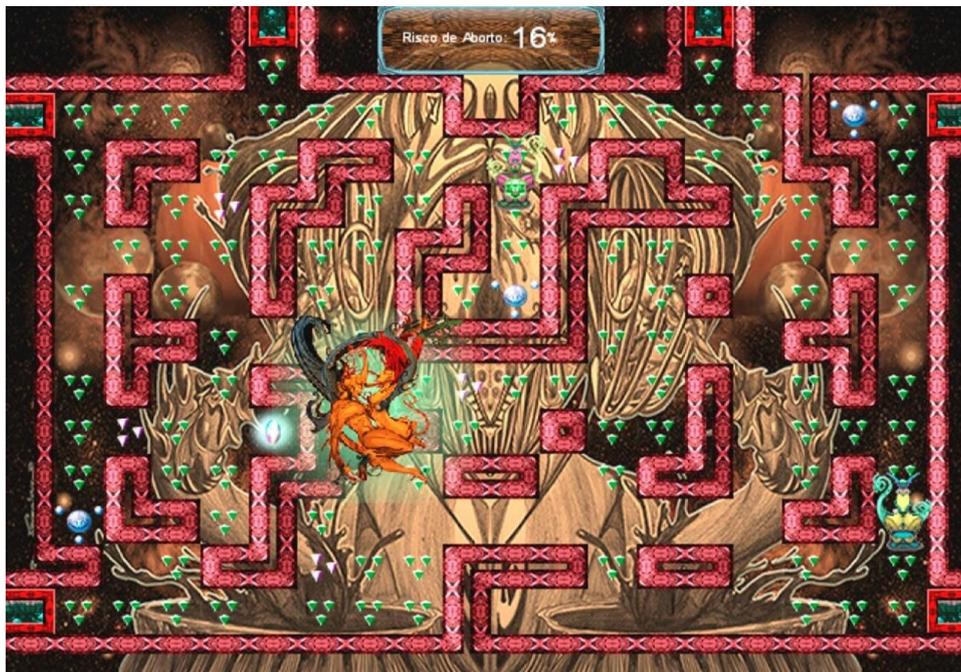


Figura 143 – "Posthuman Ms. Pacman". Fonte: (MENDONÇA, 2014).

O Pac-Man tinha como objetivo comer todas as pastilhas e frutas da tela, mas havia inimigos que o tentavam impedir, os fantasmas. Cada um com suas cores e personalidades distintas: o vermelho, Blinky, persegue Pac-Man diretamente, o rosa, Pinky, se mantém a 32 pixels de distância, o azul, Inky, fica simetricamente no lado oposto da tela, e por último, o laranja e medroso Clyde, que age de forma aleatória. O jogo revolucionou toda a indústria dos videogames, conforme mencionado na seção 1 da tese. A partir dele personagens, heróis, vilões e a forma de contar histórias se tornariam pilares fundamentais para os jogos e influenciaria até mesmo outras mídias.

No *Posthuman Ms. Pacman* de Bruno Mendonça e Edgar Franco, o jogador controla Alice, em meio a um labirinto. Seu objetivo principal é encontrar outra criatura, e assim copular. O *game* subverte os objetivos do jogo original, em que era necessário fugir dos fantasmas e comer o máximo possível de pílulas:

Perseguir as criaturas de que se deveria fugir e evitar consumir os objetos abortivos e, assim, conseguir se reproduzir e avançar no jogo – o trabalho de *gamearte* também não envolve pontuação, gerando estranhamento aos já acostumados jogadores com essa tradicional dinâmica de jogo. Outros detalhes acrescentados foram o uso de tabus culturais contemporâneos – cenas de sexo dentro do *game*, o tema do aborto – que desconstroem a ligação com o jogo eletrônico originalmente voltado para o público infantil, além da quebra da conexão do

⁶⁰ O nome do personagem foi alterado ao ser lançado no ocidente, pois “puckman” lembra a pronúncia na língua inglesa de “fuckman”, em tradução literal – homem foda.

game com a figura do “jogo para meninas”, como foi o objetivo descrição do *game* base, *Ms. Pac-Man* (MENDONÇA, 2014, p. 111).

As pílulas ingeridas por Alice são abortivas, logo, causam efeitos colaterais ao seu corpo, consequência similar ao que acontece com mulheres que usam as pílulas anticoncepcionais com um persistente risco de acidente vascular cerebral (AVC) e trombose (MENEZES, 2016).

Se antes houve uma revolução social e sexual devido ao uso da pílula anticoncepcional, atualmente está surgindo outro movimento, destinado a encontrar alternativas melhores do que a pílula e seus efeitos colaterais. Edgar Franco foi parceiro de Bruno Mendonça, ficando responsável por toda a visualidade *in game*. O trabalho em *gamearte* apresenta algumas particularidades. Primeiramente, a arte autoral de Franco foi transposta para o jogo sem perder a sua identidade. Além do aspecto visual, a trilha sonora é da banda performática *Posthuman Tantra*, também de Franco. Isso resultou em uma imersão única no universo ficcional da Aurora Pós-Humana. Outro ponto, se por acaso o jogador demorar a apertar a tecla “espaço” e assim iniciar o *game*, uma nova tela aparece, com informações sobre a pesquisa e processo criativo, apresentando com seriedade todos os passos de uma pesquisa acadêmica em *gamearte*.

Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* no jogo de Franco e Mendonça: a) elemento participativo – o jogador guia Alice para o encontro de seu parceiro, mas durante o ato o jogador é passivo; b) conexão emocional – o elo entre os personagens e o jogador vem do desafio de perpetuar uma espécie pós-humana, e na tensão do sexo, pois uma alta chance de aborto significa a morte de Alice; c) objetivo – o jogador deve evitar as pílulas abortivas e encontrar outra criatura para copular.

Posthuman Ms. Pacman foi apresentado na exposição EmMeio#5.0, evento realizado durante o 12#ART – encontro Internacional de Arte e Tecnologia, um dos principais eventos brasileiros sobre o tema, que foi sediado na cidade de Brasília em 2012. O *game* traz as possibilidades de releituras de jogos clássicos, mas com temáticas e discussões contemporâneas presentes na Arte e Tecnologia. Franco e Mendonça subverteram a essência de *Pac-Man* e também a expectativa do público ao usar a *gamearte* como linguagem artística.

3.2.2.1 Entrevista com Edgar Franco

Edgar Franco (Ciberpajé) é artista transmídia graduado em Arquitetura e Urbanismo pela Universidade de Brasília (1995), Mestre em Multimeios pela Unicamp (2001), Doutor em Artes pela USP (2006), pós-doutor em arte e tecnociência pela UnB (2011), professor associado II da Faculdade de Artes Visuais e atualmente docente no Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (2008). Também é um dos principais pesquisadores de histórias em quadrinhos autorais no Brasil, e um dos pioneiros na pesquisa sobre a união da hipermídia com a linguagem dos quadrinhos. Desenvolveu o termo HQtrônica, assim se tornando referência na área não apenas em território nacional. É coordenador do grupo de pesquisa Cria_Ciber (Criação e Ciberarte) na UFG que investiga arte e tecnologia, transmídia, narrativas híbridas, pós-humano, tecnognose e psiconáutica. Também desenvolve trabalhos artísticos transmidiáticos com a sua Aurora Pós-humana – universo ficcional de Franco, sendo um dos projetos de destaque desse universo a banda performática *Posthuman Tantra*, que inclusive foi a primeira banda brasileira a utilizar efeitos computacionais de realidade aumentada.

Desde 2011, em uma ação artística ritualística e performática, Franco adotou o seu codinome de ser renascido: Ciberpajé. As obras artísticas e o ideário do Ciberpajé têm sido motivo de pesquisas, artigos científicos e livros escritos por pesquisadores nacionais e internacionais das mais diversas áreas do conhecimento, como comunicação, sociologia, história, artes visuais, biologia, letras e linguística, etc. Meu jogo de tabuleiro *Oitavo Dia* (2016) teve como inspiração a Aurora Pós-Humana de Edgar Franco, e foi desenvolvido durante o meu Mestrado em Arte e Cultura Visual, orientado por Franco. Além de ser uma fonte e referência para a minha tese, Edgar Franco também tem produções artísticas que abordam o tema central da minha pesquisa, como por exemplo o jogo *Posthuman Ms. Pacman* citado e analisado anteriormente.

Em 2018 realizei uma entrevista em áudio com Edgar Franco, em sua casa na cidade de Goiânia com o objetivo de compreender parte de seu processo criativo, e também suas opiniões e reflexões sobre arte computacional, ensino nas artes visuais, censura, política, sexo e videogames⁶¹. O texto se desenvolve a partir de reflexões deflagradas pelas respostas do Ciberpajé às minhas perguntas, trazendo dados que as reiterem ou conexões com outras percepções sobre o tema abordado.

⁶¹ Entrevista realizada na residência de Edgar Franco no dia 1 de fevereiro de 2018, em Goiânia – GO.

A primeira pergunta foi: Nesses anos de pesquisa na área de Arte e Tecnologia, como você enxerga as possibilidades artísticas dos videogames. E qual a sua expectativa para essa mídia em um futuro próximo?

Eu até diria que me surpreendi com o que os videogames conseguiram alcançar no mundo ocidental enquanto mídia. Eu assisti em minha juventude o nascimento do videogame. Eu joguei Telejogo⁶², que foi um dos primeiros videogames que vieram para o Brasil. Na época tinha um amigo de infância chamado Rogério. O pai dele era médico, então a família tinha um poder aquisitivo bom, e eles compraram um Telejogo, um console pioneiro que conectava-se com a TV. Naquele tempo era fascinante perceber que algo na tela respondia ao seu comando, mas visualmente tinha uma grande “simploriedade” visual e estética, pixelado e em preto e branco. Diante desse início, perceber onde os *games* já chegaram visualmente e em matéria de jogabilidade é impressionante. Jamais diria naquela época, isso há 35 anos atrás, que os *games* em tão pouco tempo conseguiriam atingir uma visualidade tão detalhada. No entanto, em minha visão a nova fronteira dos *games* é justamente a chamada imersão total. Trata-se de um problema, porque existem dois caminhos vislumbrados para essa imersão total, o primeiro deles seria buscarmos através de periféricos, assim você usa um óculos RV em 360°, promovendo imersão visual através de realidade virtual, alia a isso potentes fones de ouvido com som estéreo e direcional, mas o problema é como você vai envolver os outros sentidos, olfato, paladar, tato, e principalmente quando você pensa na força peso, no empuxo, na capacidade de sentir o peso de um objeto ao manipulá-lo em um ambiente virtual. Hoje já é possível criar um ambiente virtual extremamente complexo que atende aos sentidos da visão e da audição, mas ele não consegue resolver um problema simples com erguer um copo de vidro no ar e sentir o seu peso (LOURES; FRANCO, 2018, p. 232).

O mercado de videogames aposta na realidade virtual e aumentada como o próximo passo na evolução da mídia. No Brasil vários estúdios já investem nessa tecnologia e seus desdobramentos. Por exemplo, a Flex Interativa de São Paulo fatura 1,5 milhão de reais com projetos de realidade virtual. Já a Oniria, de Londrina, criou um simulador em parceria com a Universidade Estadual de Londrina, com o objetivo de tratar fobias como medo de altura e de falar em público. Em 2017 a Oniria faturou 2,5 milhões de reais com projetos que custam entre 50 mil e 100 mil reais (MOREIRA, 2018). Contudo, o mercado de *games* em realidade virtual enfrenta algumas incertezas. De acordo com o Steve Bowler, co-fundador do estúdio CloudGate (MOSS, 2017, *online*): “Menos de 10 % dos jogos de realidade virtual ganharam mais de US\$ 250.000. Então, é sobre o que você pode gastar para fazer um título de realidade virtual e colocá-lo no mercado e esperar pelo menos ganhar algum dinheiro com isso”. Um dos grandes empecilhos na popularização dos jogos em realidade virtual é o preço. É necessário um grande investimento para aproveitar *games* que ainda estão começando a explorar as possibilidades da tecnologia. No

⁶² Desenvolvido pela Philco Ford e Lançado em 1972 nos EUA, e em 1977 no Brasil, é considerado um dos primeiros consoles comercializados.

Brasil essa condição é ainda pior. O periférico Oculus Rift⁶³ é encontrado em média por 5 mil reais, um valor incompatível com a realidade brasileira, onde o salário mínimo é de apenas 1.045 reais. Sigamos com a resposta de Edgar Franco sobre as possibilidades dos videogames:

Atualmente com os periféricos que temos é possível tocar o objeto, sentir através de dispositivos pneumáticos o seu contorno, mas pegá-lo sentindo seu peso e a força da gravidade é impossível. Precisaríamos de um sistema muito complexo para cada objeto que está dentro dessa sala em que estou sendo entrevistado para tornar cada objeto manipulável em RV. Qual seria então o caminho para se conseguir essa imersão total? A ficção científica já nos mostra esse segundo caminho possível, como no filme *eXistenZ* (1999) do diretor canadense David Cronenberg, onde o *pod/console* do *game* é instalado diretamente no sistema nervoso central dos jogadores através de um orifício corporal na base da coluna vertebral, chamado - na instigante narrativa - de “bioporta”. Assim o jogo age considerando nossos membros como periféricos, mas ao invés de enviar impulsos para esses periféricos corporais, ele envia impulsos para o sistema nervoso central do jogador que sente tudo a partir desses impulsos, mesmo estando todo o tempo deitado e de olhos fechados. Ou seja, o jogo atua diretamente no centro dos sentidos e sensações em nosso cérebro, e assim temos a imersão total, envolvendo todos os nossos sentidos que receberão sinais desse sistema integrando silício e carbono. Diante disso, penso que a revolução final do *game* deve envolver diretamente o campo da neurocognição e da neurofisiologia, integrando sistemas digitais e biológicos. Ela depende da conexão visceral entre carne e silício, se essa interseção não acontecer, os *games* vão estagnar-se nesse dilema. Acho que visualmente a tendência é termos algo cada vez mais elaborado. Mas só a visão e a audição não vão resolver o desafio da imersão total, a nova fronteira para os games! (LOURES; FRANCO, 2018, p. 233).

Apesar da imersão total ser uma possibilidade instigante, parte dos jogadores rejeita qualquer tentativa de inserção de elementos de realidade virtual. Por incrível que pareça, o meio *gamer* é bastante conservador, e ainda apegado em conceitos e interações como o uso do *joystick* e demais periféricos tradicionais. As novas tecnologias antes de se popularizarem, são ferramentas para artistas e pesquisadores, esses que experimentam e ousam sem limitações geralmente encontradas no mercado. O que nos leva a segunda pergunta: Artistas e pesquisadores que trabalham com *games* ainda possuem o estigma de criadores de brinquedos para o entretenimento. A mídia ainda é vista como um meio técnico, e não poético. Então de qual forma o pesquisador e artista pode solucionar esse conflito?

Acho que é uma questão de posicionamento, você, por exemplo, é um pesquisador graduado em artes, e consegui perceber em um contexto da criação artística e do que a gente entende por poética artística, que os *games* enquadram-se em um processo de criação que envolve uma natureza complexa que é muito semelhante ao que entendemos como arte. Só que, eles nasceram em um contexto diferente do que a gente começou a entender como arte no século XX. A partir do renascimento a arte vai começar a tratar de autoria e a figura do artista

⁶³ Equipamento de realidade virtual para *games*, desenvolvido e fabricado pela Oculus VR. Em 2014 a empresa foi comprada pelo Facebook por 2 bilhões de dólares.

começa a ganhar importância, isso vai intensificar-se no início do século XX. Na maior parte de nossa história cultural evidenciada, que tem cerca de 4 mil anos, o artista não importava, e sim o seu produto criativo, a obra artística. Os artistas nem tinham o seu nome revelado, como na arte sacra medieval, por exemplo. Então, a partir do renascimento o artista passa a ser importante e no século XX o nome do artista vai começar a inclusive a valorizar as obras, tornando-se até mais importante que as próprias obras. Teremos claramente uma divisão entre o que consideramos arte erudita e o que chamamos de arte popular, tudo isso somado ao fenômeno da emergência midiática. O cinema, uma das novas linguagens fruto dessa era, demorou a ganhar o status de arte, a princípio sendo visto como uma curiosidade e depois como um meio de comunicação, para finalmente ser considerado a sétima arte. As histórias em quadrinhos até hoje lutam por sua legitimação como linguagem artística genuína, apesar de ter sido considerada a nona arte. O mesmo aconteceu com o vídeo, essa dificuldade para conseguir o status de arte. Mas nesse novo contexto a tradição da arte canônica (belas artes) teve que dobrar-se às novas linguagens expressivas e o cinema tornou-se a sétima arte, depois o vídeo a oitava arte, e os quadrinhos a nona, talvez o *game* venha a ser a décima arte. O *game* também apresenta características singulares como linguagem criativa e poética, e está aberto para a autoria (LOURES; FRANCO, 2018, p. 235).

Essa discussão se um *game* é ou não arte, e os argumentos que o validam como arte foram desenvolvidos ao longo dessa tese. Mas, preciso reforçar a questão da autoria. Em qualquer mídia, enxergar um produto e automaticamente reconhecer o seu criador/autor é uma forma de validação. Um exemplo de *game* que mostra uma autoria poética é brasileiro. Lançado em 2018, *Dandara*⁶⁴ é um jogo produzido por um pequeno estúdio de Belo Horizonte, de nome Long Hat House. O estúdio é composto por Lucas Matos e João Brant, e contou com uma parceria com o músico Thommaz Kauffmann e o artista Victor Leão, além de uma equipe responsável pelo roteiro, programação, interface e testes. Um grupo pequeno, comparado a grandes produções que possuem centenas de funcionários e vários núcleos de desenvolvimento ao redor do planeta dedicados a produzir um único *game*. O nome do jogo, e também nome da protagonista, são inspirados em uma *Dandara* (fig. 144) real, a guerreira e companheira de Zumbi dos Palmares. Ambos guerreiros que lutaram contra o sistema escravagista no Brasil colonial.



Figura 144 – *Dandara*. Fonte: <http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>.

⁶⁴ *Dandara* pode ser adquirido em: <http://store.steampowered.com/app/612390/Dandara/>.

Sua jogabilidade se diferencia devido a necessidade de sempre estar em movimento através de saltos em locais específicos no cenário. É através desses saltos que a exploração e combate acontecem, algo inovador dentro do gênero *metroidvânia*⁶⁵. Visualmente, o jogo traz elementos tradicionais da cultura mineira, placas, grafites, caçambas de lixo, bares, mas também se dedicou em explorar um ícone da cultura modernista no Brasil, como a artista Tarsila do Amaral (1886 – 1973) (fig. 145). O jornalista Henrique Sampaio⁶⁶ diz o seguinte sobre o *game* da Long Hat House:

Também não há como deixar de mencionar a personagem Tarsila, uma alusão a artista modernista Tarsila do Amaral e sua obra mais conhecida, o *Abaporu* (1928). Aqui essa referência aparece representada na própria busca pela Long Hat House por uma linguagem própria nos jogos brasileiros, tal como foi o movimento antropofágico para as artes no Brasil no começo do século XX, deglutindo a influência que vem de fora, mas sem imitá-la diretamente (SAMPALIO, 2018a, *online*).

É interessante citar que a protagonista recebe apoio de artistas durante o jogo, e seu principal adversário é uma ordem militar opressora. Sampaio (2018) em sua análise interpreta que o principal conflito em *Dandara* é a força criativa dos artistas, contra um sistema opressor.

Por exemplo, um dos chefes do jogo é uma enorme cabeça de um militar, outro é uma enorme televisão de tubo catódico, e dentro dela um gravatado sem face. Henrique Sampaio ainda relaciona essa luta por liberdade criativa com as recentes polêmicas e censuras em galerias e exposições de arte contemporânea (SAMPALIO, 2018a). *Dandara* insere a história brasileira, as particularidades de nossa cultura, e também apresenta um subtexto sobre a ditadura militar, abordagens essas orgânicas que derivaram primeiramente de um bom conceito de jogabilidade.

⁶⁵ Termo usado para se referir a *games* com inspiração em *Castlevânia* (1986) e *Metroid* (1986). Koji Igarashi, um dos produtores da franquia *Castlevania* define o gênero como “jogos de ação e exploração bidimensional”. As principais características desses jogos são um mapa bidimensional que ao ser explorado se mostra conectado, além da necessidade de reunir e acumular habilidades específicas, e assim acessar novos locais e também novos caminhos naqueles já visitados. Exemplos desse gênero: *Guacamelee! Super Turbo Championship Edition* (2014), *Ori and the Blind Forest* (2015), *Momodora: Reverie Under The Moonlight* (2016) e *Blasphemous* (2018).

⁶⁶ Henrique Sampaio é jornalista de videogames. Graduado em Design Digital pela Anhembí Morumbi, atua na área de jornalismo desde 2005. Escreveu para as principais publicações impressas de games da última década (incluindo *EGM Brasil*, *Edge* e *Nintendo World*), foi redator do UOL Jogos e editor do canal de *games* do Terra e Arena iG. Em 2009 lecionou as disciplinas de Fundamentos dos Jogos e Inovação e Criatividade no curso de Jogos Digitais da FMU, em São Paulo. É sócio fundador do site *Overloadr*, no qual é responsável pelo conteúdo editorial e produção de vídeo-ensaios e documentais. Também atuou como editor da revista *Mundo Estranho Games*, publicada pela Editora Abril. Texto disponibilizado pelo autor.



Figura 145 – Dandara e Tarsila. Fonte: <http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>.

Seria muito fácil argumentar sobre o empenho artístico, histórico e de narrativo para considerar *Dandara* como arte. Entretanto, o *game* apresenta as principais características presentes na *gamearte*, subversão de elementos tradicionais e autoralidade. *Dandara* é uma obra aberta, dessa forma, é possível uma infinidade de interpretações, assim como um trabalho artístico. O público também é jogador, assim como todos aqueles que são convidados a interagir com um trabalho de arte contemporânea. Apesar do jogo ser comercializado, isso não anula as intenções artísticas e autorais presentes, pois da mesma maneira também funciona o meio do cinema, fotografia e histórias em quadrinhos. Os jogos que focam no mercado e trabalhos em *gamearte* podem trazer discussões relevantes para o seu público. De acordo com Henrique Sampaio:

A arte e a mídia, enquanto produtos da criatividade e expressão de indivíduos, inevitavelmente transmitem ideias, mensagens e valores. De uma forma ou outra, consciente ou inconscientemente, a gente deposita nossa visão de mundo naquilo que a gente produz, especialmente se o que a gente produz envolve criatividade, comunicação e expressão. Arte é feita por pessoas e pessoas possuem diferentes perspectivas sobre o mundo no qual estão inseridas. Talvez a razão para isso esteja na própria linguagem e história dos jogos, que sempre foram tratados mais como lazer e atividades sociais do que de uma forma de expressão. A máxima de que jogos precisam ser, antes de qualquer coisa, agradáveis, divertidos e não-sérios, é uma das razões para que a maior parte do público, da imprensa especializada e criadores de conteúdo não se aprofundem nos aspectos políticos dos jogos, eliminando-os assim da discussão. E desta forma, isolando os videogames em um universo à parte da realidade, a mídia continua falhando em ampliar o diálogo com o público (SAMPAIO, 2018b, *online*).

Na era do Atari 2600, um jogo considerado adulto era aquele com nudez e sexo explícito, uma tentativa errônea de tirar a imagem de mero brinquedo dos videogames.

Desenvolvedores e artistas não estão alheios as condições políticas e sociais, é imprescindível que os criadores sejam atuantes no meio. Assim como Edgar Franco coloca, são os *indies* como *Dandara* que validam a mídia como uma linguagem artística. Atualmente, são os jogos *indies* que ousam, inovam e oxigenam o mercado dos videogames. Retornando para a entrevista com Edgar Franco, o artista também relaciona as demais mídias do entretenimento com os videogames:

O *game* hoje é fruto do meio digital, se não existisse o digital, o *game* não teria se expandido tanto. Apesar dele ter nascido na era eletrônica, hoje ele está totalmente ligado com o contexto digital. Trata-se de uma arte midiática, que se constrói a partir dessa perspectiva midiática, e vai seduzir cada vez mais as novas gerações mergulhadas no digital, como aconteceu com cinema e com os quadrinhos no século XX, artes midiáticas que dependeram de suportes específicos para sua difusão e consolidação. Quando o *game* se legitimará como arte? Quando pessoas que cresceram na era dos *games* alcançarem espaço nas universidades e faculdades de artes visuais, galerias de arte, centros curatoriais, instituições culturais. Esse processo já começou. Creio que dentro de no máximo 15 anos, o *game* alcançará o seu status de arte, a décima arte. Veja, quando comecei a pesquisar histórias em quadrinhos como arte o espaço que existia para as HQs na universidade era na área de comunicação, eram consideradas um meio de comunicação de massa, se você fosse para uma faculdade de artes falar de quadrinhos, riam da sua cara. Nos últimos 20 anos houve uma mudança brusca nesse contexto. Hoje tem professores discutindo quadrinhos como arte em muitas universidades brasileiras, e muitos cursos de artes do Brasil. O quadrinho alcançou esse status, e ele já é razoavelmente aceito. Quando comecei a pesquisar quadrinhos no Brasil eu li toda a bibliografia em língua portuguesa sobre o tema, existiam apenas uns 12 livros, hoje acontecem eventos acadêmicos como as “Jornadas Internacionais de Histórias em Quadrinhos da USP”, com uma média de 250 artigos científicos de pesquisadores do Brasil inteiro e da América Latina, provindos das mais diversas áreas do conhecimento, da medicina ao direito, passando pelas letras, pela história e comunicação e chegando às artes. Ou seja, os quadrinhos já se consolidaram academicamente como forma de arte e como campo de pesquisa, inclusive com a criação da ASPAS – Associação de Pesquisadores em Arte Sequencial, da qual sou um dos associados fundadores. O *game* está caminhando para isso, mas ele precisa que as gerações criadas sob sua influência e experiência alcancem o poder no contexto da cultura. Quem comanda o mundo da arte de hoje? São os pesquisadores/artistas que estão na casa dos 65 anos, são os grandes curadores, os pensadores da arte, e essa geração ainda não teve a experiência dos *games* – como teve do cinema e dos quadrinhos. Quando artistas e pesquisadores como eu – que tive já a experiência dos *games* em minha formação cultural e artística – chegarem no poder nos meios da arte, os *games* vão naturalmente alcançar o status de arte. Mas como ela é uma arte midiática, essa briga entre *gamearte* e *game* comercial vai continuar *ad infinitum*. Assim como acontece com o cinema, é aquele dilema, por exemplo, você pode chamar esse filme novo da Mulher Maravilha (2017) de arte? Eu não acho, para mim é um produto da indústria do entretenimento. Nos quadrinhos acontece a mesma coisa, tem gente que fala “essa série do Superman é muito bem escrita, e *blá, blá, bla...*”, não discordo, mas daí a tratar como uma legítima expressão artística, acho complicado. O mesmo acontece com o *game*, a indústria do *game* de entretenimento continuará a seguir os padrões, todos os clichês do que se entende como jogabilidade, narrativas que atendam às demandas de momento e toda a trivialidade necessária para conquistar consumo massivo. Dentre esse lixo comercial, você terá produtores *indies*, autorais, querendo deixar a sua marca em seus *games* de arte (LOURES; FRANCO, 2018, p. 238).

Os videogames aos poucos estão ganhando o devido reconhecimento nas artes. Em 2012, 14 *games* foram incorporados ao acervo do MoMA – Museu de Arte Moderna de Nova Iorque: *Pac-Man* (1980), *Tetris* (1984), *Another World* (1991), *Myst* (1993), *SimCity 2000* (1994), *Vib-Ribbon* (1999), *The Sims* (2000), *Katamari Damacy* (2004), *EVE Online* (2003), *Dwarf Fortress* (2006), *Portal* (2007), *fLOw* (2006), *Passage* (2007) e *Canabalt* (2009). Os jogos foram colocados em uma área intitulada *Design Aplicado*, e a proposta dos curadores é a aquisição de vários outros jogos (ANTONELLI, 2012). Lembro de assistir o Jornal da Globo no dia do anúncio da aquisição, e não esqueço o sorriso irônico e descrente do jornalista William Waack.



Figura 146 – *Toren*. Fonte: <https://www.techtudo.com.br/review/toren.html>.

É importante dizer que os videogames também são validados pelo fator econômico, pois agora são considerados como fonte de renda e emprego. Em 2015 foi publicado o primeiro *game* desenvolvido através da Lei Rouanet – Lei de incentivo à Cultura do Ministério da Cultura do Brasil. *Toren* foi desenvolvido pelo estúdio gaúcho Swordtales (fig. 146). O seu desenvolvimento levou quatro anos, e através da lei de incentivo à cultura, captou 350 mil reais (ALBUQUERQUE, 2015). Já em 2018 o Ministério da Cultura anunciou um investimento de 100 milhões de reais para incentivar a produção nacional de *games* em realidade virtual e aumentada, aceleração de empresas, mostras e festivais, formação e capacitação, e também lançamento de jogos (OLHAR DIGITAL, 2018).

Desde que comecei a pesquisa sobre jogos na graduação, encontro cada vez mais jovens dispostos a pesquisar videogames. Então colaboro e incentivo esses jovens pesquisadores, pois serão uma nova geração de professores e acadêmicos sem preconceitos,

e com novas ideias. A terceira pergunta para Edgar Franco foi: Por que tão poucos artistas investem na linguagem?

Quando temos um meio expressivo solidificado, os “artistas” querem ser aceitos naquele meio. No entanto, o artista genuíno não segue tendências, ele foca-se na sua autoexpressão e não nas demandas de um meio ou contexto cultural. A maior parte dos artistas da chamada “arte contemporânea” estão interessados em seguir algumas receitas nesse meio, para serem aceitos, ganharem espaço em curadorias, editais e coisas do tipo, estão tratando suas criações como jogatina da política do chamado sistema da arte. Assim, se você se submete a certos esquemas pré-formatados, é muito mais fácil conseguir espaço nas galerias, nos editais. Mas usar o *game*, por exemplo, como linguagem artística e poética é uma ruptura, isso ainda não faz parte do grande sistema da arte, é algo restrito ao contexto da chamada “Arte e Tecnologia”, um gueto ainda malvisto da arte contemporânea. O que é “Arte e Tecnologia”? Só mais um dos contextos poéticos e criativos da arte contemporânea, nem mais, nem menos. Mas essa visão sofre resistência de setores hegemônicos da arte contemporânea, com claro preconceito contra a Arte e Tecnologia. Tanto que vemos um movimento de resistência que separa a Arte e Tecnologia de arte contemporânea, o que é uma grande bobagem. Mas que se legítima, porque a arte contemporânea tem demonstrado certa resistência contra a Arte e Tecnologia. É notória a atitude de inúmeros curadores da arte contemporânea que rejeitam obras de Arte e Tecnologia. Em minha percepção, gradativamente essa resistência vai sendo minada. A mesma coisa vai acontecer com o *game*, se você abre uma exposição de arte contemporânea para chamadas por editais, e o artista manda um *game*, a maior parte dos curadores que estão comandando o sistema da arte hoje vão ignorá-lo. Não há ainda a legitimação do *game* no contexto da arte, então dificilmente haverá curadores que compreenderão a linguagem dos *games* como forma poética, como algo considerado arte, que pode ir para uma galeria. Assim é natural que os “artistas” interessados em galgar espaço nesse sistema da arte rejeitem criar *games*, ou explorarem qualquer outra linguagem ainda não solidificada como já o são a pintura, a escultura, a instalação, a performance, pois isso os distanciará de seus objetivos pragmáticos (LOURES; FRANCO, 2018, p. 239).

Existe claramente um choque de gerações. De um lado, temos os curadores e críticos de arte, com décadas de experiência e conhecimento em arte contemporânea. De outro, artistas íntimos da linguagem da programação, e mais propensos à atualização. Antigamente uma tecnologia demorava décadas para se atualizar. Hoje, sofremos com revoluções tecnológicas por segundo. Considerando *Tennis for Two* (1958) como o primeiro *game*, os videogames têm apenas um pouco mais de 60 anos de existência. Contudo, há experiências positivas nos ambientes dedicados à arte contemporânea. Vamos continuar com a resposta de Edgar Franco:

Outra coisa é a questão da inaptidão no mundo das artes de se relacionar com a programação computacional, por exemplo. A arte contemporânea, a partir das universidades, criou nos artistas uma ojeriza pelos aspectos técnicos da arte, uma estranha rejeição à técnica, aquilo que legitimou os artistas durante milênios. A partir do início do século XX a arte começou a rejeitar a técnica, porque surgiram as primeiras tecnologias de reprodução da imagem como a fotografia e o cinema. Esse desinteresse já consolidado pela técnica é um erro, pois tudo que dá legitimidade a uma profissão no mundo é a técnica, você respeita um médico porque ele conhece tecnicamente o universo da medicina que

você não conhece, você respeita um engenheiro por quê? Ele conhece resistência de materiais e tem os subsídios técnicos para calcular a estrutura de sua casa para que depois de construída ela não desmorone. Me diga uma só profissão que não envolva conhecimentos técnicos para ela existir? No entanto hoje, a arte contemporânea ensinada nas universidades deu um tiro no próprio pé, porque praticamente destruiu tudo que poderia fazer a sociedade considerá-la como uma forma legítima de profissão. O estudante vai para a faculdade de arte no Brasil, e em muitos outros países do mundo ocidental, e será doutrinado por um discurso pautado pela arte contemporânea com uma discussão breve e rasa sobre técnicas, e com professores sem o menor domínio técnico na disciplina que lecionam, vejo isso constantemente, professores de desenho que não sabem desenhar (e nem desenharam), professores de fotografia que não dominam técnicas básicas de composição e enquadramento, e assim por diante. Isso os alunos contam para mim, “- olha o professor de desenho não sabe desenhar”, “- o professor que está ensinando pintura não sabe pintar”. São mestres formados sob a égide da arte contemporânea onde a técnica tem que ser jogada no esgoto. Se você chega na universidade desenhando bem, alguns professores doutrinários dirão: “- joga tudo isso no lixo, isso não vale nada”! Mas a técnica ainda é para mim um elemento muito importante da arte, em determinadas produções artísticas ela ficará em segundo plano, mas ela não pode ser dispensada no contexto da arte como um todo. Mas nesse panorama, como convencer estudantes a aprenderem princípios de programação computacional básica, onde eles são doutrinados a não desejarem mais nem aprender desenho de figura humana? Porque mesmo que você não programe, precisará de algum conhecimento de linguagem de programação para que possa criar um *game*. É muito difícil desvencilhar da produção de um *game* os aspectos técnicos. A arte precisa retomar sua conexão intrínseca com as questões técnicas, assim teremos a expansão de artistas envolvidos com a linguagem dos *games* (LOURES; FRANCO, 2018, p. 240).

Provavelmente essa foi a fala mais polêmica de Edgar Franco nessa entrevista, porém, é atual e relevante. Devido a vários fatores, as universidades estão à procura de professores e alunos que produzam artigos e publicações com bastante frequência. O ambiente acadêmico das artes está se tornando progressivamente mais teórico, e cada vez menos técnico e poético. Isso, independentemente de o aluno escolher bacharelado ou licenciatura em Artes Visuais. Os professores com domínio técnico estão se aposentando, e sendo substituídos preferencialmente por profissionais com domínio teórico. Em minha opinião, algo catastrófico a longo prazo, o ideal é buscar pelo equilíbrio. Ao cursar minha graduação por diversas vezes fui ridicularizado pelo meu traço inspirado em desenhos japoneses. Um dos poucos, mas importantes incentivos que recebi durante esse período veio exatamente de Edgar Franco. Antes do estudante dominar o básico de desenho, pintura, escultura e gravura, alguns professores já exigem uma total desconstrução da prática artística. Então a possibilidade de um artista se envolver com *gamearte* é menor. Isso é resultado do preconceito, da falta de incentivo e de conhecimento técnico, e também de espaços expositivos que recebam essa produção. A pesquisadora Lucia Santaella (2017) traça um paralelo com o cinema, ambas as mídias utilizam de narrativa, imagem em movimento e equipe de profissionais especializados. O cinema nasceu como uma indústria

do entretenimento, com o passar do tempo alcançou o patamar de arte, então, isso também pode acontecer com os videogames. Pois, de acordo com a autora, as similaridades entre as mídias são notáveis. Santaella (2017) nos apresenta inclusive algumas incumbências profissionais que dentro da indústria dos *games* são nomeadas com o termo “arte” incorporado a elas, temos: diretor de arte, artista líder, artista sênior, artistas regulares, artistas conceituais e artista cinemático. Algo que soa até irônico, pois tratam-se de criações recusadas pelo sistema da arte contemporânea.

A fotografia, o cinema e o vídeo podem ser arte, mas não necessariamente todo videogame pode ser considerado como arte (SANTAELLA, 2017). Edgar Franco e Bruno Mendonça desenvolveram a iconoclasta obra de *gamearte Posthuman Ms. Pacman*, então a quarta pergunta está relacionada a ela: Qual foi a reação do público e como foi o desenvolvimento do *game*?

Esse *game* me surpreendeu muito, porque ele foi desenvolvido experimentalmente e muito rapidamente. Foi uma parceria minha com Bruno Mendonça, meu orientando de mestrado no Programa de pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG à época. Foi desenvolvido durante a disciplina de Arte e Tecnologia que eu ministrou. Ele usou meu universo ficcional transmídia da Aurora Pós-Humana como estrutura para o conceito do *game* e a ideia era brincar propositalmente com os clichês dos *games*. Então nós usamos o *Ms. Pac-Man* (1981) como base para o *game* e corrompemos o *modus operandis* da jogabilidade, no jogo original você tem que comer as bolachas/pastilhas e fugir dos fantasmas. No nosso *game* é o contrário, o jogador deve evitar comer as pastilhas, pois são inibidoras de procriação, e correr atrás dos fantasmas, que não são fantasmas, são criaturas pós-humanas do meu universo com as quais a personagem do *game* deve copular. Esse é o ponto chave da obra, porque a indústria dos *games* é totalmente povoada de violência, ela nasce sob a filosofia WASP nos EUA, sigla para *White, Anglo-Saxons and Protestants*, e os WASPs fazem vista grossa para a violência, mas eles não permitem nada de cunho sexual, são puritanos moralistas. Na indústria dos *games* é muito fácil encontramos *games* para a faixa etária de 10 anos com violência coreografada, tiros, sangue. Eu vi um *game* no qual você arranca o coração do adversário para ganhar mais pontos, algo cruel e promovendo uma violência desnecessária, mas não há um questionamento sobre a violência nesses *games*. Só que quando se trata de representar a sexualidade é outra história, não é apresentado, ou se aparece é algo residual/velado, sei inclusive que essa questão do sexo nos *games* é o tema central de sua tese. A sexualidade nos *games* ainda é *underground*, subterrânea. A grande indústria do *game* é estadunidense e eles impuseram ao mundo essa censura WASP. Se essa indústria tivesse nascido na Europa talvez fosse muito diferente. O Japão é um país com certa tradição pudica, depois da invasão da cultura estadunidense houve uma explosão das taras e perversões por lá, mesmo assim na pornografia japonesa os genitais masculinos são censurados. O conceito de *Posthuman Ms. Pacman* brinca com o pudor sexual dos *games* e deixa muitos jogadores desprevenidos ruborizados. Nas vezes em que o jogo foi exposto, os interatores se incomodavam justamente no momento do intercurso sexual, que envolve gemidos de prazer, essa cena gera um desconforto incomum nas pessoas. Quando ele foi exposto no 12#ART – Encontro Internacional de Arte e Tecnologia, no Museu da República, em Brasília, passei um tempo observando a reação das pessoas jogando. Algumas ficavam incomodadas, davam uma risada sem graça e paravam de jogar na hora que acontecia a cópula e ouviam os gemidos. Depois ele foi exposto em um

evento de arte também, na Universidade de Santa Maria. E recebi um contato de um professor da Espanha que está criando o museu virtual da *gamearte* no mundo, e ele convidou-nos a participar do museu com *Posthuman Ms. Pacman* (LOURES; FRANCO, 2018, p. 242).

O sexo ainda é um tabu nos videogames. A representação da sexualidade ainda é velada nos *games* para o mercado. Como vimos anteriormente, os jogos lançados para o mercado procuram brechas para deixar implícito o sexo. Seja via ângulos de câmera como *Dragon Age: Origins* (2009), ou como o primeiro *The Witcher* (2007) e suas cartas que representavam o ato sexual. Recentemente a plataforma Steam liberou a comercialização de jogos pornográficos, mas somente após um período de censura e proibição de jogos desse gênero (GRAYSON, 2017). De acordo a Valve – empresa dona da plataforma, agora qualquer gênero está liberado na Steam (CARRINO, 2018).

Seguindo nessa perspectiva de preconceito vislumbrada nessas obras de *gamearte* chegamos à quinta pergunta para o Ciberpajé: Politicamente e ideologicamente o Brasil se encontra em um cenário polarizado, e como uma das consequências a arte vem sofrendo com inúmeros casos de censura e manifestações violentas. Como a arte pode abordar esse momento?

A polarização na cultura humana é muito comum, é cíclica. Um pensador de que gosto muito é o etnobotânico estadunidense Terence McKenna (1946 – 2000), ele tem uma teoria na qual apresenta um gráfico que chama de *Time Wave Zero*, entre outras variáveis o gráfico mostra ápices de momentos totalitários na história da humanidade, e outros nos quais a humanidade se equilibra mais. Percebo que isso acontece realmente, numa vida humana - algo tão curto - eu já vi várias oscilações. Depois da Segunda Guerra Mundial, grande parte da humanidade percebe como o totalitarismo/fascismo é horrível, e surgem movimentos que o contrapõem como o *flower power*, os movimentos de libertação sexual, de libertação da mulher, de libertação animal, todos os grandes movimentos libertários aparecem como consequência da Segunda Guerra Mundial, um momento de opressão, agressividade e totalitarismo visceral, desde então já se passaram mais de 70 anos. Em minha concepção a humanidade está esquecendo a Segunda Guerra Mundial, ela já não ecoa nas novas gerações, não tem nenhum impacto sobre elas, como teve sobre seus pais e avós. Veja bem, em hipótese eu poderia hoje ter um filho com 25 anos, e a Segunda Guerra Mundial seria algo distante e de pouco significado para ele, algo sobre o qual eventualmente ouviu falar em um filme, mas ele não tem uma conexão intrínseca e visceral com esse período trágico da história humana. Não há uma vivência, não há alguém que teve uma experiência direta para lhe falar sobre aquilo, para as novas gerações é algo distante como o Império Romano ou Egípcio. O impacto do totalitarismo refreou-se, amainou-se com os anos, e uma das consequências claras é a radicalização extrema de posicionamentos – inclusive de muitos dos novos movimentos que se dizem libertários, mas adotam um discurso de exclusão, de ódio como aquele que aparentemente criticam. Por exemplo, não dá para você ser feminista e odiar o masculino, adotar um discurso de ódio e ojeriza contra os homens, você simplesmente repete o erro já cometido. A polarização, o ódio, não se sustentam em um discurso igualitário. Os polarizadores são extremistas perigosos, ou seja, para eles tudo que não for a sua verdade não presta, é errado e deve ser extirpado. Há um erro grave nessa postura, esse erro é fruto das novas gerações terem se

esquecido das consequências dramáticas do totalitarismo. Os gerenciadores de redes sociais, como o Facebook, estão temendo já o que seus *bots* causem, o surgimento de bolhas ideológicas radicais. O Facebook criou recentemente um algoritmo para diminuir a inserção de notícias sobre política. Tudo que for da vida pessoal vai subir na *timeline*, e os assuntos políticos vão cair, pois as redes sociais estão amplificando essa polarização. 70 anos é muito pouco, mas Hitler já foi esquecido pelas novas gerações. Assim muitos movimentos libertários da década de 60, estão – infelizmente – tornando-se movimentos totalitários. Os movimentos sociais devem buscar a harmonia entre os seres, a harmonia entre a diversidade, a harmonia entre a pluralidade de visões de mundo, não a imposição de valores (LOURES; FRANCO, 2018, p. 245).

Essa polarização transforma aquele que pensa diferente de ti em um demônio, e o que pensa igual em um santo. Os jogos podem e devem abordar essas situações. As redes sociais se tornaram um ambiente tortuoso, e que incentiva o ódio. O brasileiro está cultuando demônios e deuses sem ao menos pensar nas consequências desse culto. Assim, as redes sociais se tornaram um dos principais veículos de manipulação, como por exemplo a recente histeria contra a Exposição Queer Museu. De acordo com Edgar Franco é

Nesse cenário em que a visão totalitária volta a tomar corpo, um país como o nosso, extremamente enraizado no cristianismo simplório e acrítico, tem eleito bancadas evangélicas que assumem um discurso arcaico e moralista de ódio. O resultado disso é pernicioso, pois o radicalismo primitivo moralista cristão poderá ditar uma nova censura para as artes! Nesse contexto, um trabalho como o meu, baseado em metáforas visuais e sexuais pode correr grande perigo. O *Posthuman Tantra*⁶⁷ usa signos e símbolos totêmicos e xamânicos para tratar da tecnognose e da hiperinformação. Mas pessoas rasas têm me acusado de ser zoófilo, porque na performance transmutou-me em um lobisomem pós-humano. Nesse caso temos uma percepção de mundo altamente enviesada, essas pessoas não tiveram coragem de aprofundar-se em minha poética. Elas interpretaram literalmente, falta sensibilidade, capacidade interpretativa-cognitiva. Mas qual é minha posição em relação a esses caluniadores? Não posso ter raiva deles, eu tenho de fazê-los entenderem o meu direito de expor a minha visão de mundo, e respeitá-la, porque eu não vou performar na igreja deles, isso não vai acontecer, tenho respeito absoluto pelas crenças alheias e pela diversidade de visões. Eu vou performar nos espaços em que eu fui convidado para fazê-lo. Eu não vou invadir o espaço deles, assim como eles não devem invadir o meu espaço, como fizeram com o meu Facebook para acusarem-me de ser zoófilo. É algo horripilante, mas não contra-ataquei, porque não vou entrar nesse movimento odioso e totalitarista que começa a emergir no corpo social. E essa onda neofascista tem sido surfada por espertalhões políticos radicais, um deles

⁶⁷ O *Posthuman Tantra* pretende ser um casamento constante entre as criações artísticas em quadrinhos e outras mídias de Edgar Franco - baseadas na Aurora Pós-Humana - a música eletrônica e a performance artística. Desde sua criação o projeto já participou de dezenas de compilações em três continentes e lançou álbuns em parceria com a banda francesa *Melek-tha*, além dos CDs *Pissing Nanorobots* (Independente, 2004), *Neocortex Plug-in* (2007) e *Transhuman Reconnection Ecstasy* (2010) lançados pelo selo Suíço *Legatus Records*. A banda surgiu da necessidade intrínseca de pensar todos os aspectos relativos à “Aurora Pós-Humana”, universo ficcional multimídia criado para ambientar as criações artísticas transmidiáticas de Franco, das histórias em quadrinhos à instalação interativa. As performances híbridas do *Posthuman Tantra* tem sido apresentadas em eventos acadêmicos como 9# ART /10#ART/11#ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia (Brasília, 2010, 2011, 2012), 10 Dimensões da Arte e Tecnologia (João Pessoa, UFPB, 2010), V e IV Seminário Nacional de Arte e Cultura Visual da UFG (Goiânia, 2010, 2011), II FAM - Festival Internacional de Arte e Mídia (Anápolis, 2011), assim como em eventos importantes do circuito nacional da música independente como *II Woodgothic Festival* (São Thomé das Letras, 2010) e 16º Goiânia Noise Festival (Goiânia, 2010). (Fonte: <http://ciberpaje.blogspot.com.br/p/posthuman-tantra.html>).

inclusive está sendo um dos mais cotados para ser presidente (talvez quando da publicação desse artigo infelizmente já o seja), e que comprou a briga dos moralistas dizendo que a exposição *Queer é lixo*, coisa de zoófilos, pedófilos. No país do Carnaval, da mulher de fio dental, uma performance com nu dentro de uma galeria causar ódio das massas é ridícula. É insano se percebermos que performances assim acontecem desde a década de 20 do século passado. Se a radicalização totalitária e o moralismo primitivo-evangélico continuarem crescendo na política é perigoso a censura voltar ao Brasil. Esses dias o Gian Danton (ex-orientando de doutorado de Edgar) publicou algo que eu não quis acreditar, um vereador propondo uma lei municipal de proibição de espetáculos com nu⁶⁸. Olha, eu não tenho nenhuma tendência a ser mártir, eu não quero morrer em uma performance do *Posthuman Tantra*. Assim, tenho avisado que nossas performances são impróprias para menores de 18 anos, para evitar sermos apedrejados, ou até coisa pior. Qualquer pessoa como você, nesse momento que vai se dedicar a um trabalho que envolve sexualidade, que envolve nu, que envolve corpo, tem de estar preparado para ser aviltado (LOURES; FRANCO, 2018, p. 246).

É nesse momento que a racionalidade e os bons argumentos são as melhores armas para um artista e pesquisador, principalmente em tempos tão estranhos e difíceis para a arte. Inclusive tive a honra de ser expulso junto do *Posthuman Tantra* durante uma apresentação na UniEvangélica em Anápolis (2013⁶⁹). E sobre esse episódio deplorável temos a próxima pergunta a Franco: Como artista e pesquisador, sabemos que sofreu censura na UniEvangélica. Como isso aconteceu? E como afetou o seu processo criativo?

Na verdade, eu já estava preparado para isso acontecer, quem desenvolve um trabalho de ruptura como o da banda performática *Posthuman Tantra* sabe disso. O *Posthuman Tantra* não é considerado performance pelos arautos da arte contemporânea. Os festivais de arte contemporânea e performance não entendem o *Posthuman Tantra*, eles acham que é muito pop, é rock horror, é teatral. Já o pessoal do teatro não quer a gente porque somos considerados da área de “performance”. Então veja, o *Posthuman Tantra* em si já é uma subversão no meio das artes, o que fazemos incomoda. Porque para o pessoal da arte contemporânea e da performance, o que eu faço é teatro, para o pessoal do teatro, o que eu faço é performance. Os espaços para o *Posthuman Tantra* se apresentar são batalhados, na música fazemos *dark ambient*⁷⁰, música sem guitarra, sem baixo, nem bateria, e o pessoal do rock é meio pé atrás com música eletrônica. Recentemente, por exemplo, o Drakkar (da banda de black metal *Luxúria de Lillith*, ex-orientando de mestrado de Edgar Franco) levou-nos para fazermos uma performance em um festival de black metal, foi legal, a recepção foi até boa, mas é muito complicado. Ele queria que realizássemos a performance no mesmo palco que as outras bandas. Eu não aceitei, falei não, a gente vai tocar em um espaço separado. Porque se não vão criar expectativa de uma banda tradicional com guitarra, e o *Posthuman Tantra* é outra coisa, então pedi para avisar o público que era uma “performance”, e não um show musical. Nós fomos para outro espaço da chácara, não tocamos no palco principal e aí foi

⁶⁸ O projeto de lei pode ser acessado em: <http://www2.camara.leg.br/camaranoticias/noticias/EDUCA-CAO-E-CULTURA/553170-PROJETO-CRIMINALIZA-EXIBICAO-DE-ORGAO-GENITAL-PARA-FINS-ARTISTICOS.html>.

⁶⁹ Vídeo com o momento da interrupção, censura e expulsão da banda em: <https://www.youtube.com/watch?v=pzQPzyfWSQk>.

⁷⁰ Subgênero da música ambiente, com uma musicalidade densa com uso de efeitos, sintetizadores e *samplers*. Geralmente com temas sobre o enigmático e o oculto. Alguns exemplos são: *Nox Arcana*, *Coil*, *Mortiis*, *Beherit* e *Endura*.

legal. Sobre a censura no palco, eu já preparava essa aqui (Edgar Franco aponta para sua esposa que estava na sala conosco durante a entrevista) antes de acontecer o que aconteceu em Anápolis, eu já falava: “ - Rose, prepare-se, você só recebe tapinha no ombro, palmas, isso vai mudar, fazemos algo que incomoda, que gera ruído”. Então quando fomos censurados, não foi novidade, agora com um radicalismo ainda maior emergindo tenho de analisar ainda mais os convites. Porque a radicalização se ampliou. Eu acho o contexto em que a censura aconteceu foi positivo para nós, porque performávamos em um evento acadêmico em uma universidade, e fomos convidados por eles para estarmos ali. Inclusive depois do fato lamentável o Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual da UFG, do qual sou professor, escreveu uma moção de repúdio encaminhada ao reitor da UniEvangélica, falando que o nosso trabalho é um trabalho de pesquisa sério, desenvolvido há uma década em um grupo de pesquisa, o Criação & Ciberarte – coordenado por mim na FAV/UFG. Depois da censura a minha pulsão de realizar a performance se tornou maior ainda, e eu cada vez mais me importo menos com quem está assistindo, e sim em ser intenso e verdadeiro com aquilo que estou representando naquele momento. Mas tenho que tomar cuidado com isso, pois diante dessa ascensão contemporânea do pseudomoralismo cristita e do neofascismo em nosso país, se eu for fazer o que tenho feito num espaço inadequado, para um público de radicais, posso até ser morto! (LOURES; FRANCO, 2018, p. 247).

Um terrível caso de censura em um ambiente acadêmico que deveria fomentar o conhecimento em todas as suas vertentes (fig. 147). Edgar Franco teme ser morto, e infelizmente tenho de concordar que isso é possível. Candidatos a cargos públicos são baleados, esfaqueados, imagina um artista, esse sem nenhum poder político ou proteção policial? Atualmente o artista e o professor são marginalizados, e colocados como vilões, acusados de corromper os jovens. A situação é ainda mais crítica para os professores/artistas, como eu, Suzete Venturelli e Edgar Franco.



Figura 147 - Apresentação do *Posthuman Tantra* na UniEvangélica. Fonte: Acervo do autor.

São questões como essa que todos os artistas na contemporaneidade devem refletir, e também se preparar para um porvir incerto. Aproveitando essa discussão, realizamos

a sétima pergunta: A arte sempre foi transgressora, logo, trabalhos que discutam a sexualidade sempre foram considerados polêmicos, como por exemplo o ainda polêmico *A Origem do Mundo* (1886) de Courbert (fig. 148). Em sua opinião, quais os motivos dessa temática ainda causar tanta comoção e ataques de ódio?

O mundo ocidental é regido por três religiões dominantes: islamismo, cristianismo e judaísmo. Essas crenças têm como base um sistema moral muito primitivo e repressor da sexualidade. A Torá, o livro sagrado dos judeus, é o velho testamento cristão, com aforismos como “olho por olho, dente por dente”, e uma mensagem de forte repressão sexual. Já na emergente cultura evangélica, Cristo aparece como um salvador virgem e puro, ou seja, a sexualidade é proibida para o messias, e em consequência para o seu rebanho. Também o islamismo é uma religião muito pudica, ela apresenta o sexo como algo pernicioso, em certos casos até demoníaco. Então veja, o sistema moral do mundo ocidental é dominado por essas três religiões, e mesmo no extremo oriente religiões como o Budismo não terão a mesma ojeriza sexual, mas ainda assim consideraram o sexo como algo a ser extirpado. Buda depois que se iluminou abandonou o sexo, sua esposa e seus filhos. A sexualidade ainda é um território humano que está mais conectado ao animal, e o homem tem uma obsessão em libertar-se da sua condição animal, mas o meu caminho como ser é o meu retorno à condição animal, porque o animal é a criatura que vive no agora, e nos perdemos isso. As religiões querem desconectar o ser humano de sua condição animal, tornando o sexo simplesmente uma função reprodutiva. Só que a pulsão sexual humana, ela vai muito além disso, é explosiva. O pensamento religioso ainda é o dominante da moral vigente no mundo ocidental. Então como você quer que a sexualidade não seja um tabu? O mundo ocidental ainda está sobre a égide desse pensamento judaico-cristão dominante, e muito radical, e é praticamente impossível a médio prazo você conseguir se libertar disso, você precisa primeiro de cultura/educação de qualidade, com a população mais culta ela começa a perceber as idiotices da doutrina e do dogma religioso, começa a questionar essas coisas, ela vai exercer a sua sexualidade de maneira livre (LOURES; FRANCO, 2018, p. 248).



Figura 148 – Charge de André Dahmer. Fonte: <https://www.facebook.com/malvadoshq/photos/a.181209315329627/275547332562491/?type=1&theater>.

Na pergunta citei *A Origem do Mundo* por um motivo em específico, a censura que a imagem sofreu no Facebook. O caso teve início

em 2011, quando o artista dinamarquês Frode Steinicke teve sua conta na rede social desativada sem pré-aviso, nem justificativa. Após a repercussão negativa da supressão de seu acesso, Facebook a reativou, mas suprimindo o post com a obra de Courbet. Em apoio ao dinamarquês, um professor francês decidiu publicar a obra em sua página no Facebook, enfrentando a mesma sanção da parte dos administradores da plataforma. Em outubro de 2011, o usuário entrou na Justiça acusando a rede social de desrespeitar o princípio da liberdade de expressão. Durante anos os advogados da rede social tentaram transferir a disputa para a Califórnia, sede da empresa. Uma primeira sentença de 2015 do Tribunal de Grande Instância de Paris havia julgado a tentativa de Facebook de levar o caso aos Estados Unidos como "abusiva". Em fevereiro de 2016, o Tribunal de Apelações de Paris considerou o caso de competência dos magistrados da França, o que abriu o caminho para o julgamento. A obra iconoclasta de Courbet, *A Origem do Mundo*, é considerada "patrimônio cultural francês". O julgamento poderá representar um precedente para a análise de decisões tomadas por redes sociais em relação a seus usuários. Além disso, a discussão legal leva aos tribunais o debate sobre o papel das redes sociais na onda de conservadorismo que vem colocando obras de arte, exposições e artistas sob risco de censura em todo o mundo, inclusive no Brasil (NETTO, 2018, *online*).

Não é o primeiro caso de censura imposta pelo Facebook por causa de imagens do corpo humano. A conta oficial da FUNAI – Fundação Nacional do Índio, no Facebook, foi bloqueada, e o motivo foi uma imagem em que índias aparecem com os seios à mostra (G1, 2018b). Essa foi a terceira vez que a conta da fundação foi censurada e bloqueada no Facebook. As redes sociais não estão sabendo lidar com o nu, então é possível que seja apenas mais uma consequência, pois as pessoas também não estão sabendo lidar com a nudez. A última, e oitava pergunta a Edgar Franco foi: Algum projeto de *gamearte* em andamento, e alguma temática que queira desenvolver na área dos videogames?

Tem uma proposta de um pesquisador que fez uma disciplina comigo, mas não vou citar o nome dele porque a gente está discutindo ainda. Em que ele desenvolveu um trabalho de *gamearte* que se passa na Aurora Pós-Humana, mas foi um teste/teaser. A ideia é desenvolvermos um *game* mais complexo, do jeito que eu penso, usando a Aurora Pós-Humana como base estrutural e o universo ficcional para a sua construção. Esse *game* da Aurora Pós-Humana já é um projeto antigo, mas quero uma boa visualidade, gráficos 3D de qualidade, e você sabe a complexidade que é desenvolver um *game* com essas características. Esse aluno é muito bom, ele já trabalha na indústria e se interessou, vamos ver o que conseguimos fazer, nem que seja um *game* menor, mas eu quero algo de qualidade visual, sonora e com boa jogabilidade. Esse *game* introdutório que ele fez vamos em breve disponibilizá-lo online, para instigar as pessoas para o que pretendemos fazer. Eu já tenho rascunhada a estrutura geral do *game*, as suas bases narrativas. A princípio pensamos em desenvolver o *game* em parceria com o professor da UNICAMP, Hermes Renato. Iriamos enviar a proposta do *game* para um edital milionário do ministério da cultura, mas subimos meio de última hora, e não tivemos tempo hábil para formatarmos o projeto. Mas penso que vai ficar um *game* muito interessante, a ruptura que ele propõe em relação às perspectivas tradicionais do *game* é inovadora e instigante. Veremos o que o futuro nos reserva (LOURES; FRANCO, 2018, p. 249).

Edgar Franco abordou na entrevista vários aspectos de sua pesquisa artística e consequentemente seu posicionamento sobre temas considerados polêmicos, mas igualmente importantes, destacando sua experiência e visão sobre o universo amplo dos *games*. Os jogos oferecem infinitas possibilidades em seu aspecto visual, interativo, sonoro e de jogabilidade. Mesmo sendo uma mídia recente, os videogames já possuem uma fundamentação sólida na cultura e sociedade. E são artistas como Edgar Franco, Suzete Venturilli e Mario Maciel, e desenvolvedores *indies* como o Long Hat House, que rompem barreiras, e mostram que os videogames da indústria do entretenimento ainda estão engatinhando em suas possibilidades artísticas. É interessante perceber que o universo das artes e dos jogos colidem quando o assunto é censura. Artistas são censurados devido a uma onda de extrema direita no país, enquanto isso, *games* são censurados de acordo com normas de publicação e comercialização. Aparentemente a arte e os videogames têm bastante em comum, e talvez tenham a mesma natureza intrínseca.

3.2.3 *Trepis*

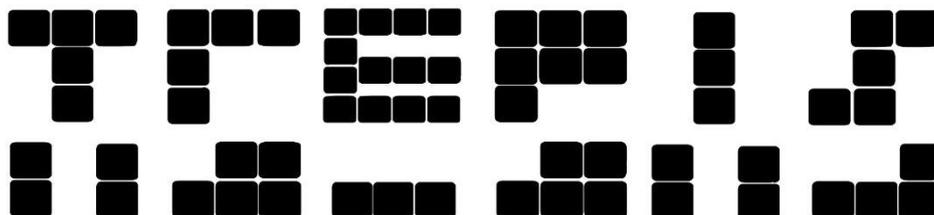


Figura 149 – Logotipo de *Trepis*. Fonte: Acervo pessoal.

Em 2017 desenvolvi o jogo *Trepis* (fig. 149), com a intenção de ser um trabalho de arte em sua essência, para gerar discussões e questionamentos sobre espaço, sexualidade e pornografia. O jogo é composto de 34 peças, essas magnéticas, e também um tabuleiro circular de 40cm coberto com tinta magnética com um espaço demarcado em seu centro de 12cm por 30 cm. Os itens que compõem o trabalho são: 34 peças, 1 tabuleiro, 1 moeda e 1 manual de regras (fig. 150). As peças foram confeccionadas em acrílico 3 mm, com uma manta magnética em sua base, causando assim o efeito de atração entre as peças e o tabuleiro. O objetivo de *Trepis* é preencher o interior do espaço marcado no tabuleiro. Cada jogador escolhe uma peça por jogada, revela a imagem e a encaixa no interior do tabuleiro. A moeda simboliza de um lado o sexo heterossexual e de outro o

homossexual. Assim, determina quais peças cada jogador deve inserir no tabuleiro. Com certeza as relações sexuais vão além de simples rótulos, sendo da natureza do trabalho discutir os limites.



Figura 150 – Peças e tabuleiro de *Trepis*. Acervo do autor.

Após isso as peças são colocadas no tabuleiro. Por fim, o tabuleiro deve ser girado e assim embaralhar as peças e a partida se inicia. O jogo termina quando se preenche todo o interior do espaço marcado no tabuleiro. O vencedor é aquele que tiver mais peças pornográficas referente ao seu lado da moeda. Se algum jogador transgredir os limites das linhas durante a partida, perde automaticamente o jogo. O fator sorte define a relação entre a moeda e jogador, mas não tem controle sobre sua reação. É apenas um jogo. Ver imagens pornográficas homossexuais e heterossexuais não definem a sua orientação sexual, mas é a moeda que define em qual lado se deve estar naquele momento. No manual existe um breve paragrafo sobre o que é o *Trepis*: *Trepis* é um jogo em que livros da BCE-UnB foram transformados em peças pornográficas. O trabalho é inspirado no clássico *game* dos anos 70, o Tetris. Entretanto, este jogo não é recomendável para crianças, moralistas e recatados. O objetivo é encaixar e gozar.

No manual também consta um guia sobre parte do processo criativo, em que coloco as imagens com uma numeração referente a livros sobre arte depositados na Biblioteca Central da UnB. Fiz questão de colocar essa pesquisa com o título de bibliografia (fig. 151), pois houve uma busca bibliográfica e catalográfica para se chegar a esse resultado.



BIBLIOGRAFIA

1. ALVANHOV, Omraam Mikhaël. *La energia sexual, o, el dragón alado*. Frejus: Prosveta, 1995.
2. BATAILLE, Georges. *O erotismo*. Porto Alegre: L & PM, 1987.
3. BAUDRILLARD, Jean. *Da sedução*. Campinas: Papirus, 1979.
4. BEALVOIR, Simone de. *O segundo sexo*. São Paulo: Difel-Difusao Europa Do Livro, 1960.
5. BOZON, Michel. *Sociologia da sexualidade*. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
6. DEL PRIORE, Mary. *Histórias íntimas: sexualidade e erotismo na história do Brasil*. São Paulo: Planeta, 2011.
7. FAGUNDES, Teresa. *Ensaio sobre gênero e educação*. Salvador: UFBA, 2001.
8. FIANI, Ronaldo. *Teoria dos jogos: com aplicações em economia, administração e ciências sociais*. Rio de Janeiro: Editora Campus, 2009.
9. FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade*. São Paulo: Graal, 2003.
10. FRELID, Sigmund. *O futuro de uma ilusão e sexualidade feminina*. Rio de Janeiro: Imago, 1973.
11. GIDDENS, Anthony. *A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas*. São Paulo: Ed. Unesp, 1993.
12. GIKKIYATE, Hideo. *Homens: o sexo frágil*. São Paulo, SP: MG Editores, 1989.
13. OSHO. *Tantra: espiritualidade e sexo*. São Paulo: Madras, 1996.
14. GUILARTE, Daniel. *Jogos eletrônicos: 50 anos de interação e diversão*. Teresópolis: 2AB Editora, 2010.
15. HAHNER, June Edith. *Emancipação do sexo feminino: a luta pelos direitos da mulher no Brasil, 1850-1940*. Santa Cruz do Sul: Editora Mulheres, 2002.
16. HERDT, Gilbert H. *Third sex, third gender: beyond sexual dimorphism in culture and history*. New York: Zone Books, Cambridge, Mass.: MIT Press, 1996.
17. HERITIER, Françoise. *Masculino feminino*. Lisboa: Instituto Pagaet, 2002.
18. HUNT, Lynn. *A invenção da pornografia: Obscenidade e as origens da modernidade, 1500-1800*. São Paulo: Hedra, 1999.
19. J. MCKINSEY. *Introduction to the theory of games*. Mineola: Dover Publications, 2003.
20. LAQUEUR, Thomas Walter. *Inventando o sexo: corpo e gênero dos gregos a Freud*. Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2001.
21. LEAL, Maria Lucia Pinto. *Exploração sexual comercial de meninas, meninas e de adolescentes na América Latina e Caribe*. Brasília: Cezria, 1999.
22. LOWEN, Alexander. *Amor e orgasmo: guia revolucionário para a plena realização sexual*. São Paulo, SP: Summus, 1988.
23. _____. *Prazer: uma abordagem cristiva da vida*. São Paulo: Summus, 1984.
24. LUIZ, André (Espírito); VIEIRA, Waldo; XAVIER, Francisco Cândido. *Sexo e destino*. Rio de Janeiro: Federação Espírita Brasileira, 1982.
25. LYSEBETH, André Van. *Tantra: o culto da feminilidade: outra visão da vida e do sexo*. São Paulo: Summus, 1994.
26. MEAD, Margaret. *Sexo e temperamento*. São Paulo: Perspectiva, 2006.
27. MOSSE, George. *Nacionalismos & sexualities*. Nova Iorque: Editora Fertig Howard, 1997.
28. GREEN, James N. *Além do Carnaval: A homossexualidade masculina no Brasil do século XIX*. São Paulo: Editora UNESP, 2000.
29. PARKER, Richard G. *Bodies, pleasures, and passions: sexual culture in contemporary Brazil*. Boston: Beacon, 1991.
30. RAJNESH Bhowan. *Do sexo à supraconsciência*. São Paulo: Cultrix, 1987.
31. SAYÃO, Rosely. *Sexo e sexo*. São Paulo: Companhia das Letras, 1997.
32. SOARES, Claudemiro. *Homossexualidade masculina: escolha ou destino?* Brasília
33. VAINFAS, Ronaldo. *Trípico dos pecados: moral, sexualidade e inquisição no Brasil*. Rio de Janeiro: Campus, 1989.
34. VIEIRA, Teresa Rodrigues; PAIVA, Luiz Airton Saavedra de (Org.). *Identidade sexual e transexualidade*. São Paulo: Roca, 2009.

Figura 151 – Manual de *Trepis*. Acervo do autor.

Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* em meu jogo de tabuleiro: a) elemento participativo – as peças se encaixam e geram inúmeros atos sexuais, ou seja, os jogadores não são passivos; b) conexão emocional – o elo entre as peças e os jogadores podem vir de uma identificação ou não com as imagens; c) objetivo – o jogador deve colocar suas peças dentro do espaço delimitado do tabuleiro.

Trepis se diferencia de outros trabalhos em *gamearte*, pois traz influência da jogabilidade dos videogames, mas em um suporte totalmente analógico. Atualmente, os *games* focam no elemento *multiplayer*, entretanto, boa parte dos *games* permitem isso apenas via internet, não havendo mais o elemento presencial do início dos consoles. Um jogo nunca é apenas um jogo, e sim um evento social, e de acordo com o filósofo Johan Huizinga: “Antes de mais nada, o jogo é uma atividade voluntária. Sujeito a ordens, deixa de ser jogo, podendo no máximo ser uma imitação forçada. Basta esta característica de liberdade para afastá-lo definitivamente do curso da evolução natural” (HUIZINGA, 2012, p. 10).

O jogador deve se interessar e participar do trabalho por livre e espontânea vontade, atitude essa inversa dos jogos pedagógicos, pois tendem a obrigar a criança a realizar aquela atividade e assim fugir do que Huizinga diz ser uma das características primordiais de um jogo, a liberdade.

Desenvolver um *game* é um processo complexo, pois é necessária uma equipe, com profissionais especializados em determinadas áreas como som, jogabilidade, *design*

e narrativa, mas em um trabalho autoral nem sempre isso é possível. Assim como os *games* independentes, as obras em *gamearte* são resultados de uma única mão de obra. Abraçar todas as etapas do desenvolvimento traz entendimento do processo, mas alonga a sua criação, sendo assim, nem sempre é possível testar as suas regras e funcionalidades. *Trepis* foi desenvolvido em apenas quatro meses de pesquisa, e talvez seria necessário mais tempo para o amadurecimento da ideia e melhor aplicação de sua poética. Acredito que um trabalho de *gamearte* não deve se atentar apenas ao seu conceito, mas ao seu funcionamento, ou seja, precisa funcionar primeiramente como um jogo de maneira independente. Isso não significa que *Trepis* não tenha alcançado um resultado satisfatório, mas por alguns fatores a relação obra e público não foi adiante.

3.2.3.1 Um jogo inapropriado: Censura dentro da UnB



Figura 152 – Imagem de divulgação da exposição CDU4: Acervo Duvidoso. Fonte: <https://www.facebook.com/events/103844550208983/>.

Inicialmente *Trepis* seria colocado na sala de pesquisa no subsolo da Biblioteca Central, durante a exposição CDU4: Acervo Duvidoso (fig. 152), evento este supervisionado pelo professor Christus Nóbrega e organizado pelos alunos da disciplina Tópicos Especiais em Poéticas Contemporâneas I. Ao colocar o trabalho na sala percebi que aquele ambiente não era o local apropriado para a interação. O espaço era cercado por baias de estudos, limitando o contato visual com a obra, desestimulando a interação com o público. O máximo que houve foram algumas espiadas discretas que não estimularam o jogar. E sem jogadores, não há trabalho. Então lembrei-me da mesa de jogos, essa situada no térreo da BCE. Esse novo local trouxe novas experiências. O público se interessou, tocava as peças e o riso tomava conta daquele espaço. Nunca saberei se o riso era de

constrangimento ou de excitação, mas o trabalho aflorou emoções no público/jogador. Na mesa de jogos estão depositados um jogo de xadrez e um de damas, então seria interessante inserir o meu jogo naquele meio, pois é um ambiente destinado ao ato de jogar, então a presença de um trabalho de *gamearte* no local me pareceu deveras lógico. Bem, estava enganado.

Poucas horas após a montagem da exposição alguns trabalhos foram retirados do espaço e da circulação do público, entre eles, o *Trepis*. O argumento utilizado pela direção da BCE foi o seguinte: alguns trabalhos quebravam regras internas da instituição. No meu caso, o trabalho estava em um lugar inapropriado. De acordo com a direção, a mesa de jogos é destinada a crianças que aguardam os pais durante as pesquisas acadêmicas. Durante meses de residência artística na biblioteca jamais reparei em crianças sentadas naquele local, apenas estudantes passando o tempo com os jogos.

É óbvio que o trabalho não estaria situado em um ambiente com trânsito de crianças, sei do conteúdo destinado para maiores. O que me leva a questionar os parâmetros utilizados para a retirada de *Trepis*, mas tal ato não me surpreende, pois no manual do jogo já contava: este jogo não é recomendável para crianças, moralistas e recatados. Na Biblioteca Central da UnB existem livros, dissertações e teses sobre sexo e pornografia, e a proposta de residência artística era exatamente criar um trabalho com base em sua vivência naquele local. A impressão que fica é que o assunto deve ser tratado apenas dentro de quatro paredes, ou no caso, escondido em uma estante. O conteúdo do meu trabalho foi validado pelo Instituto de Artes da UnB, pois se trata da minha pesquisa de doutorado. Seria “compreensível” se apenas *Trepis* tivesse sido retirado, mas outros também foram, e o critério de censura foram denúncias realizadas pelo público à ouvidoria da UnB. Logo, a repercussão dos trabalhos expostos causou polêmica ao ponto de ser pauta de uma matéria, em especial o trabalho do artista e mestrando do Programa de Pós-graduação em Artes Visuais, Frederico Chaves:

A verdade, contudo, é que não se tratou nem de piada nem de um experimento sobre hábitos sexuais. A carta é uma intervenção artística realizada como trabalho de conclusão da disciplina poéticas contemporâneas, da pós-graduação em arte. Fred Chaves, o aluno de mestrado responsável pelo projeto, explica que a obra artística é o próprio texto e que partiu da ideia da criação artística pela cartografia, método em que o artista experimenta o espaço. Ao todo, foram distribuídos 300 panfletos com a falsa pesquisa.

O objetivo, segundo o mestrando, é "sensibilizar o olhar do frequentador para a afetividade que há naquele espaço". A intervenção faz uma brincadeira com o leitor: os 69 voluntários mencionados na carta não existem, mas Fred quis demonstrar que, para a existência de paquera e afeto no espaço, é preciso, antes, "estar sensível" a isso. "Quando a pessoa lê, levanta a cabeça e começa a procurar os voluntários, ela se torna um deles, se torna disponível", avalia.

O professor da disciplina, Christus Menezes da Nóbrega, aponta que a proposta do aluno foi o de uma escrita literária com uma experiência estética potente. "O trabalho se faz valer de uma linguagem científica para criar uma grande charge, uma ironia", afirma. Fred complementa que a escolha da linguagem foi para combinar com a formalidade e a estética da Biblioteca.

Para Nóbrega, o trabalho trata da "cartografia do afeto, das possibilidades dos encontros e das possibilidades afetivas do corpo". Além disso, também coloca a performance como um meio de pensar sobre o tabu e as construções da sexualidade. Cada aluno da disciplina desenvolveu um projeto na Biblioteca, que foi o espaço de estudo durante o semestre (FONSECA, 2017, *online*).

Para Wilson Gomes (2001) a censura é o ato de corte e supervisão exercido por uma entidade eclesiástica ou civil para impedir algo considerado indevido. Para o autor, a censura parte de uma convicção de ideias que induzem o erro moral e são nocivas e ofensivas. Gomes categoriza a censura em prévia – antes de sua publicação e com o descarte daquilo que é considerado inadequado; e em censura repressiva – com a proibição de circulação de uma obra (GOMES, 2001). De acordo com essa categorização, eu e demais colegas sofremos uma censura repressiva na abertura da exposição CDU_4. O controle e censura sempre é exercida por uma instância exterior ao indivíduo (*ibidem*). No caso da censura sofrida na Biblioteca Central da UnB, uma decana ameaçou a direção da biblioteca. A polícia federal seria convocada caso as obras não fossem retiradas do espaço. Um dos primeiros sintomas de regimes autoritários é censurar a liberdade de expressão e através da coerção e eliminação de vozes discordantes (REIMÃO, 2008). Uma censura é instituída com a imposição de padrões de criação (PELLEGRINI, 2001). Seria cômico e inviável se em toda exposição de arte o público denunciasse uma obra e pedisse a sua imediata retirada. O ser humano deve questionar o que não lhe agrada com argumentos e reflexões, e não restringir e abolir o que não é aceito em seu cotidiano moral.

A censura obedece a critérios superficiais que se manifestam através de uma visão estereotipada das artes. É usada, portanto, para proteger o poder instituído, político, religioso (COSTA, 2008). Para Maria Costa os

indivíduos, grupos ou instituições que desejam evitar qualquer crítica, que consideram seus interesses mais importantes que o direito da sociedade à informação e ao conhecimento, ainda recorrem ao estado para defendê-los, seja através de órgãos fiscalizadores do poder executivo, seja mediante processos judiciais. Aqueles que julgam que uma doutrina vale mais do que qualquer outra, simplesmente porque acreditam nela, continuam considerando como sacrilégio qualquer manifestação que a ela se oponha. A dificuldade em lidar com a diferença, com o conflito, com o questionamento e com a crítica, ainda leva o público em geral a desejar que o Estado interfira, evitando a oposição, o confronto e o saudável exercício de avaliar e julgar por si mesmo (COSTA, 2008, p. 53).

Um objeto de arte deve fugir do senso comum, retirar o público do estado de anestesia e gerar reações e reflexões. Por um lado, me incomoda o fato de o trabalho ter sido

retirado, pois pouco foi captado entre a relação jogador/usuário e obra. Por outro, foram várias denúncias e o trabalho trouxe incomodo, e ao meu ver, o espaço era apropriado. Seria inapropriado se um trabalho artístico não gerasse uma repercussão e questionamentos. Infelizmente, retirar a obra de circulação impede esse confronto de ideias. Para Costa (2008, p. 53): “Para combater abusos é a educação do público, o julgamento e o exercício da cidadania para rejeitar e recusar aquilo que se considera pernicioso ou abusivo”. Desde o começo sabia da imprevisibilidade da minha obra, ela poderia ser ignorada, roubada e suas peças destinadas a decorar uma geladeira em uma república estudantil, ou apenas descartadas por infringir a moral e bons costumes de determinado público. Agora ser escondida pela instituição que aprovou e deliberou o acontecimento da exposição me parece deveras estranho.

É possível que meu jogo exposto em uma galeria de arte, um ambiente naturalmente destinado a receber trabalhos artísticos não gerassem tal repercussão, e até mesmo fosse considerado apropriado. Em Brasília existe a Galeria XXX, administrada por Rogério Carvalho. O mote do espaço é privilegiar e difundir artistas que trabalhem com arte erótica. Também em Brasília existe o Instituto Cultural Arte Memória LGBT, espaço esse administrado pelo professor Felipe Arede ao lado da comunidade LGBT, inspirado na vida e obra de Darcy Penteado, pioneiro da arte homoerótica no Brasil. Nesses ambientes, o *Trepis* seria bem recebido, mas agregaria alguma discussão naquele espaço? Meu trabalho causou um efeito do qual não foi originalmente pensado: a discussão sobre o pertencimento do espaço da arte. Em seu cerne, cumpriu o seu objetivo ao gerar questionamentos e discussões. E não seria essa a função da arte, ir de encontro ao outro? Logo, privar a arte de alcançar o seu objetivo se mostra um ato condenável, vergonhoso e arbitrário, principalmente vindo de um espaço que disponibiliza o acesso ao conhecimento.

O trajeto desde o início da pesquisa, o processo de catalogação dos livros, a confecção do jogo e por fim, a censura, foi bastante proveitoso. Além disso, enfrentei o sentimento agonizante que nutro pelas bibliotecas, em um começo tortuoso que aos poucos se tornou prazeroso. Trabalhar com a *gamearte* em um espaço completamente novo para o meu fazer artístico. Vivenciar o que teóricos descrevem transforma a arte em rotina, as experiências em objetos artísticos que marcam o começo de uma nova maneira de se fazer e ver a arte. A arte é um interessante jogo de causa e consequências. No fim, *Trepis* foi exposto no Museu Nacional da República, no 2º Colóquio Retina Internacional nos meses de setembro e outubro de 2017. Curiosamente, um dos manuais do jogo foi roubado, sendo necessária à sua reposição.

3.2.4 *Polymorphous Perversity*

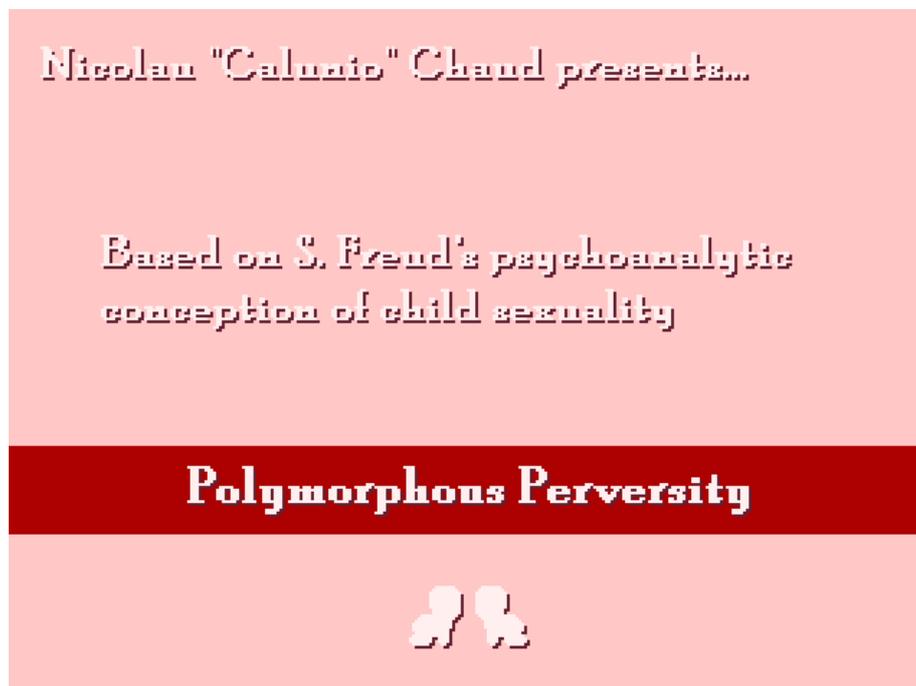


Figura 153 – *Polymorphous Perversity*. Fonte: Acervo do autor.

Em 2012 o psicólogo Nicolau Chaud desenvolveu e lançou gratuitamente o jogo *Polymorphous Perversity*⁷¹, que tem como base a teoria de Sigmund Freud (1856 – 1939) sobre a concepção da sexualidade infantil (fig. 153).

É importante dizer que ao acessar a página onde o game está hospedado, o público é alertado com um aviso sobre o conteúdo adulto do jogo. Assim como *Suzy and Freedom* (2013), o jogo foi desenvolvido através do *RPG Maker 2003*, um *software* de criação de *games* do gênero RPG. Sendo assim, o jogo apresenta uma visualidade simples, semelhante àquela encontrada em jogos da geração 8 bits e 16 bits. *Polymorphous Perversity* é apresentado da seguinte maneira:

Polymorphous Perversity é um RPG de temática sexual. Você é um jovem rapaz com uma desconhecida desordem sexual que foi capturado por uma misteriosa agência e lançado em uma bizarra realidade paralela onde tudo gravita em relação ao sexo. Você está em uma aventura sexual para explorar terras desconhecidas, conhecer pessoas estranhas, e aprender mais sobre sua própria sexualidade (POLYMORPHOUS PERVERSITY, 2020, *online*).

Até março de 2018 o jogo obteve mais de 87 mil acessos, e foi baixado e jogado mais de 33 mil vezes, com 30 comentários e 27 avaliações, dessas: 16 jogadores consideraram o jogo perfeito, 3 consideraram ótimo, 3 consideraram bom, 2 consideraram *meh*

⁷¹ Jogo pode ser baixado em: <https://gamejolt.com/games/polymorphous-perversity/8383>.

(mediano), e por fim, 4 avaliaram como terrível. Números relativamente impressionantes se pensarmos que se trata de um projeto independente, sem marketing ou divulgação na mídia especializada em jogos.

Um som estranho, em repetição, como uma batida, até a revelação de um adolescente se masturbando. É assim que *Polymorphous Perversity* se inicia. É perguntado o nome do jogador. Após escrever, uma mensagem surge na tela: *isso não é uma brincadeira, não quero um personagem... quero VOCÊ*. Temos um *game* perguntando o nome real do jogador, e não um apelido, ou *nickname* utilizado em jogos online, mas o real. Após isso, o personagem, a personificação do jogador, é lançado em um mundo baseado no sexo, em que as relações sexuais acontecem por meio de uma batalha de RPG em turno. O jogador aprende novas habilidades e posições sexuais, e deve explorar uma ilha, e assim retornar para o mundo real (fig. 154).

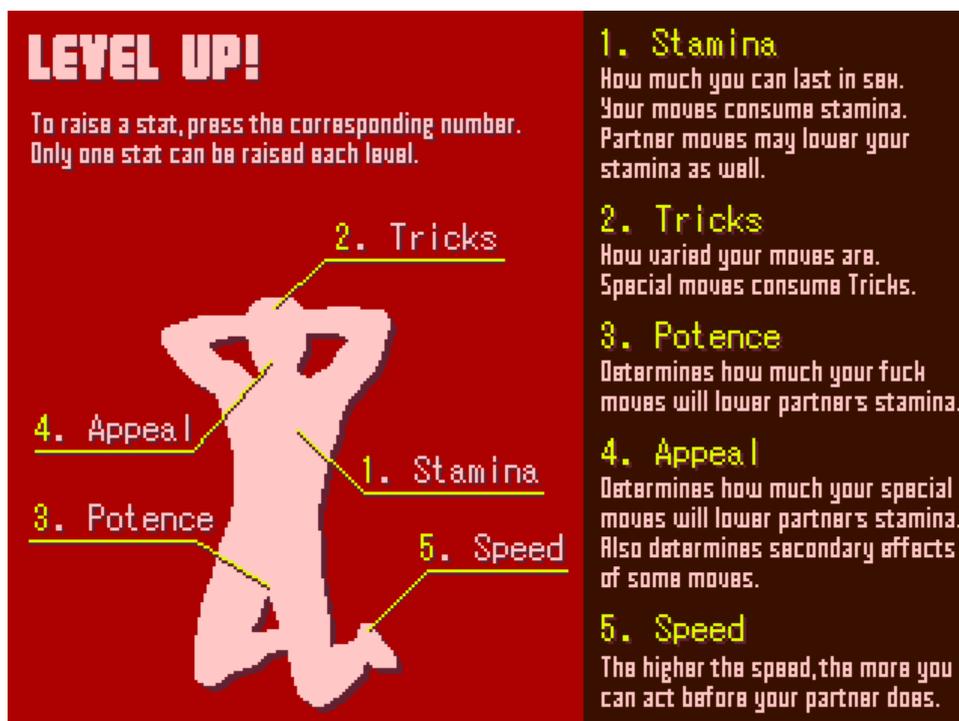


Figura 154 – *Polymorphous Perversity*. Fonte: Acervo do autor.

O jogador e demais personagens não apresentam rostos nos diálogos. Na janela dedicada a mostrar a face vemos apenas órgãos sexuais, dessa forma, desumanizando e retirando a identidade dos personagens (fig. 155).



Figura 155 – *Polymorphous Perversity*. Fonte: Acervo pessoal.

Sendo assim, se não há uma identidade e todos são representados por corpos, os personagens e inclusive o jogador são transformados em apenas objetos, com apenas o objetivo de ter uma relação sexual. Os cenários que normalmente seriam preenchidos com fauna e flora, em *Polymorphous Perversity*, são constituídos por plantas e árvores formadas por figuras genitais, além de se movimentarem. Esse mundo acontece devido a realização das fantasias sexuais:

Estamos navegando nas águas da fabulação: por isso torna-se praticamente impossível demarcar-se a linha entre o “real” e a “ficção”. Afinal, estamos tratando de fantasias sexuais. Graças à imaginação o homem pode sempre ultrapassar todas as fronteiras alcançadas pelo corpo renovando o fogo do desejo com o combustível da fantasia. Em potência, o fantasiar exacerbado, marca a produção pornográfica de forma específica e singular. Sua característica é a total sexualização da realidade, isto é, a erotização de toda e qualquer percepção que o sujeito tem no mundo, como se esse fosse um teatro dos seus desejos. Nada pode ser imaginado além do tirânico controle do sexo, que na pornografia é a fonte de toda e qualquer ordem num mundo onde imperam os impulsos eróticos. É isso que promove a fantasia pornográfica; essa exacerbação da sexualidade, uma espécie de discurso vivo do desejo em estado bruto (MORAES; LAPEIZ, 1986, p. 56-57).

O jornalista Adam Miller publicou um artigo no *site* Kotaku sobre as suas experiências e reflexões acerca de *Polymorphous Perversity*. O jornalista descreve os primeiros minutos como desconfortáveis, e que o final do jogo o deixou bastante irritado (MILLER, 2012). Para Miller, os momentos com o *game* o fizeram repensar e lembrar momentos da sua juventude, como por exemplo a primeira vez que viu uma revista pornográfica. O jornalista ainda acrescenta que *Polymorphous Perversity* foi responsável por tirá-lo de

uma zona de conforto ao explorar a sexualidade humana (MILLER, 2012). É possível que Adam Miller tenha sido mais impactado pela criação de Chaud do que os demais jogadores, pois o jornalista foi diagnosticado com transtorno de identidade de gênero – condição que causa desconforto com o sexo de nascimento, e após isso passou por um tratamento hormonal. Miller chega à algumas conclusões depois de vivenciar e relembrar a sua sexualidade com *Polymorphous Perversity*:

Não sei se estou mais feliz me identificando como homem ou mulher. Não sei se sou heterossexual, homossexual, bissexual ou pansexual. O que eu sei é o que estou tirando por jogar *Polymorphous Perversity*: não há problema em ser você mesmo, contanto que você seja um homem sexualmente hiperativo sem decência ou padrões. Todos os outros deveriam ter vergonha de si mesmos, inclusive eu (MILLER, 2012, *online*, minha tradução).

Vamos aplicar o *Gameplay Sex Act Test* ao jogo de Nicolau Chaud: a) elemento participativo – o jogador não é passivo, as batalhas são o ato sexual do *game*; b) conexão emocional – o elo entre o jogador e personagens pode vir de uma identificação ou não com o aspecto visual, os diálogos antes das batalhas, e também aos golpes do jogador e adversários durante o combate; c) objetivo – o jogador deve enfrentar os adversários com o uso de golpes baseados em posições sexuais e partes do corpo para sair da ilha.

Polymorphous Perversity exagera e exacerba o sexo, e também nada impede que um jogador se sinta excitado ou enjoado ao jogar. O jogo também aborda a masculinidade tóxica, em nossa sociedade e também em mundos digitais. Apenas na última década que o cenário *mainstream* da indústria dos videogames começou a inserção de sexualidades além da heteronormatividade, como por exemplo: *Mass Effect 2* (2010), *The Last of Us* (2013) e *Dragon Age: Inquisition* (2014). O importante é que *Polymorphous Perversity* foi responsável por causar uma experiência estética e questionamentos do jogador sobre a sua própria sexualidade e a também a sua relação com o outro. O jogo permite que o que seria apenas imaginado seja visualizado devido as escolhas do jogador. Chaud trabalha com o nosso cotidiano, com as nossas fantasias, um homem heterossexual com desejos de experimentar uma relação com outro homem, personagens que se sentem atraídos pelas formas fálicas das árvores e plantas, a monogamia inexistente perante o desejo sexual, dentre outras questões. *Polymorphous Perversity* não apenas possibilita que o jogador mostre o seu real nome, mas também oferece a possibilidade de uma liberdade sexual, mesmo que em um universo fictício.

3.2.4.1. Entrevista com Nicolau Chaud

Nicolau Chaud é psicólogo, graduado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2004), Mestre em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2008) e atualmente doutorando em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás. Também é psicólogo clínico, pesquisador, palestrante e professor no curso de Pós-Graduação em Terapia Analítico-Comportamental da mesma instituição.

Em 13 de março de 2018 realizei uma entrevista via e-mail com Nicolau Chaud, responsável pelos games *Suzy and Freedom* e *Polymorphous Perversity*. O foco dessa entrevista foi entender o interesse de um psicólogo na criação de jogos, os quais considero *gamearte*, e também as consequências e a reação do público. Em 2013 tive conhecimento de *Suzy and Freedom*, mas jamais esperaria que o seu criador estivesse mais próximo do que eu imaginava. Nicolau Chaud reside em Goiânia, apenas 60 quilômetros de Anápolis, minha cidade natal. Isso fortalece os dados citados anteriormente sobre a pesquisa e produção de *games* nas artes visuais no centro-oeste, onde a região é referência na área. Assim, a primeira pergunta foi: O que lhe motivou unir a área da psicologia com o desenvolvimento de *games*?

Acredito que videogames me interessaram desde sempre. Comecei a jogar no Atari, e nos computadores 386. Quando muito pequeno tinha o hábito de criar jogos e bonecos em papel. Quando descobri ferramentas para criar jogos de videogame (no final da década de 1990, com o *RPGMaker*), a atração foi imediata. Acredito que a influência da Psicologia nos jogos existe desde que comecei a estudar Psicologia (em 2000), mas nunca de forma explícita até o *Polymorphous Perversity* (2012). Sempre tentei manter os prazeres separados na minha vida, por uma questão de saúde mental (LOURES; QUINTA, 2019, p. 780).

Outras linguagens poderiam ser usadas para trabalhar os temas apresentados em *Suzy and Freedom* e em *Polymorphous Perversity*, como por exemplo desenho, pintura, história em quadrinhos, literatura, etc. Então a segunda pergunta: Qual a razão de escolher criar *games* sobre esses temas?

Para ser bem honesto, parte do motivo é que não sei desenhar. Aprendi um pouco de pixel art com experiência, mas não me considero um bom artista visualmente falando. A despeito disso, sempre considerei os videogames uma espécie de "linguagem superior" de comunicação artística pela interatividade. Uma arte interativa desse tipo permite criar experiências com profundidade que outras linguagens não permitem. Uma coisa é ler sobre uma garota que mata os pais. Outra coisa é, jogando no papel de uma garota, matar seus pais (embora não seja exatamente isso que acontece em *Suzy and Freedom*). Uma coisa sempre foi clara para mim: não procuro fazer jogos divertidos, passatempos. Tento construir experiências (LOURES; QUINTA, 2019, p. 780).

Graficamente os *games* de Nicolau Chaud são tecnologicamente antiquados, apelando para uma aura nostálgica para aqueles que acompanharam a geração de consoles de 16 bits. Um dos conceitos básicos que define algo como um jogo é a interatividade, a relação entre o usuário/jogador e uma interface. Para Matthew Wysocki (2015, p. 196): “a interação é vista como um componente social ou interpessoal. Os jogos são interativos porque um jogador pode interagir com um adversário outro jogador ou o oponente ilusório fornecido pelo computador. A interatividade é um elemento de competição”. A competição entre jogador e máquina/jogador gera uma tensão, que é um dos elementos primordiais de um jogo (HUIZINGA, 2012).

Apesar de um cuidado estético nos jogos de Nicolau Chaud, o que realmente atrai o jogador não é prioritariamente a sua jogabilidade. O pilar fundamental de seus jogos é a capacidade reflexiva a partir da expressão artística e autoral. E para conhecer um pouco dos bastidores dos jogos *Polymorphous Perversity* e *Suzy and Freedom*, foi realizada uma entrevista com o artista responsável pelo desenvolvimento desses jogos. Essa intencionalidade artística e poética de construir experiências através de um *game* é um dos aspectos que fazem com que os jogos de Chaud transcendam a questão comercial, pois são trabalhos autorais com o objeto de causar momentos de reflexão em seus jogadores. A terceira pergunta: Videogames e sexo estão unidos desde a invenção do primeiro console, como foi visto na seção 01, mas geralmente não é um produto explorado abertamente na indústria. Quais as motivações para criar o *Polymorphous Perversity*?

Acredito que a resposta está na própria pergunta. Todo mundo se interessa pelo assunto, pensa sobre, fala sobre, procura, mas a coisa acontece de forma muito tímida, escondida. Por quê? Tentei fazer o jogo mais sexualmente escancarado o possível. Talvez pelo choque, talvez pelo prazer em si. Além disso, recentemente havia jogado um jogo que me encantou pela forma como foi construído livremente, chamado *Space Funeral*. Quis ter a experiência de criar um jogo menos "pé no chão" (LOURES; QUINTA, 2019, p. 780).

A interatividade é fundamental para um *game*. Outro fator também se mostra importante, a imersão. O áudio nos jogos tem uma grande importância, em *Suzy and Freedom* a música *Nada Sei (Apneia)* da banda Kid Abelha que é reproduzida logo na abertura, e sons de relógio também são destaque, o que deixa o jogador apreensivo. *Polymorphous Perversity* também apresenta diversas músicas nos combates e cenários. Então, a quarta pergunta: Qual o processo a inserção das músicas?

Eu entendo que sons contribuem muito na criação da atmosfera, e acho atmosfera fundamental. Procuo ser cuidadoso com isso. O que acontece muitas vezes não é nem que procuro músicas que encaixem na atmosfera que quero criar,

às vezes tem uma música que gostei muito e penso "preciso usar essa música em algum jogo, em que tipo de cenário encaixa?", e a ideia do cenário vem depois da escolha da música (LOURES; QUINTA, 2019, p. 780).

Assim como por exemplo *A Conta da Copa é Nossa!* (2014) e *Pequenas Igrejas Grandes Negócios* (2014), o jogo *Suzy and Freedom* também recorre a notícias e fatos acontecidos no Brasil. A quinta pergunta: Como foi a busca de informações sobre o crime, e quais foram as fontes? E se recebeu algum tipo de ameaça de processo por abordar o caso da família Richthofen.

Extensa pesquisa online. E um livro que foi fundamental foi "O Quinto Mandamento", da Ilana Casoy, que descreve muitos detalhes sobre toda a história por trás do crime, da investigação, e das pessoas envolvidas. O que eu fiz foi tentar juntar as informações que eu tinha com o conhecimento que eu tenho de ser humano e construir algo inteiro. Tentei "hipotetizar" algumas intenções, interações, e lancei no jogo. Não houve ameaças de processo, felizmente, embora tenha temido que isso pudesse acontecer (LOURES; QUINTA, 2019, p. 781).

Trabalhar com *gamearte* e ser processado judicialmente me parece uma constante. Por exemplo, Marcelo Del Debbio já foi processado por um rabino como consequência do seu jogo de tabuleiro *PIGN*. Sendo assim, a sexta pergunta foi: Qual a recepção e reação do público ao jogar *Suzy and Freedom* e *Polymorphous Perversity*? E no caso específico de *Polymorphous Perversity*, quais foram as principais críticas, pois trabalhar com temáticas sexuais atualmente é algo delicado, podendo incitar diversos grupos políticos e religiosos, como vimos recentemente em museus e galerias de arte:

A recepção de *Suzy and freedom* no exterior foi boa, mas não muito grande. No Brasil, ainda que tenham escrito uma ou outra matéria sobre o jogo, os comentários em sua maioria foram pejorativos. "Tentando ganhar dinheiro com a desgraça alheia!", "acham que matar os pais é divertido!", coisas assim. Comentários de quem nem jogou o jogo. Comentários de internet, nada surpreendente. A recepção de *Polymorphous Perversity* foi variada, e essa foi a parte mais interessante do jogo. Há quem tenha amado o jogo, há quem tenha odiado. Há quem tenha sentido repulsa, há quem tenha se excitado. Alguns ficaram entediados. Outros descobriram coisas sobre a própria sexualidade e sentiram-se perturbados. Muita gente leu coisa no jogo que eu não tentei comunicar, e houve muitas críticas sobre uma aparente "transfobia". Senti que, ao contrário do que aconteceu com outros jogos meus, as pessoas viram um pouco de si mesmas no jogo, e achei isso fascinante e gratificante (LOURES; QUINTA, 2019, p. 781).

Em *Polymorphous Perversity* o jogador é convidado a agir e tomar decisões sem condenações morais ou sociais, uma libertação sexual através de um jogo. Assim, a sétima pergunta foi: O *Polymorphous Perversity* diz ao jogador que insira o seu real nome, pois quer realmente conhecer quem está do outro lado. E também não há rostos humanos nos

personagens, apenas detalhes dos corpos, com ênfase nos órgãos sexuais. Qual a razão disso?

A ideia de "coloque seu nome real" é uma deixa para fazer o jogador assumir um papel diferente no jogo. Minha expectativa era de que as pessoas comessem encarando o jogo como uma brincadeira, como um jogo qualquer, e escrevessem nomes de personagem. O que o jogo diz é "isso não é uma brincadeira, não quero um personagem... quero VOCÊ", e o que eu falei na pergunta anterior mostra como isso acontece. Confesso que algumas escolhas do jogo foram feitas de forma intuitiva, não pensei cada uma com cuidado. A ideia de cortar os rostos talvez tenha vindo assim. Força objetificação dos personagens, e deixa o jogador um pouco mais desconfortável (LOURES; QUINTA, 2019, p. 781).

Considero o trabalho de Nicolau Chaud como mais um exemplo de *gamearte* vinda do centro-oeste, contudo, é importante conhecer a opinião do autor sobre se a sua produção pode ser considerada arte. Por isso, a oitava pergunta: Você considera seus jogos como arte?

Sim, considero que são trabalhos artísticos, considerando o processo pelo qual foram construídos (coloquei coisas muito íntimas minhas em cada jogo), e o tipo de reação que pretendo causar nas pessoas (mais do que divertimento). Na verdade, já aconteceu de exporem jogos meus em exposições de arte. O *Beautiful Escape Dungeoneer* já foi exibido na Babycastles em Nova Iorque, na FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) em São Paulo, e foi premiado em segundo lugar no Game Música Brasil no Rio de Janeiro (LOURES; QUINTA, 2019, p. 781).

Chaud se entende como artista, e também compreende seus jogos como arte. O autor apresenta consciência do meio e da linguagem utilizada em sua arte. Por fim, encerro a entrevista ao perguntar: Existe algum projeto em andamento? Qual o tema ainda deseja explorar nos jogos? E também, qual a expectativa para o futuro dos videogames:

Vários projetos engavetados. Ando muito ativo em coisas da Psicologia, resolvi deixar os jogos de lado por enquanto. Tem muita coisa que quero explorar. O que não me faltam são ideias. Mas só quem faz jogos sabe o quanto é trabalhoso fazer a coisa se tornar realidade. As fusões entre videogames e vida real estão cada vez maiores. Isso passa pela gamificação do trabalho e da educação, da *fun theory*, pelos jogos em realidade aumentada, e vários outros mecanismos que fazem com que a linha que separa a vida cotidiana de videogames seja cada vez mais tênue. Não ousou avaliar se isso é bom ou ruim, mas o movimento que tem acontecido é esse. Quando eu era criança, videogames eram jogos de criança, passatempo de *nerd*. Hoje praticamente todas as pessoas jogam alguma coisa. Muita coisa na Psicologia tem sido explorada em termos de tratamento a partir de jogos também. Façamos bom uso disso (LOURES; QUINTA, 2019, p. 781).

Qualquer jogador de videogames se perguntado se os *games* são arte, responderiam “com certeza”. Os jogadores abordariam sobre as questões visuais, estéticas, sonoras, narrativas, de jogabilidade e as experiências proporcionadas pelos videogames. Entretanto, a validação dos jogos como arte não passa pelo crivo dos jogadores, e sim dos

pesquisadores e curadores de arte. Talvez o principal motivo do conflito se *games* são arte, seja o estranhamento técnico entre a geração que domina os preceitos de arte, e a técnica necessária para se criar um videogame. De acordo com Lúcia Santaella:

A técnica envolve conhecimento para a realização de uma determinada tarefa, como desempenhar-se de um certo modo. Assim, ela se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem. As técnicas se distribuem por todas as áreas do fazer humano. A partir da Revolução Industrial, as técnicas passaram a ser incrementadas pelas máquinas e é nesse ponto que se instaura a diferença entre o que se costuma chamar de técnica e de tecnologia (SANTAELLA, 2017, p. 8).

Esse conhecimento técnico aplicado gera uma estética tecnológica devido a novos materiais, novas maneiras de percepção estética, ou seja, a cada avanço tecnológico, existe uma drástica mudança na relação estética. A fotografia, o cinema, e o vídeo podem ser arte, mas não necessariamente todo videogame possa ser considerado como arte (SANTAELLA, 2017, p. 10).



Figura 156 – *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Fonte: <https://mashable.com/2017/08/08/hellblade-senuas-sacrifice-death/#iQiTze1oLiqN>.

Acredito que o principal fator que permite que denominemos um *game* como arte seja a autoralidade. Jogos independentes ou criados por artistas que não se preocupam primeiramente em gerar lucros e sim em ousar e transgredir paradigmas já estabelecidos no universo dos videogames. Em 2017 foi lançado *Hellblade: Senua's Sacrifice* (fig. 156), desenvolvido pela Ninja Theory. A proposta do jogo é unir a mitologia celta e transtornos psiquiátricos. Os produtores nomeiam o *game* de um “AAA independente”, a união entre a liberdade criativa dos jogos *indies* e o investimento de um jogo AAA. A Ninja Theory contou com no máximo de 15 pessoas na equipe, um grupo relativamente pequeno para

um jogo, e tinha como expectativas um número de vendas entre 200 mil a 300 mil unidades. O jogo apresenta a protagonista Senua, que adquire um trauma após uma violenta invasão vikingue, com isso desenvolve psicose e começa a ouvir vozes em sua cabeça. Mesmo sendo tratado como um projeto independente, o jogo possui uma qualidade gráfica impressionante, além da inovação na tecnologia de captura de movimento, pois já entrega a cena final que vai ser inserida no jogo finalizado simultaneamente enquanto acontece a gravação. *Hellblade* tem como foco principal passar ao jogador as sensações de alguém que sofre de psicose, por isso, uma junta de psiquiatras, psicólogos, pesquisadores e pacientes se uniram aos desenvolvedores do jogo. Os produtores de *Hellblade: Senua's Sacrifice* convidaram para ser consultor do projeto o professor Paul Fletcher – psiquiatra e professor de saúde neurociência na Universidade de Cambridge. De acordo com Fletcher:

Tenho me interessado em doenças mentais graves há muito tempo e fiquei impressionado com a forma como, em tais condições, uma pessoa pode se tornar muito isolada e ostracizada, e a consequência disso é que essa pessoa pode se tornar muito estigmatizada. Para mim foi realmente emocionante ver algo que eu exploro cientificamente sendo representado assim lindamente em uma personagem que está tentando penetrar nos mistérios do ambiente em que foi colocada, com toda essa incerteza incrível, barulhos e informações conflitantes que eles criaram. Eu acho que foi muito gratificante trabalhar com a equipe no do Ninja Theory, para ver o quão preocupados eles estão sobre tentar fornecer uma representação e um reflexo desse tipo de sintomas, isso é sensível e empático e penso que é muito importante nesse caso. Muitas vezes fiquei impressionado com a sensação de quando falo com pessoas com psicose. Elas se sentem em uma aventura, quero dizer, pode ser no sentido figurado, ou então simplesmente procurando pelos significados que explicam todos as experiências novas e desagradáveis e, em alguns casos, as pessoas realmente experimentam uma busca por uma experiência física e genuína. Eles estão procurando alguém, ou algo, ou alguma resposta em algum lugar e com a sensação de que se eles só conseguem as repostas, após alcançarem uma resolução para todas as coisas que os perseguem. Algo muito impressionante que recentemente encontramos é que pessoas com psicose ou propensas a experimentar os sintomas psicóticos podem ser notavelmente boas em algumas circunstâncias. As vezes eles são realmente capazes de usar seus conhecimentos prévios para realmente melhorar maneira pela qual eles vêm padrões e juntam as coisas. Essas vozes podem ser diversas, podem estar falando com a pessoa, podem estar falando sobre a pessoa. Essas vozes podem ser muito críticas e desagradáveis, e às vezes podem perseguir, tipo, eles podem oferecer conselhos, outras pessoas são completamente torturadas por eles, essas pessoas estão ouvindo vozes 24 horas por dia. Enquanto outras pessoas mais fortes podem começar a encontrar modos de viver com as vozes, podem até mesmo confiar neles. Gostamos de pensar que experimentamos o mundo quase como uma fotografia em alta definição fotografia como sendo a realidade, mas na verdade Muitas vezes o que estamos fazendo é usar o que já sabemos moldar e governar o que percebemos. A psicose não pode ser entendida como apenas um mau funcionamento da mente, é um processo muito criativo com alguém construindo o mundo e se reconhecendo nele, isso é o que estamos fazendo o tempo todo, de certa maneira, construindo nossa própria realidade e talvez isso nos ajude a entender (THEORY, 2015, *online*).

O processo descrito pelo doutor Fletcher é similar a um ato criativo. O paciente que sofre de psicose busca entender, compreender e criar o seu mundo em tempo real, algo que os desenvolvedores de *games* e artistas já fazem de maneira literal. O artista capta determinadas informações, entende onde fragmentar e juntar tais informações, de maneira a criar um mundo poético em cada trabalho artístico. Ao iniciar um jogo um aviso aparece na tela (fig. 157):

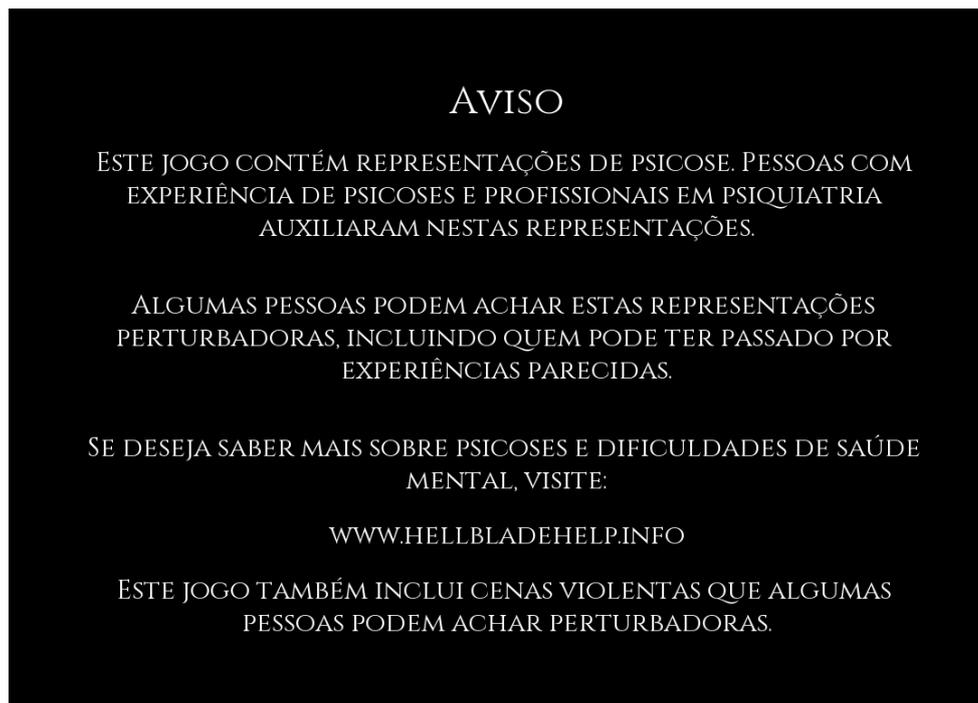


Figura 157 – *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Fonte: Acervo do autor.

Assim como os jogos *F69* e *Posthuman Ms. Pacman*, existe um aviso aos jogadores sobre a sua proposta, e também que não se trata apenas de entretenimento. Um dos fatos que colabora com isso é o nome do professor Fletcher, o primeiro nome da equipe de desenvolvimento que aparece ao se começar o jogo. O esforço da Ninja Theory foi recompensado com quatro prêmios no The Game Awards 2017⁷², que foram: melhor design de som, melhor performance (Melina Juergens por Senua), jogo de impacto e melhor narrativa.

Hellblade: Senua's Sacrifice é um jogo inserido no bilionário mercado de videogames, e apesar de ser um produto colocado à venda, existe no jogo uma intencionalidade de ir além de apenas entretenimento. E esse discurso está presente das falas dos desen-

⁷² Similar ao Oscar, é o maior evento de premiação da indústria dos videogames. Durante o evento acontecem os anúncios dos premiados, homenagens a ícones da indústria, e anúncios de novos jogos. Os votantes são formados por representantes das maiores desenvolvedoras de *hardware*, *games*, e estúdios do mercado.

volvedores e também no resultado final. Temos Nicolau Chaud e a Ninja Theory, independentemente do investimento e números de desenvolvedores, ambos os autores partem de um princípio comum, usar a linguagem dos *games* para abordar assuntos relacionados a problemas psicológicos e suas consequências nos pacientes. Em *Suzy and Freedom e Polymorphous Perversity* o interesse partiu de um profissional da área, Nicolau Chaud, esse com aptidão em programação e em desenvolvimento de jogos. Em *Hellblade: Senua's Sacrifice* os desenvolvedores buscaram a consultoria médica do professor Paul Fletcher. Entretanto, acredito que ambos alcançaram seus objetivos, e se mostraram como referências no universo dos videogames. Foram importantes para discutir problemas e situações contemporâneas, sendo o jogador uma guerreira celta ou um adolescente preso em uma ilha sexual.

3.2.5 *Micro transa ção*

Após um longo relacionamento que se findou, resolvi experimentar os tais aplicativos de relacionamento que tanto se falavam nos encontros entre amigos. Nesse contexto, o que encontrei foi algo muito mais próximo de um *game* para dispositivos móveis com várias barreiras que tentam abocanhar o dinheiro do usuário masculino, e um local onde o corpo se torna uma moeda de troca. Além disso, percebi como os usuários são obrigados a assumir estereótipos sobre si mesmo, com o objetivo de resumir seus desejos e chamar a atenção do outro, mas ao fazer isso, se perde a complexidade que nos define como seres humanos. Nesse sentido, estamos vivenciando uma acelerada gamificação das relações humanas e o corpo como microtransação. A microtransação se caracteriza pela oferta de um serviço de compra com dinheiro real por itens, facilidades e conteúdo adicionais dentro dos jogos digitais. A indústria dos videogames massificou e validou as microtransações como uma possibilidade de lucros astronômicos. Recentemente a Activision Blizzard anunciou a arrecadação de 1,2 bilhões de dólares entre julho e setembro de 2020 (MAKUSH, 2020).

O trabalho “*Micro_transa_ção*” se debruça sobre o meu corpo sendo retratado durante 72 dias entre 21 de março a 31 de maio de 2020 (fig. 158). Esses 73 autorretratos em desenhos foram concebidos por meio de uma técnica híbrida: fotografia (selfies), desenho (papel A3 e nanquim), escâner sujo, finalização em softwares de edição de imagem

(Photoshop), posteriormente no formato de vídeo (Sony Vegas) e a simulação de uma aplicativo de relacionamentos foi feito através do site Wix.

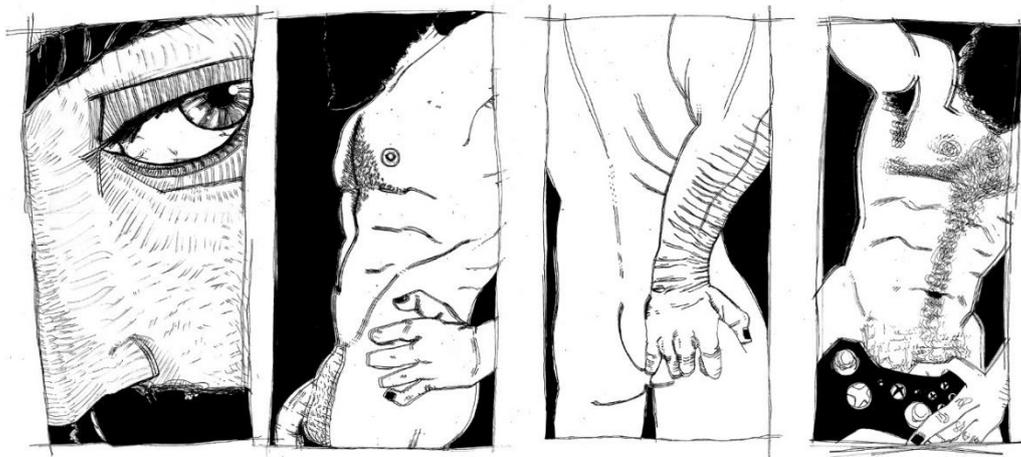


Figura 158 - Alguns desenhos do trabalho *Micro_transa_ção*. Fonte: Acervo do autor.

Tenho o ritual de desenvolver autorretratos como uma magia de autocura, em um momento de reflexão sobre minhas escolhas e consequências diante a vida. Um período que desfoco o mundo a minha volta, e retorno para mim. Os 73 desenhos foram trabalhados a partir da dualidade e polaridade emocional representada na convergência entre o preto e o branco (fig. 159). Nesse contexto, a atual condição de isolamento social força o olhar para dentro, não há mais festas, nem shows, nem bares para nos anestesiarmos da condição de existir. Não há como fugir e esse enfrentamento é inevitável, em um momento de se compreender e lidar com seus demônios interiores.

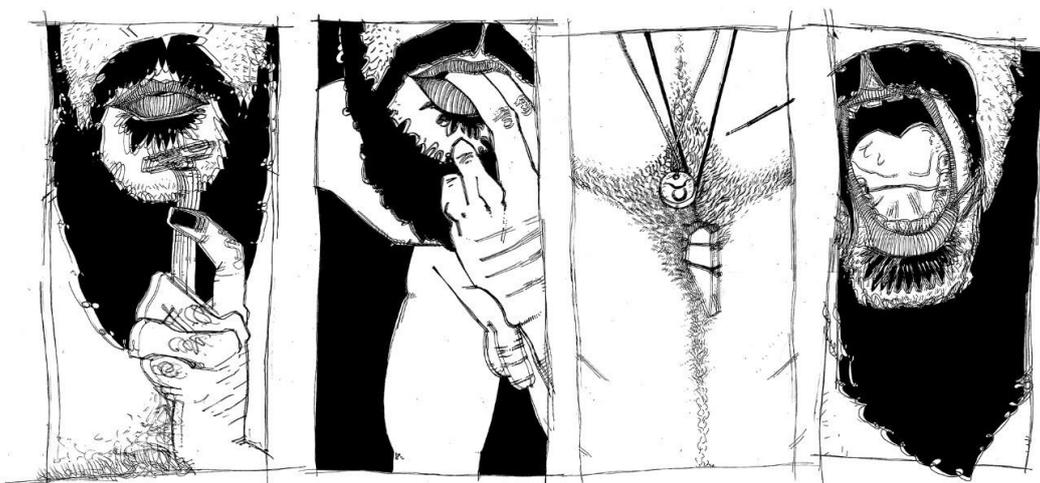


Figura 159 - Alguns desenhos do trabalho *Micro_transa_ção*. Fonte: Acervo do autor.

O resultado de colocar o meu corpo em jogo, foi dezenas de comentários através do Instagram, rede social escolhida para a divulgação dos autorretratos. Os comentários foram diversos, desde incentivos e elogios a produção dos desenhos, interesse de compra,

ofensas e até mesmo assédio. Assim, “*Micro_transa_ção*” também se apropria dos comentários os transformando em áudio. Temos uma simulação de um aplicativo de relacionamentos, onde o visitante perpassa o meu corpo com seus dedos enquanto ouve os comentários captados.

As imagens apresentam uma trilha labiríntica sobre o meu corpo enclausurado pela quarentena e que agora somente existe via os limites dos *smartphones*. As polaridades de um processo criativo que evoca começos e fins, afeto, insegurança, sexualidade, dor, saudade, fome seja na solitude ou nos relacionamentos. O meu corpo dentro de uma caixa que também está dentro de outra caixa perante as esferas espirituais, artísticas, poéticas e carnavais.

Micro_transa_ção foi exposto na mostra “EmMeio#12.0”, durante o HUB Eventos Media Lab / BR 2020. O HUB Media Lab / BR 2020 é composto pelos eventos VII SIIMI - Simpósio Internacional de Inovação em Mídias Interativas; #19.ART - Encontro Internacional de Arte e Tecnologia; e 2º. Seminário DAT - Design, Art and Technology; 2º. Seminário Retina. Internacional – SP (fig. 160) Acredito que o trabalho tenha sido o resultado poético da minha pesquisa sobre sexualidade e videogames, uma mostra de como os papéis de artista e pesquisador convergem em uma produção artística.



Figura 160 - *Micro_transa_ção* exposto na mostra "EmMeio#12.0". Fonte: Acervo do autor.

3.3 A SEXUALIDADE TRANSGRESSORA NA *GAMEARTE*

Para Brent Kice (2015), os desenvolvedores podem iludir o jogador através da excitação sexual, flerte e também forjar um vínculo emocional. O *Gameplay Sex Act Test* tem como objetivo medir a interação emotiva com o jogador nas cenas de sexo, e é direcionado para os jogos lançados para o mercado, mas foi interessante o seu uso para compreender de maneira lógica os trabalhos de *gamearte* que abordam o sexo e a sexualidade. Contudo, são trabalhos de arte, e com isso podem ser geradas várias interpretações e reflexões, inclusive sobre a sua jogabilidade.

Os artistas estão livres de amarras comerciais, assim o que é validado é a necessidade de se expressar a arte e ir além de lucros e classificações etárias. Como vimos anteriormente, existem sistemas criados para classificar e determinar qual o público-alvo de um *game*. Contudo, isso acaba por gerar um engessamento devido a necessidade de atingir o maior número possível de jogadores, e conseqüentemente maiores lucros. De acordo com Tanya Krzywinska, o sexo nos *games*

apresenta condições que indicam como o sexo é moldado pelo comércio contemporâneo e por valores culturais. O tema é aceitável quando é envolvido nas teias do romance, narrativa ou atividade motivadora. A transgressão aparece menos que uma condição, ainda que de uma maneira importante o sexo mostrado na cultura popular é tão pecaminoso, em termos de exploração ou excitação, como carnaval ou comédia. Estes são meios genéricos para tornar o sexo excitantemente transgressivo (KRZYWINSKA, 2015, p. 117).

Os artistas estão além de questões mercadológicas e são capazes de transgredir esse impedimento e fugir do senso comum, ou seja, a arte realizando o seu papel e indo de encontro ao outro de maneira subversiva. Quando um artista contemporâneo utiliza os meios de seu tempo para trabalhar a sexualidade, o que se espera é que o trabalho tire o público/jogador de seu estado inerte, e lhe estimule emocionalmente e sensorialmente. Como consequência acontece o estranhamento, fascínio, incômodo e a timidez ao se ter contato com os trabalhos: *F69*, *Posthuman Ms.*, *Pacman*, *Trepis*, *Polymorphous Perversity* e *Micro_transa_ção*. A reação do público é imprevisível, como por exemplo quando Adam Miller revisitou toda a sua história sobre aceitação e entendimento de seu corpo através do *game* de Nicolau Chaud.

A liberdade criativa não é irrestrita, pois a arte precisa de um espaço para encontrar o outro. Como coloca Johan Huizinga, uma das regras fundamentais dos jogos é a limitação de tempo e espaço (2012), e a arte também está sujeita a essa limitação. Houve

a retirada e censura do meu jogo de tabuleiro da Biblioteca Central da UnB e a expulsão da banda performática *Posthuman Tantra* durante a apresentação na UniEvangélica, mas também dentro do círculo da arte contemporânea existem restrições. Como apontou Edgar Franco, trabalhos que utilizem como suporte a tecnologia são categorizados em um nicho específico, e infelizmente participam apenas de mostras dedicadas a essa linguagem. Existe o pensamento preconceituoso de que a arte contemporânea é uma coisa e Arte e Tecnologia é outra completamente diferente. A artista Suzete Venturelli, ao institucionalizar a sua pesquisa através do MidiaLab/UnB, demonstra uma iniciativa importante, pois atrai uma nova geração de pesquisadores que serão responsáveis por romper esses preconceitos e rótulos.

De acordo com Víctor Navarro-Remesal e Shaila García-Catalán (2015) os *games* oferecem aos jogadores uma fantasia de poder e liberdade, mas esse poder e liberdade não absolutos, pois obedecem a um conjunto de regras. Para Johan Huizinga (2012) desobedecer às regras implica na derrocada do mundo do jogo. E é nesse contexto que os artistas se encontram na contemporaneidade, em um cenário de regras cada vez mais rígidas e vigilantes, onde a arte precisa tornar-se cada vez mais subversiva. Os jogos precisam de regras, objetivo e um final (NAVARRO-REMESAL; GARCIA-CATALÁN, 2015). Já a arte não é obrigada a utilizar esses elementos. Assim como nos jogos, é importante compreender as regras, para depois subvertê-las e quebrá-las, essa é a essência da *gamearte*. O entendimento de que um tabuleiro de xadrez e um *game* de luta, não são tão distantes do jogo político que acontece em Brasília. Talvez, contrariando Huizinga, quebrar e subverter o mundo do jogo não seja precisamente algo negativo, as vezes se mostra necessário para a extrapolação da criatividade.

As três entrevistas foram fundamentais para compreendermos o processado criativo de cada um dos artistas, mas também questões fundamentais vivenciadas por artistas que utilizam *games* em suas poéticas. Acredito que da mesma maneira que os videogames apenas recentemente começaram a ser aceitos no ambiente acadêmico, a *gamearte* também passa pelo mesmo processo na arte contemporânea. Um sinal que independentemente do local em que se encontra um *game*, e qual a sua proposta, ainda existe uma resistência, às vezes sutil, outras capazes de encerrar uma exposição e expulsar artistas. Encerro a seção três, e espero que o depoimento e reflexões desses artistas possam inspirar e incentivar novos artistas e pesquisadores que desejam trilhar o caminho dos jogos.

4

COTIDIANO,
GAMES E SEXUALIDADE

SEÇÃO 4 — COTIDIANO, *GAMES* E SEXUALIDADE

Anápolis é uma cidade majoritariamente cristã. Até mesmo a origem da cidade está envolta em uma aura religiosa. Então me surpreendi quando fui ao centro da cidade e me deparei com uma porta colorida que se revelou ser um *sex shop*. O fato de haver um *sex shop* próximo à igreja matriz da cidade já é algo de se espantar, mas o que me impactou foi a imagem na porta da loja. Um desenho de uma maga sensual em trajes azuis estava decorando a porta (fig. 161).



Figura 161 – Entrada do Afrodite Sex Shop em Anápolis. Fonte: Acervo do autor.

Conversei com a Taynara Larissa Camargo – proprietária do Afrodite Sex Shop, e falei sobre os desenhos pornográficos, ela se assustou e disse: “Nunca pensei que isso existia”. Após uma pesquisa, descobri que a personagem é na verdade Afrodite, uma das personagens controláveis de *Smite* (2014). Poderíamos ter qualquer imagem para estampar a porta, mas foi escolhida um desenho de uma personagem de um videogame. O *sex shop* se chama Afrodite, e ao digitar o nome da deusa grega no amor no Google, temos uma vasta opção de imagens, algumas mais próximas da realidade, pinturas, esculturas e modelos (fig. 162):

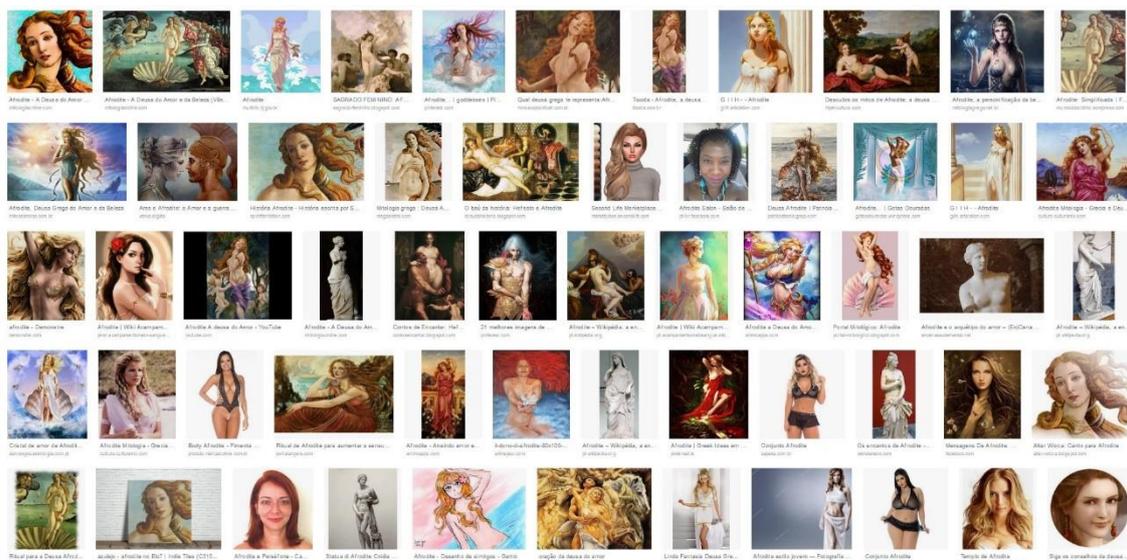


Figura 162 – Afrodite em pesquisa Google.

Acima os primeiros resultados da busca, e temos 9 imagens com as cores rosa e azul. Essa combinação de cores chama a atenção do usuário no meio das pálidas esculturas gregas e de pinturas desbotadas. Dentre todas essas imagens, a Afrodite de *Smite* é a representação feminina mais sexualizada em suas formas. Alguns meses depois tive a oportunidade de conversar um pouco mais com a Taynara Camargo e aprofundar o assunto, e realizei algumas perguntas⁷³. A primeira: o que te fez escolher a imagem de uma personagem de um videogame para representar o seu *sex shop*? E a resposta foi “quando eu fui escolher o desenho, eu joguei no Google e achei essa imagem, achei muito linda, muito atraente. Porém, eu não sabia que era de um jogo, mas ela é muito bonita e chama bastante a atenção” (CAMARGO, 2019, *online*).

Então, a segunda pergunta: Por que essa imagem em específico simbolizou a proposta do *sex shop*, e qual o motivo de ser escolhida no meio de tantas? Para essa pergunta enviei para Taynara a imagem acima.

Pela questão que eu queria uma coisa que chamasse a atenção. As cores, o contorno da imagem a sombra dela, achei muito atraente. Essas outras são mais apagadinhas, e essa tem uma parte mais, digamos fofa que combina mais com o meu estilo. Não gosto de uma coisa muito depravada meio puteiro. Essas [as outras imagens] eu não achei legal nem bonito, eu gostei muito daquela pela questão do brilho (CAMARGO, 2019, *online*).

Acredito que Camargo foi atraída tanto pelas cores do desenho quanto pelo erotismo nas formas da personagem. Temos uma empreendedora que não conhecia os desenhos pornográficos, e escolheu justamente uma personagem de videogame para ser a

⁷³ Conversa realizada via WhatsApp no dia 25 de junho de 2019.

guardiã e imagem de seu negócio de objetos sexuais. Por fim, a terceira e última pergunta: Como é ter um *sex shop* no centro de uma cidade conservadora e religiosa?

O tema *sex shop* e relação sexual sempre causa um certo constrangimento em qualquer pessoa, sendo de qualquer religião, eles levam muito para o lado de puteiro. Quando comecei a trabalhar com o meu esposo a gente teve bastante problema em relação a isso. Então esse cuidado com a fachada, o que representaria para as pessoas, o que as pessoas iriam ver e pensar, se elas entrariam por ter uma imagem na porta, pelo nome, escolhas bem delicadas. A parte física da loja é movimentada, mas as entregas são maiores, o público prefere receber a mercadoria em casa do que vir direto aqui (CAMARGO, 2019, *online*).

É curioso como um desenho de uma personagem de videogame foi a escolhida para passar a complexa mensagem escolhida por Camargo. Em suas palavras, o objetivo era não passar uma imagem de depravação, logo, essa Afrodite foi escolhida como mediadora entre o pré-conceito e a curiosidade sobre o tema, sendo uma imagem amigável. Porém, sem perder o erotismo.

A sexualidade nos videogames saiu do ambiente computacional e alcançou uma realidade material. Um fenômeno que se alastra, sendo cada vez mais comum em nosso cotidiano. Não nos damos conta desse processo, assim como a dona do *sex shop* não soube aprofundar os motivos da escolha do desenho. Estamos vivenciando um momento singular, onde o digital toca e pode ser tocado pelo material, a transição dos pixels para a carne. O artista e pesquisador Roy Ascott (2003) nomeia esse encontro de realidade mista. O cruzamento de arte, ciência e tecnologia, em um contexto onde o mundo virtual é sintetizado no mundo real. Ascott (2003) aposta no surgimento de uma tecnologia que propicie uma integração quase perfeita entre o mundo real e virtual. É possível que os videogames sejam essa tecnologia, e também o caminho para tornar a realidade mista acessível.

E esse encontro será o tema central da última seção da minha tese. Como a sexualidade nos videogames afeta o jogador no dito mundo real. Também serão analisados dados de uma pesquisa feita na internet com 1121 participantes sobre a sexualidade nos videogames e a atração sexual por personagens digitais. É importante dizer que o objetivo não é julgar como certo ou errado, e sim compreender essa relação entre jogadores e personagens. Esse tópico aborda a pornografia nos videogames através de conceitos da hiper-realidade, e como estudo de caso temos o *ahegao* e a personagem Bowsette. Cada vez mais as mulheres estão se envolvendo com a arte do *cosplay*, se vestindo e encarnando aquela personagem que se admira. Contudo, algumas aproveitam essa paixão de outra maneira, e publicam ensaios sensuais e eróticos financiados por interessados via *sites* de

financiamento coletivo. Como por exemplo o projeto After Dark Brazil, em que *cosplayers* se unem para a realização de um calendário erótico. Então entrevisto a *cosplayer* Marcela Campos para conhecer um pouco mais sobre esse universo. Também haverá uma entrevista com algumas das participantes do projeto, para assim entender suas motivações e objetivos. Há alguns anos existe também a tendência de acompanhantes que se vestem de personagens durante o trabalho. Uma delas é a Lola Waifu, uma acompanhante de São Paulo que atende seus clientes usando *cosplays* de personagens de videogames e animes. A profissional aceitou realizar uma entrevista comigo, talvez o tópico mais polêmico da pesquisa, mas com certeza um dos mais relevantes.

Então, o cerne dessa seção é apresentar e problematizar como a linha que separa o digital e o real se tornou tênue em uma sociedade que tende a sexualizar os videogames. O momento que as distinções do que é real e virtual se tornam nebulosas e imprevisíveis, e assim fomentando a hiper-realidade.

4.1 A SEXUALIDADE NOS VIDEOGAMES ATRAVÉS DE 1121 VIVÊNCIAS

Para entender o que se passa pela mente das pessoas quando as palavras “sexualidade” e “videogames” se enamoram, realizei um questionário online. Utilizei a plataforma de formulários do Google, e a escolha foi devido a facilidade em criar, estruturar, compartilhar e colher os resultados da pesquisa. O questionário ficou disponível entre 24 de março e 18 de agosto de 2018 e contou com a participação de 1121 pessoas. Um jogo só é um jogo através de uma livre participação, sem obrigatoriedade, assim como o questionário sobre Sexualidade e Videogames (HUIZINGA, 2012). Optei por oferecer em maioria opções de respostas abertas e de múltiplas escolhas, intercalando com algumas opções dicotômicas. Também houve a preferência por uma linguagem acessível com o objetivo de evitar ambiguidades nas respostas, e também evitar confundir o participante (CARMO, 2013).

Então, compartilhei o questionário nas minhas redes sociais, principalmente em grupos dedicados aos videogames, pesquisa acadêmica, universidades, *games* e também *hentais*. Foi interessante perceber como a pesquisa atraiu o interesse do público, em diversos momentos recebi mensagens pedindo a divulgação dos resultados ao termino da pesquisa.

É importante ressaltar como foi fundamental explicar o objetivo do questionário de maneira didática, assim como a seriedade da pesquisa. Por isso, na descrição do questionário me apresentei como doutorando em Artes Visuais pela UnB, e também coloquei o acesso para todos os meus trabalhos acadêmicos já publicados. Na visualidade do questionário optei por ser informal e com imagens que remetem a memes encontrados na internet. Essa foi uma escolha para deixar o público mais confortável e descontraído com as perguntas. As primeiras impressões com um questionário determinam se a pessoa se tornará um participante ou não da pesquisa (CARMO, 2013). O questionário foi dividido em três seções: dados dos participantes, videogames e sexualidade. As perguntas da primeira parte eram obrigatórias, sendo: gênero, idade, orientação sexual, religião, nível de escolaridade, profissão e estado de origem.

Nos gráficos referentes à idade (fig. 163) e ao gênero (fig. 164) podemos tirar algumas informações interessantes. Como por exemplo 77% dos participantes se identificou com o gênero masculino, e 76% dos participantes se considera heterossexual (fig. 165). A indústria do videogame ainda é pautada em um perfil de consumidor: o jovem do sexo masculino e heterossexual. Sendo assim, de acordo com os resultados, esse ainda é o perfil majoritário do consumidor de videogames. Sobre a orientação sexual e o gênero, a maioria se considera heterossexual (76%). Houve algumas respostas peculiares, por exemplo: helicóptero, curiosa, e “não sei”. A maioria dos participantes do questionário são jovens entre 15 e 30 anos, representando aproximadamente 81% do total. No questionário foi colocada a opção “Mais de 61 anos”, contudo, ninguém escolheu essa opção. Isso supostamente pode ser devido à internet que ainda é acessada por uma maioria de jovens, onde os mais idosos não tiveram acesso a minha pesquisa ou não tiveram interesse de respondê-la devido ao tema.

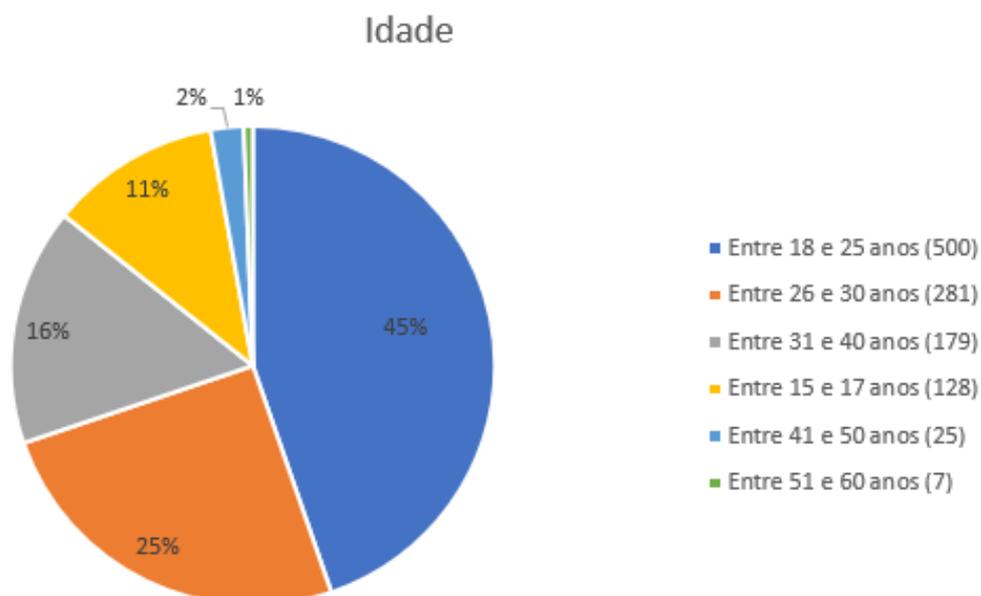


Figura 163 – Gráfico representativo da idade dos participantes.

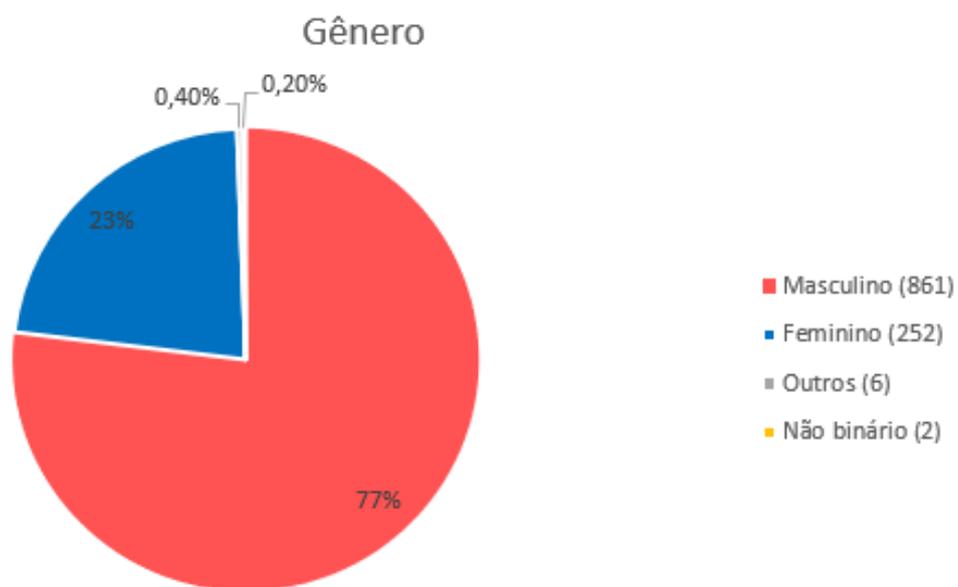


Figura 164 – Gráfico representativo do gênero dos participantes.

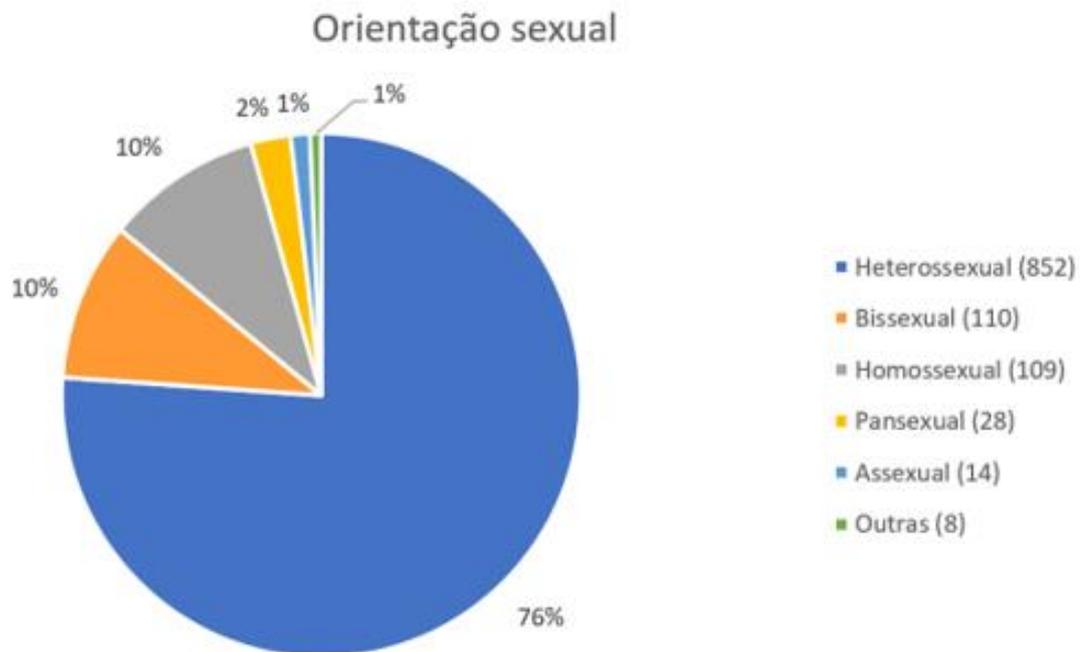


Figura 165 – Gráfico representativo da orientação sexual dos participantes.

Por outro lado, também acredito que por abordar a sexualidade, as mulheres não se sentiram à vontade em responder perguntas íntimas acerca do tema, mesmo com total anonimato. Por isso, não posso ser conclusivo em dizer que tão poucas mulheres se interessam por videogames, visto que uma recente pesquisa revelou que as mulheres correspondem a 53,6% do consumidor brasileiro de videogames (NADALE, 2018).

Contudo, é importante dizer que o questionário não estava livre de um viés. Por exemplo, as perguntas foram divulgadas no grupo “Bolsistas Capes”, com aproximadamente 64 mil membros. O grupo é dedicado para aqueles que recebem bolsas de mestrado e doutorado da CAPES – Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, isso explica o número de mestres e doutores que participaram do questionário, 14% no total (fig. 166). As profissões que mais participaram do questionário foram: estudante, professor (a) e pesquisador (a) com 428 participantes, correspondendo a 38% do total. As outras respostas acerca da profissão foram fragmentadas, sendo centenas de respostas diversificadas. Logo, correlacionamos a quantidade de mestres e doutores ao número de estudantes, professores e pesquisadores que vieram da divulgação do questionário no grupo “Bolsistas Capes” e também pela circulação do questionário em ambientes acadêmicos como no grupo “UFG”, “FAV” e “IDA – Instituto de Artes”. Além disso, parte do meu círculo pessoal de amizade se construiu no meu mestrado na Universidade Federal

de Goiás, e atualmente durante o meu doutorado na Universidade de Brasília. Uma explicação do porquê 17% de todos os participantes serem do Estado de Goiás, apenas perdendo para a São Paulo com 26% do total.

Nível de escolaridade

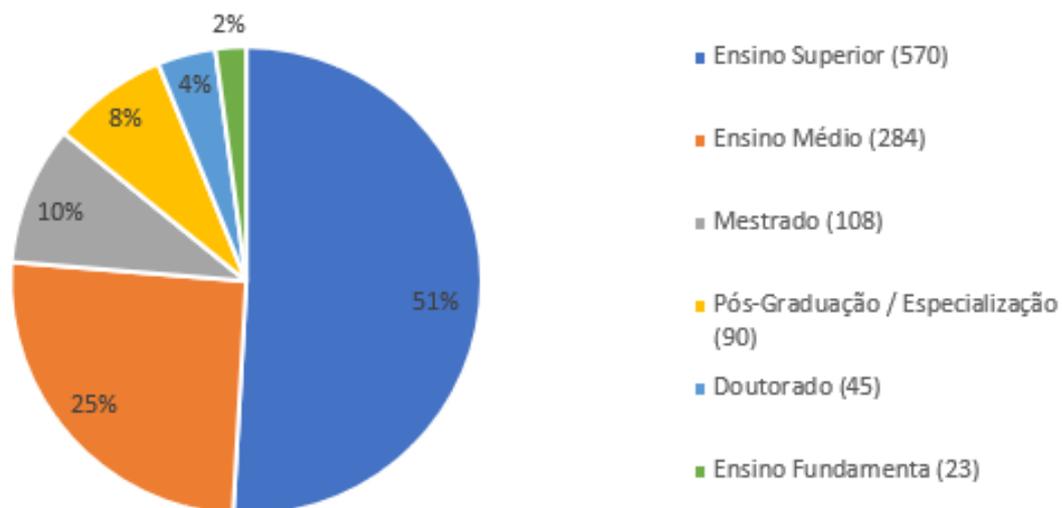


Figura 166 – Gráfico representativo do nível de escolaridade dos participantes.

Os participantes separados por regiões em números aproximados são: Região Norte - 3%; Região Nordeste - 13,5%; Região Sul - 20%; Região Centro-Oeste - 22 %; Região Sudeste - 40,5%. E 1% correspondem aos participantes que não quiseram identificar o seu Estado ou estão fora do Brasil (fig. 167). Existem 375 estúdios brasileiros de desenvolvedores de *games*. Ao separar por região temos aproximadamente: Região Norte - 3%; Região Centro-Oeste - 8%; Região Nordeste - 16%; Região Sul - 21% e Região Sudeste - 52% (SILVA, 2018). Analisando os dados dos participantes e do número de estúdios brasileiros, percebo uma sintonia, pois as Regiões Norte, Nordeste e Sul apresentaram porcentagem próximas, assim como a maioria dos participantes e desenvolvedores de *games* que reside na Região Sudeste. Houve apenas uma diferença significativa entre os 8 % de desenvolvedores de jogos e 22% de participantes da Região Centro-Oeste. Minha cidade natal é Anápolis – Goiás, com isso, posso afirmar que o engajamento por parte de familiares, amigos e conhecidos fez a diferença em determinados resultados.

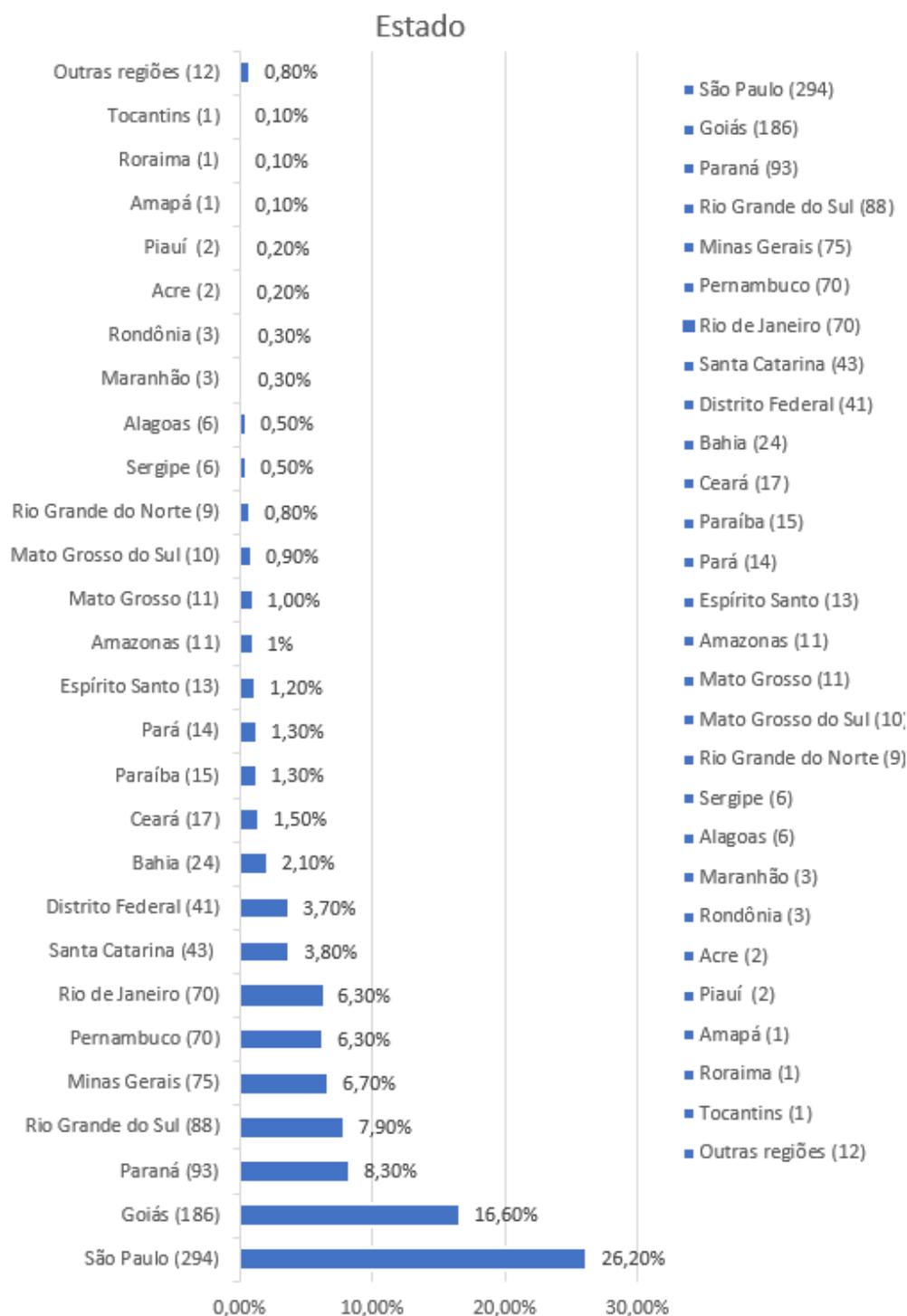


Figura 167 – Gráfico representativo do estado de origem dos participantes.

O questionário também revelou que 45% dos participantes não tem uma religião definida e são ateus (fig. 168). E apenas 9% são evangélicos e 15% católicos, números opostos ao que revelou o IBGE – Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística em 2010. Segundo o IBGE (2010), 22,2% da população brasileira se considerava evangélica e 64,5% católica. Assim como o público mais jovem foi o mais interessado em participar

do questionário, em contrapartida, o público cristão não demonstrou interesse, provavelmente devido a se tratar de sexualidade. Por fim, temos uma possível relação entre a orientação sexual e religião dos participantes. As discussões acerca de sexualidade ainda são consideradas tabus na maioria das religiões cristãs.

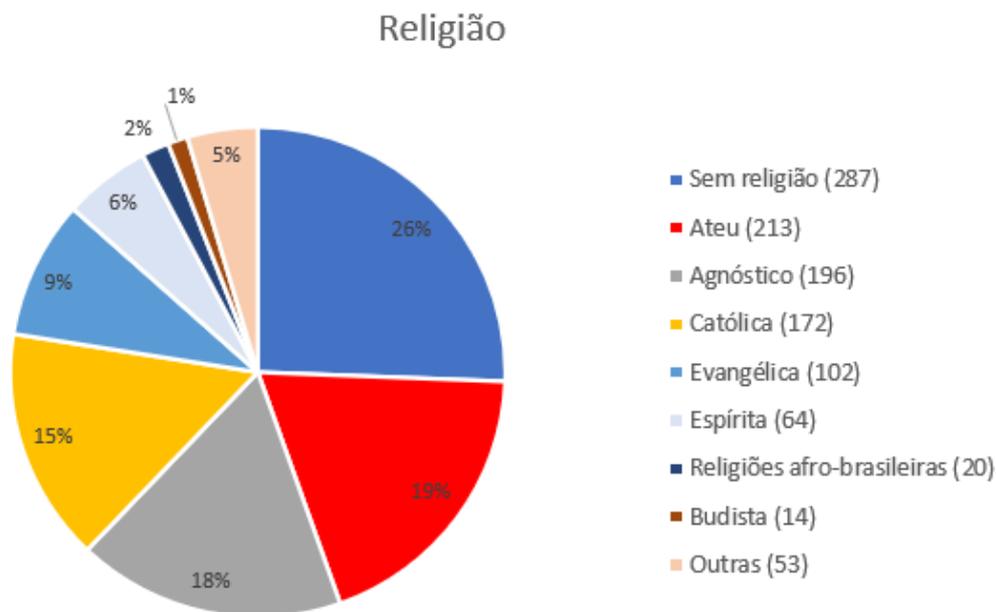


Figura 168 – Gráfico representativo da religião dos participantes.

A segunda parte do questionário teve como objetivo descobrir se o participante consumia jogos digitais, e qual o seu tipo de jogo favorito. Sendo apenas a primeira resposta obrigatória. Percebam que ao somar as pessoas que ainda jogam videogames com aqueles que por algum motivo se distanciaram dos videogames, temos que aproximadamente 98% dos participantes já tiveram ou ainda tem alguma afinidade com o universo dos *games* (fig. 169) e os gêneros favoritos são: aventura, RPG e ação (fig. 170). Os videogames podem estar em qualquer lugar, em qualquer momento, ainda mais devido ao mercado mobile que se tornou um fenômeno. Em uma pesquisa recente realizada pela Newzoo, os celulares são utilizados para jogos por 82% dos brasileiros, enquanto os consoles correspondem a 44% (GARCIA, 2019).

Você consome jogos digitais (mobile, console e computador)?

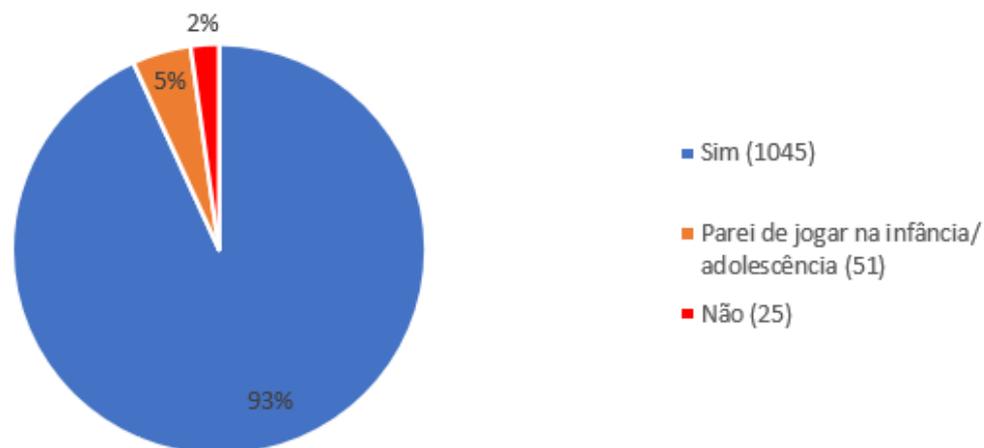


Figura 169 – Gráfico representativo do consumo de jogos digitais pelos participantes.

Caso a resposta seja positiva, quais os seus gêneros favoritos?

1.068 respostas

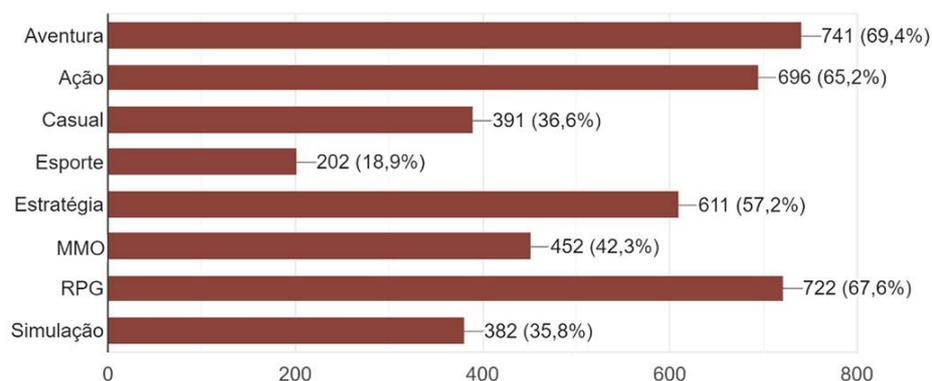


Figura 170 – Gráfico representativo dos gêneros de jogos digitais favoritos dos participantes.

O perfil majoritário do participante da pesquisa se resume em: um consumidor jovem de videogames, com preferência para *games* de ação, aventura, estratégia e RPG, entre 15 e 30 anos, gênero masculino, heterossexual, sem religião ou ateu, com graduação e residente nas Regiões Sul, Centro-Oeste e Sudeste. Nessa etapa as respostas eram obrigatórias, e através dela foi possível descobrir o perfil dos participantes. A proposta foi divulgar o questionário em locais variados na internet, e assim atrair participantes diversos. Contudo, a pesquisa atraiu o público que já foi constantemente citado nessa tese: o

homem jovem e heterossexual. Essas foram as informações básicas encontradas através de um questionário online com a participação de 1121 pessoas. A próxima etapa do questionário se aprofunda na relação entre sexualidade e *games*.

4.1.1 Sexualidade e *joystick*

A terceira parte da pesquisa teve como intuito descobrir mais sobre a sexualidade nos *games* através dos participantes, então foram oito perguntas sobre o tema. Acredito que a partir dessa etapa apenas os participantes interessados em compartilhar a sua opinião e experiências participaram, pois foi necessária uma dedicação de tempo em escrever as respostas. As perguntas se iniciaram com a intenção de apresentar o tema, e aos poucos aprofundando na relação entre sexualidade, *games* e os jogadores.

De acordo com os resultados na primeira pergunta, 79% dos participantes já visualizaram uma cena de sexo nos *games*, e 19% disseram que nunca tinham visto. E 2% dos participantes responderam “existe isso?”, referente a incredibilidade de que existe cenas de sexo nos videogames (fig. 171). Então, foi pedido que caso a resposta seja positiva, o participante deveria escrever o nome dos jogos. Nessa ramificação da primeira pergunta foram citados 126 games por 827 participantes, entre eles os mais citados (fig. 172).

1 - Já viu alguma cena de sexo em videogames?

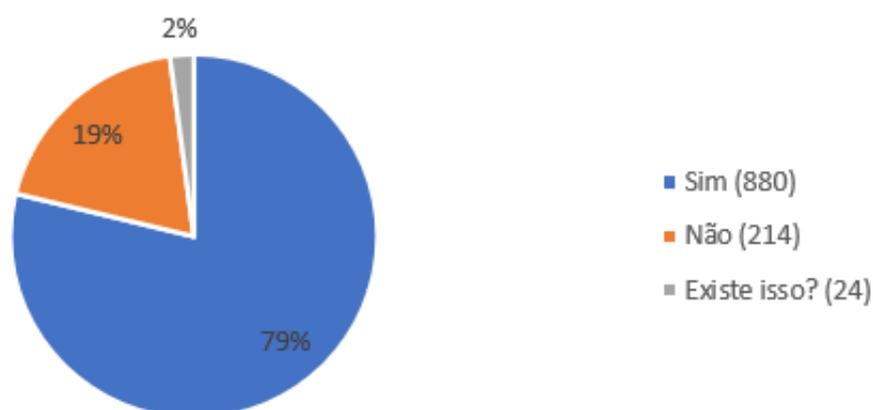


Figura 171 – Gráfico representativo sobre cenas de sexo em videogames vistas pelos participantes.

1 - b) Caso a resposta seja positiva, qual o nome do jogo?

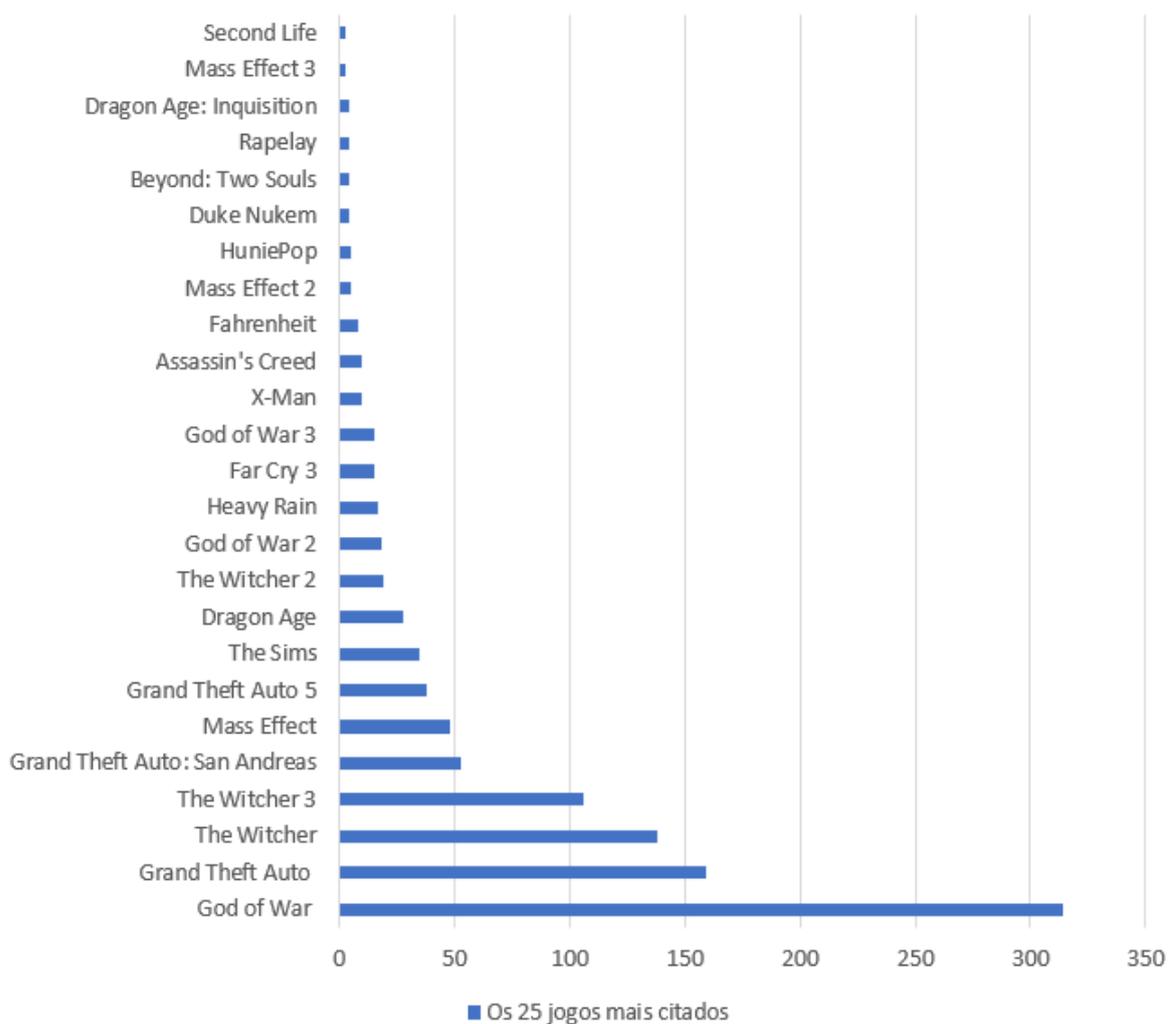


Figura 172 – Gráfico representativo dos 25 jogos mais citados pelos participantes.

A maioria dos jogos mencionados pelos participantes foram citados, analisados e problematizados em algum momento da primeira parte da pesquisa, isso demonstra uma sintonia e acerto na escolha desses *games* para a discussão sobre sexualidade nos videogames. Assim, após ter em mãos os nomes dos jogos citados decidi separá-los de acordo com as suas respectivas séries. Isso nos deu o vislumbre de quais séries são lembradas ao tratar de cenas de sexo (fig. 173).

Séries mais citadas

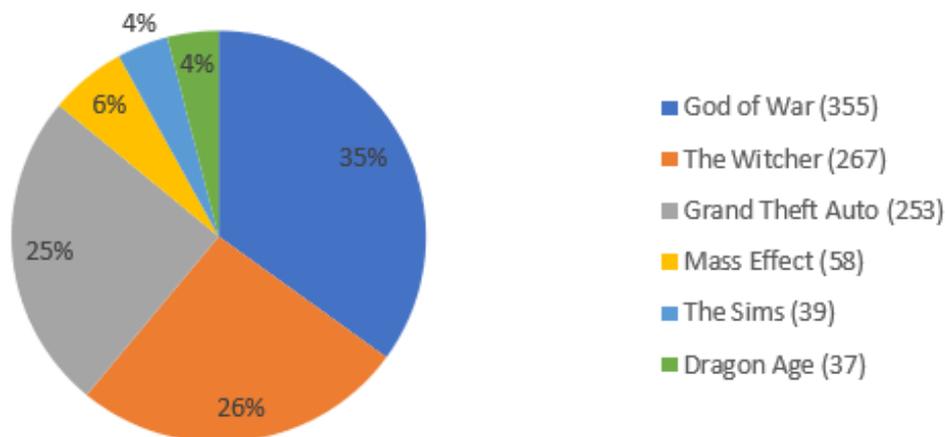


Figura 173 – Gráfico representativo das séries mais citadas pelos participantes.

God of War (2005 – 2018) foi a série mais citada, correspondendo a 35% do total. Acredito que isso seja devido a popularidade do PlayStation 2 no Brasil, somado ao fácil desbloqueio do console e o acesso de jogos piratas. Em 2015, a Pesquisa Game Brasil revelou o PlayStation 2 como o segundo console mais popular do Brasil com 38,9%, perdendo apenas para o Xbox 360 com 42,9% do total (ARAÚJO, 2015). Em breve, mais detalhes sobre a quinta geração do console da Sony serão divulgados ao longo de 2020. Contudo, o PlayStation 2 ainda é lembrado, jogado e amado pelo consumidor brasileiro. Kratos pertence a um *game* exclusivo da Sony, logo, quem tem em mãos algum PlayStation com certeza conhece intimamente o espartano.

Na segunda colocação temos com 26% a trilogia *The Witcher* (2007 – 2015) e as aventuras sexuais do lobo branco, Geralt de Rívia. Essa informação é surpreendente, pois a maioria das séries mais citadas estão no mercado há décadas, e com vários títulos lançados, enquanto o primeiro jogo de Geralt foi lançado apenas em 2007. A maioria das citações refere-se ao terceiro e último jogo da trilogia. Então levanto a hipótese que isso seja consequência da localização de seu conteúdo para o Brasil. *The Witcher 3: Wild Hunt* foi completamente localizado e dublado em nossa língua, e por dubladores renomados e experientes, algo raro nos jogos lançados para o mercado brasileiro. Por se tratar de um RPG com mais de 3 mil páginas de texto, a localização foi essencial para atrair e fidelizar o público brasileiro. A mídia também foi responsável por popularizar as cenas de sexo do jogo, como foi citado anteriormente no tópico dedicado a analisar a série *The Witcher*.

Em terceiro, temos a série *Grand Theft Auto* (1997 – 2013) nascida no PlayStation 1 e com o seu último título um dos jogos mais vendidos de todos os tempos. Um *game* em específico da série foi destaque na pesquisa. *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004) foi o 5º jogo mais mencionado pelos participantes. Atribuo essa popularidade e o número de menções a dois motivos principais: pirataria, jogabilidade e modificações. *GTA:SA* foi lançado para o PlayStation 2, sendo assim, também foi beneficiado pela popularidade do console no Brasil. A modificação “*Hot Coffee*” (já discutida anteriormente) também era acessível para os jogadores dos consoles, pois haviam versões piratas de *GTA:SA* com a modificação previamente instalada.

A série *The Sims* (2000 – 2014) ocupa a 5ª posição de séries mais citadas. Como já discutido anteriormente, essa série propicia que o jogador tenha uma família, e caso deseje, filhos. Logo, o sexo é um elemento comum nesse simulador de nosso cotidiano. Também é importante citar o mercado de modificações sexuais que movimenta milhares de dólares por ano, o contato entre jogador e criador de modificações afim de realizar fantasias sexuais de maneira explícita.

Na 4ª e 6ª posição temos *Mass Effect* (2007 – 2012) e *Dragon Age* (2009 – 2014), ambas são séries de jogos desenvolvidas pela BioWare. Um dos principais pilares que sustentam essas séries é o foco no relacionamento e nos laços emocionais entre o jogador e os seus companheiros. Assim como em *The Sims*, a sexualidade e o sexo são elementos do cotidiano desses *games*. Essas séries não foram tão citadas pelos participantes, apesar de ocuparem uma boa quantidade de páginas em minha tese.

Entre os 126 jogos citados pelos participantes, estavam aqueles mais antigos, como os desenvolvidos pela Mystique na década de 80, jogos eróticos japoneses e *visual novels*⁷⁴. Mas considero que *God of War*, *The Witcher*, *Grand Theft Auto*, *Mass Effect*, *The Sims* e *Dragon Age* foram os jogos responsáveis por popularizar e massificar que personagens digitais poderiam protagonizar cenas de sexo em um videogame. Todos eles se enquadram na categoria “AAA”, pois são produções que custaram milhões de dólares em seu desenvolvimento, e com um alto investimento em propaganda para alcançar o consumidor. Em uma indústria bilionária, estão os estúdios Santa Monica Studio, CD

⁷⁴ É um gênero de jogos populares no Japão, focados na narrativa com uma estética dos mangás/animes. O jogador acompanha a narrativa através de textos e imagens e deve fazer escolhas para avançar na história. De maneira informal, as *Visual Novels* são conhecidas como “meninhas na capa” pelo consumidor brasileiro. Alguns jogos desse gênero são: *Genso Suikogaiden Vol. 1* (1999), *Planetarian: Chiisana Hoshi no Yume* (2004), *Steins;Gate* (2009), *Hyperdimension Neptunia Re;Birth1* (2015) e *Doki Doki Literature Club!* (2018).

Projekt Red, Rockstar Games, BioWare, Maxis e seus desenvolvedores são responsáveis por padronizarem o sexo e a sexualidades no *games*, apresentando as possibilidades de representações sexuais para os jogadores brasileiros.

A pesquisadora Julia Stateri (INSTITUTO DE PSICOLOGIA DA USP, 2019) coloca que o videogame é uma mídia de massa produzida por poucos. Para muitos, isso corrobora com o poder de que apenas cinco estúdios possuem na representação (ou não) das diversas sexualidades nos *games*. A autora também diz que diversificar é possível e, mais do que isso, necessário. O primeiro passo é democratizar o acesso aos meios de produção e mostrar que suas histórias importam e merecem ser compartilhadas. Nesse contexto, ainda são recusadas perspectivas de mulheres e de outros grupos identitários, restando apenas um ponto de vista: o homem branco e heterossexual (JOB, 2019).

Perguntados, 12% os participantes responderam “talvez” sobre se já se excitaram sexualmente ao jogar um videogame (fig. 174). E 16% responderam “nunca pensei nisso”. A propostas de inserir essas opções na pergunta foi convidar o participante a se auto avaliar, e pensar sobre como a sua sexualidade está inserida (ou não) nos *games*. A segunda pergunta aprofundou sobre a questão das diversas sexualidades nos videogames. Os participantes que já se excitaram ao jogar um videogame (27%) citaram 124 jogos (fig. 175), e entre eles, as séries mais mencionadas foram (fig. 176): *Grand Theft Auto* (26%), *The Witcher* (20%), *God of War* (12%), *Mass Effect* (9%), *Street Figther* (7%) e *Tomb Raider* (6%).

2 - Já se excitou sexualmente ao jogar videogames?

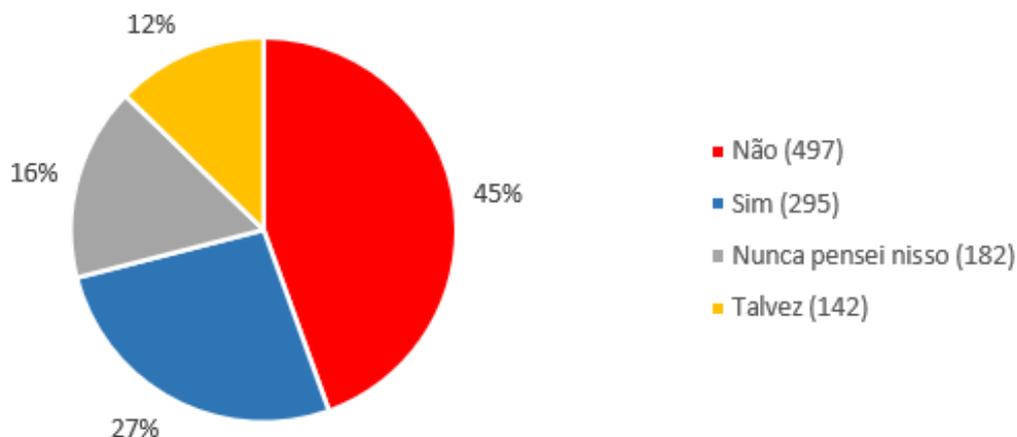


Figura 174 – Gráfico representativo sobre os participantes já terem se excitado sexualmente ao jogar videogames.

2 - b) Se sim, qual o nome do game?

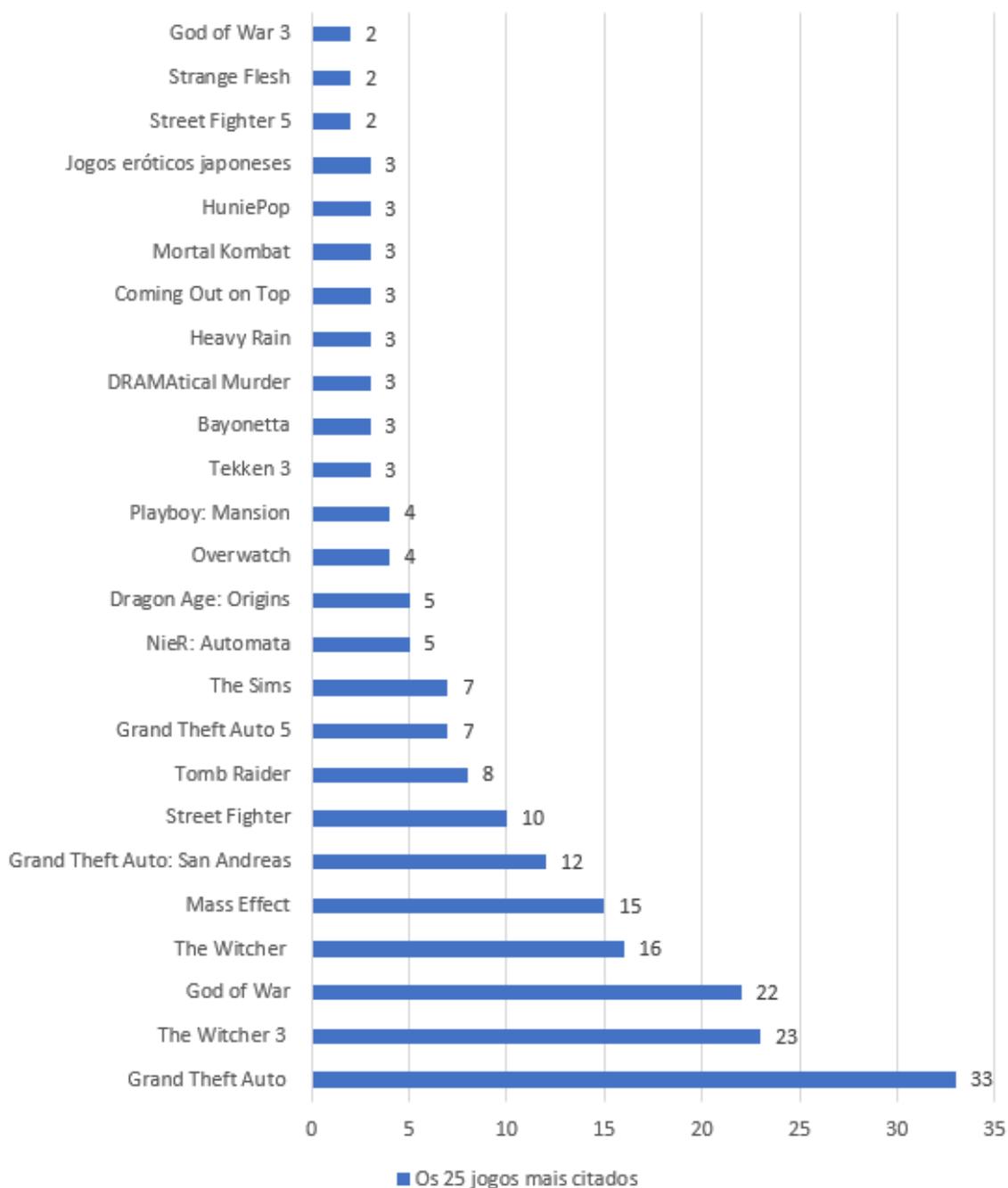


Figura 175 – Gráfico representativo dos 25 jogos mais citados relacionados à excitação sexual ao jogar videogames.

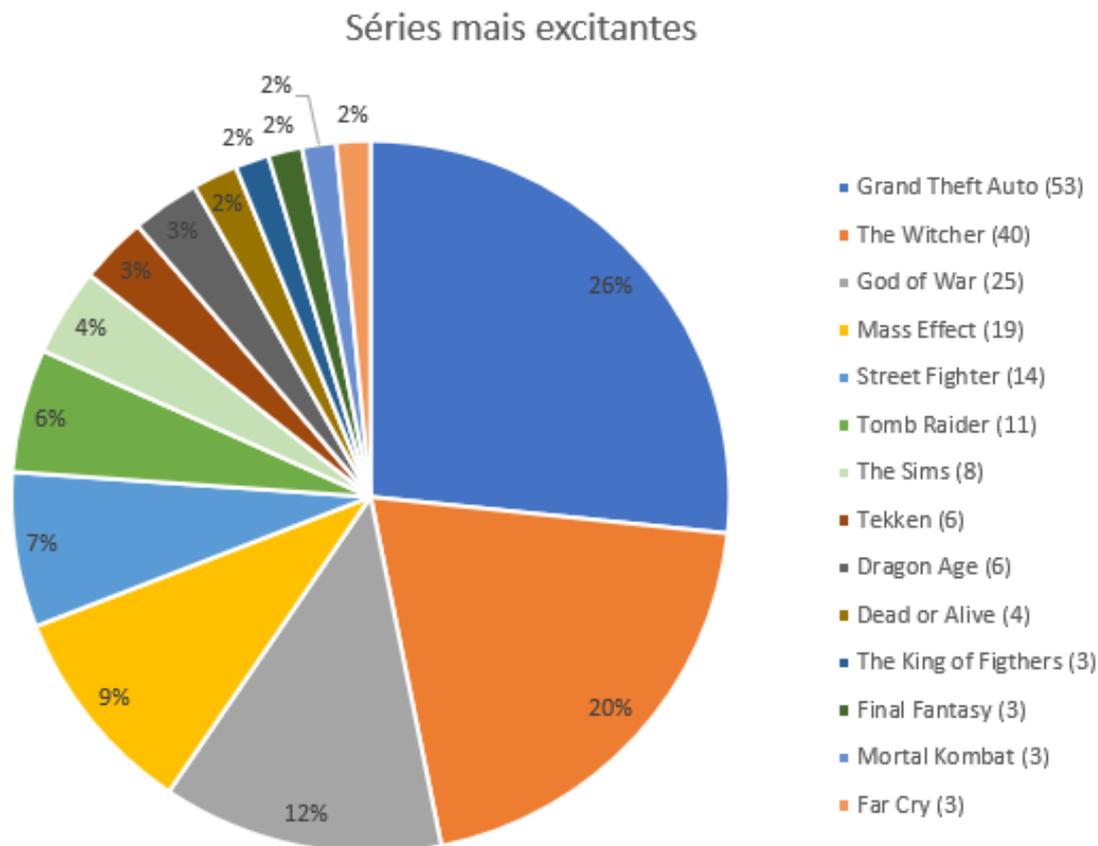


Figura 176 – Gráfico representativo das séries mais excitantes escolhidas pelos participantes.

Após isso, foi feita uma catalogação de acordo com o gênero de cada jogo (fig. 177): Ação e Aventura – jogos que exigem do reflexo e habilidade do jogador, e o coloca em situações de ação enquanto explora um mundo digital e resolve quebra cabeças; RPG – jogos de interpretação de personagem onde o jogador controla um personagem ou/e um grupo em uma narrativa centrada na evolução dos personagens; Jogos de luta – o jogador controla um personagem em um cenário 2D ou 3D em um confronto contra o computador ou outro jogador; *Dating sim* – jogos simuladores de romance, onde o jogador pode ter um encontro com um ou vários personagens, e geralmente apresentam um visual vindo dos animes/mangás, sendo um gênero popular no Japão; *Eroge* – união das palavras “*erotic*” e “*game*”, esses jogos não possuem uma jogabilidade específica, mas apresentam um conteúdo sexualmente erótico ou explícito, com um visual vindo dos animes/mangá, também sendo gênero popular no Japão; *Visual novels* – jogos com foco na narrativa com uma estética dos animes/mangás em que o jogador acompanha a narrativa através de textos e imagens e deve fazer escolhas para avançar na história; Esporte – simuladores de esportes individuais e em equipes; *Multiplayer Online* – jogos que exigem do jogador

uma constante conexão com a internet e permitem vários jogadores simultaneamente na mesma partida; Jogos adultos – jogos recomendados para maiores de 18 e que geralmente apresentam conteúdo pornográfico.

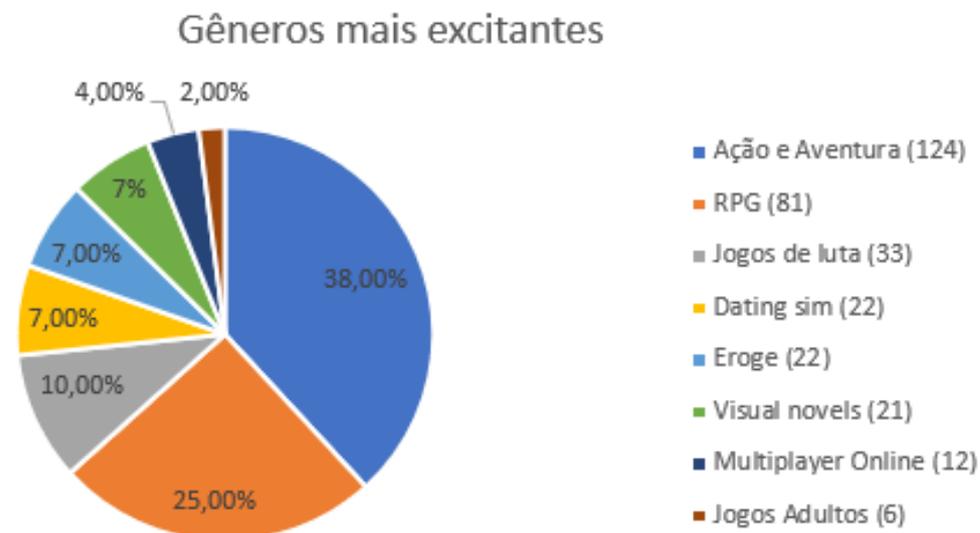


Figura 177 – Gráfico representativo dos gêneros de videogames mais excitantes escolhidos pelos participantes.

A terceira pergunta da seção sobre sexualidade foi mais direta, sendo assim, foi questionada excitação dos participantes e o conteúdo masturbatório referente aos videogames. Cerca de 30% dos participantes assumiram sentir uma atração sexual por algum personagem de videogame (fig. 178). Alguns ficaram na dúvida (16%) e outros (8%) escolheram a opção “nunca pensei nisso”. Apesar da maioria (46%) ter dito que não sente atração por personagens digitais, uma parcela significativa respondeu “sim”, ou seja, a atração sexual por personagens de videogames é algo comum, e definitivamente não podemos dizer que é uma raridade. Ainda podemos problematizar que aqueles que responderam “sim” tem a certeza e outros ficaram na dúvida. Se formos somar ambos os participantes temos 46% dos participantes, um número expressivo. Perguntados se sentem vergonha devido a essa atração 80% dos participantes respondeu “não”, ou seja, para eles isso é considerado normal (fig. 179). Também foi perguntado se os participantes se masturbam através de estímulos de personagens de videogames, e 67% dos participantes respondeu “não”, enquanto 25% disseram sim e 8% nunca pensaram sobre isso (fig. 180).

A última parte da pergunta foi dedicada a recolher os nomes dos personagens que os participantes sentem uma atração sexual e que também permeiam a mente dos partici-

pantes durante a masturbação (fig. 181). Pelos dados, é inegável que a maioria de personagens que excitam os jogadores são femininas. Na lista dos 22 personagens com mais menções, temos apenas 2 personagens masculinos. Ao observar a lista de personagens citados, cheguei as séries com personagens mais excitantes.

3 - Você se sente atraído sexualmente por personagens de videogame?

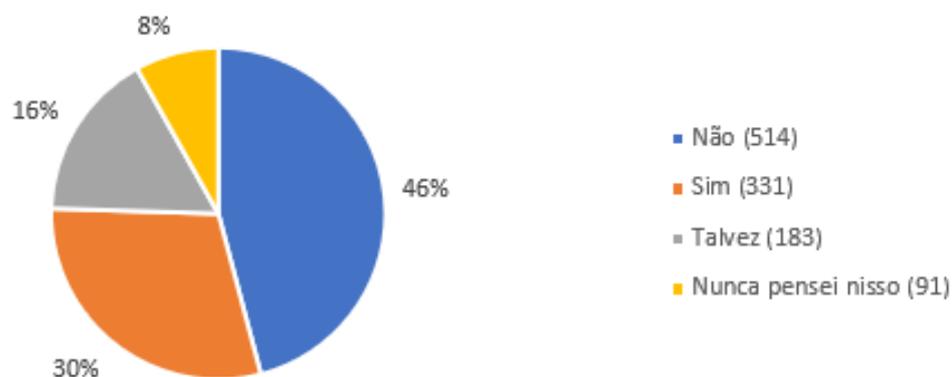


Figura 178 – Gráfico representativo da atração sexual por personagens de videogames dos participantes.

3 - b) Caso sinta atração por personagens de videogame, você tem vergonha?

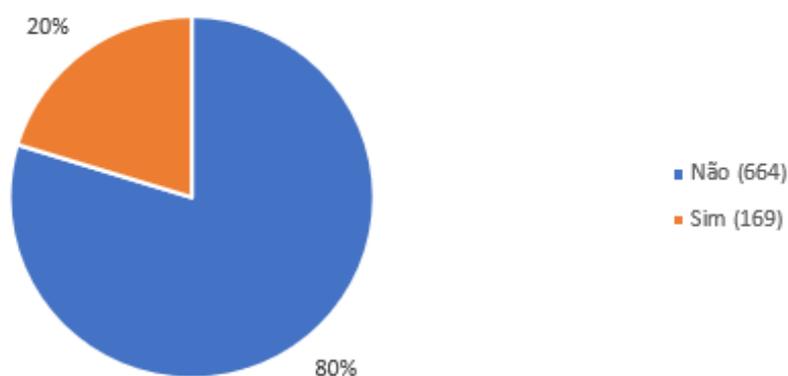


Figura 179 – Gráfico representativo da vergonha dos participantes de sentir atração por personagens de videogame.

3 - c) Já se masturbou vendo um personagem de videogame?

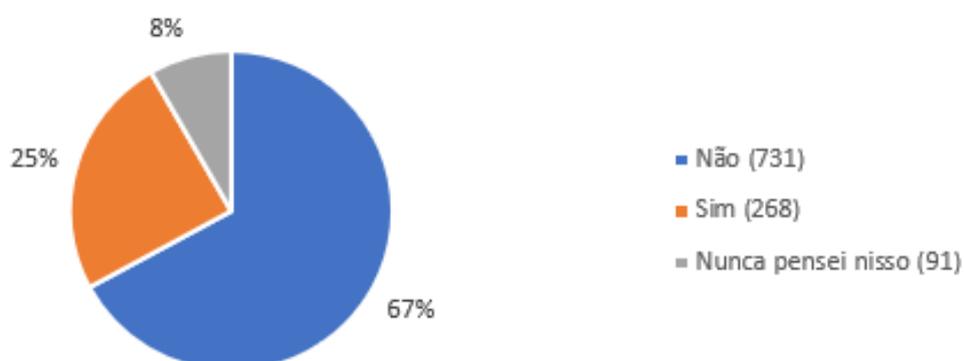


Figura 180 – Gráfico representativo da masturbação vendo personagens de videogame por parte dos participantes.

3 - d) Caso a resposta seja positiva, qual o nome do personagem?

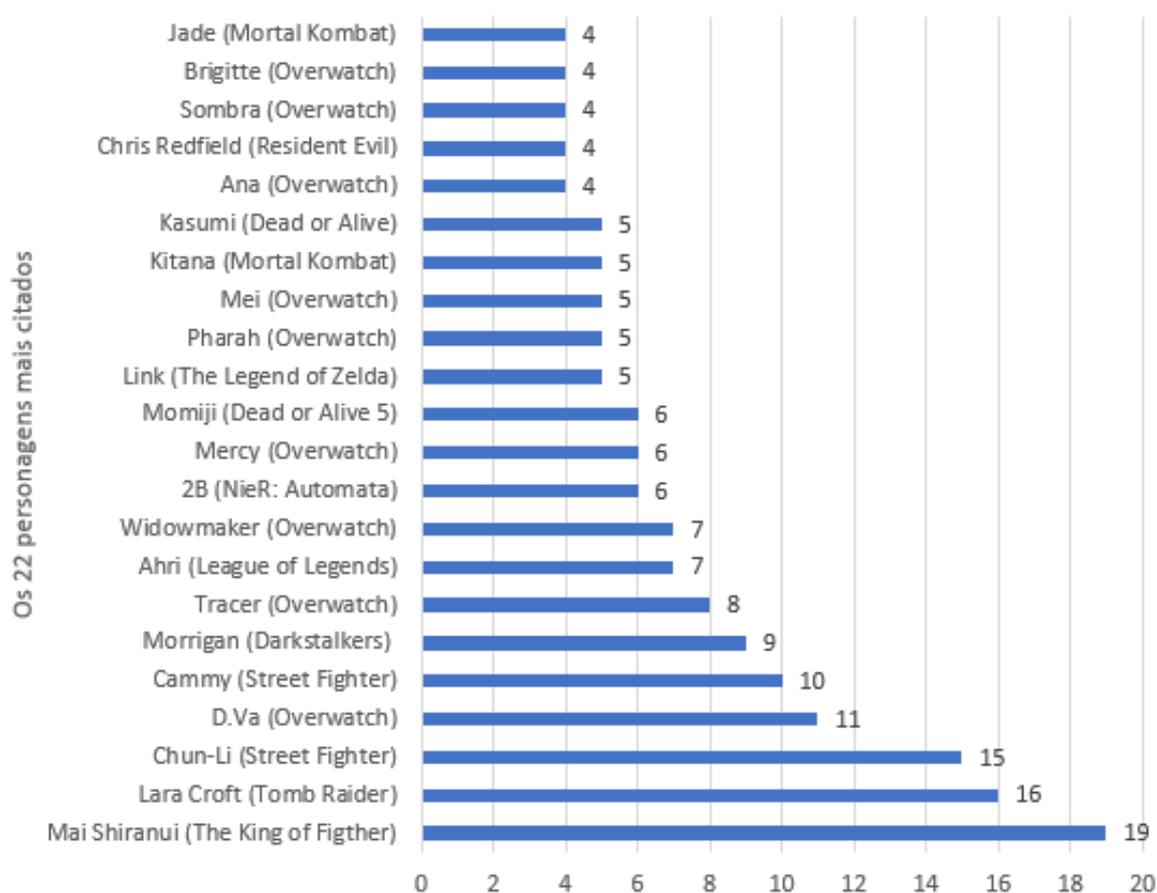


Figura 181 – Gráfico representativo dos personagens escolhidos pelos participantes para masturbação.

É interessante perceber as relações e os distanciamentos entre as séries e gêneros mais citados até o momento na pesquisa. Os participantes quando questionados se já viram uma cena de sexo, as séries mais citadas foram: *God of War*, *The Witcher*, e *Grand Theft Auto*. Quando perguntados sobre quais são os jogos mais excitantes, as séries mais citadas foram: *Grand Theft Auto*, *The Witcher* e *God of War*. Uma aparente sincronia entre cenas de sexo apresentadas que conseqüentemente excitam o jogador. Contudo, quando perguntados sobre quais personagens são usados durante a masturbação, os jogos mais citados foram: *Overwatch*, *Street Fighter* e *The King of Fighters*. Esses são jogos baseados na aproximação e no apego do jogador com os personagens. Os jogos de luta se tornam o vencedor no gênero com mais jogos mencionados como fonte de conteúdo excitante. A pesquisa apontou uma predominância das personagens femininas em jogos de luta, vamos dar uma olhada quem são elas (fig. 182):



Figura 182 - As personagens femininas mais citadas. Fonte: Pinterest.

Essas personagens chamam a atenção do jogador com seus corpos exagerados e igualmente expostos, pois, se tratam em maioria de jogos de luta. Alguns jogos de luta inclusive já inseriram mecânicas em que quanto mais a personagem apanha, mais perde peças de roupas. Enquanto isso, poucos personagens masculinos foram citados na pesquisa (fig. 183). Esteticamente, os personagens masculinos mais citados apresentam uma variedade maior em sua apresentação (fig. 184)

Os 15 personagens masculinos mais citados

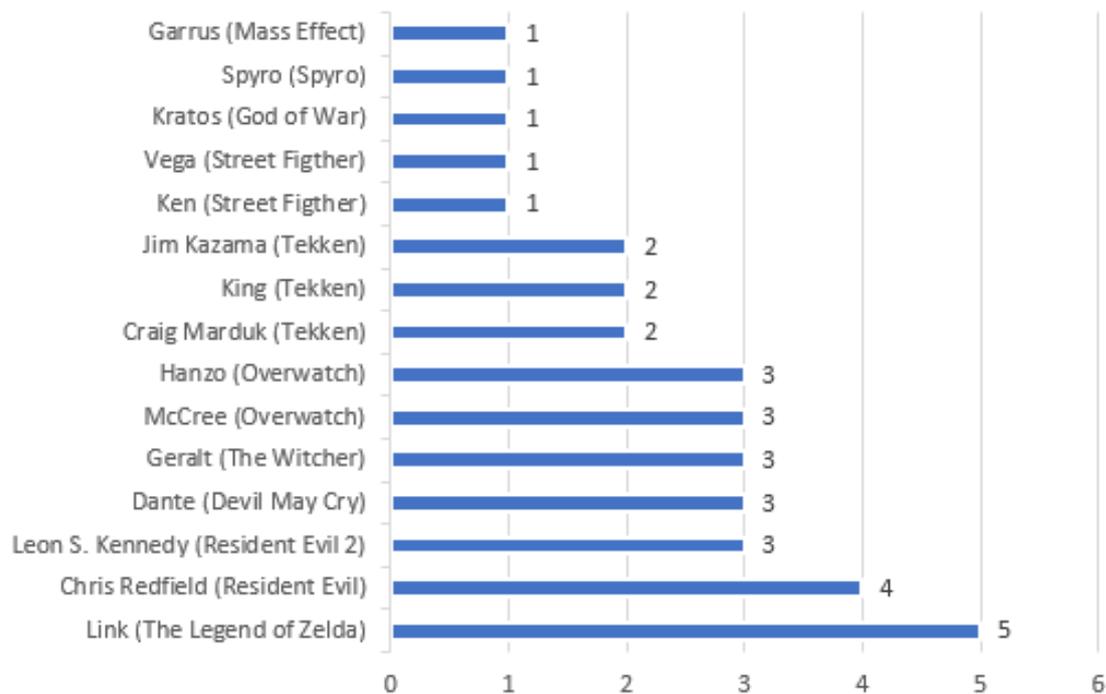


Figura 183 – Gráfico representativo dos 15 personagens masculinos mais citados.



Figura 184 - O visual dos personagens masculinos mais citados.

Link, o protagonista da franquia *The Legend of Zelda* (1986 - 2019) é o que mais se destaca, pois apresenta um visual menos agressivo, mais colorido. Além disso, apresenta feições andrógenas. Visualmente, parte dos personagens masculinos citados apresentam semelhanças, como por exemplo o físico, cabelo, e forma de se vestir. Sendo assim, talvez exista a procura de um padrão por parte dos participantes da pesquisa. E como podemos ver existe predominância nos personagens masculinos citados pertencentes as séries *Resident Evil*, e jogos de luta como *Tekken* e *Street Fighter* (fig. 185). E na soma

de personagens femininos e masculinos, os gêneros dos jogos mais citados pertencem a luta (43%) e MMO, jogos multijogadores massivos online, (33%) (fig. 186).

Séries com personagens mais usados para masturbação

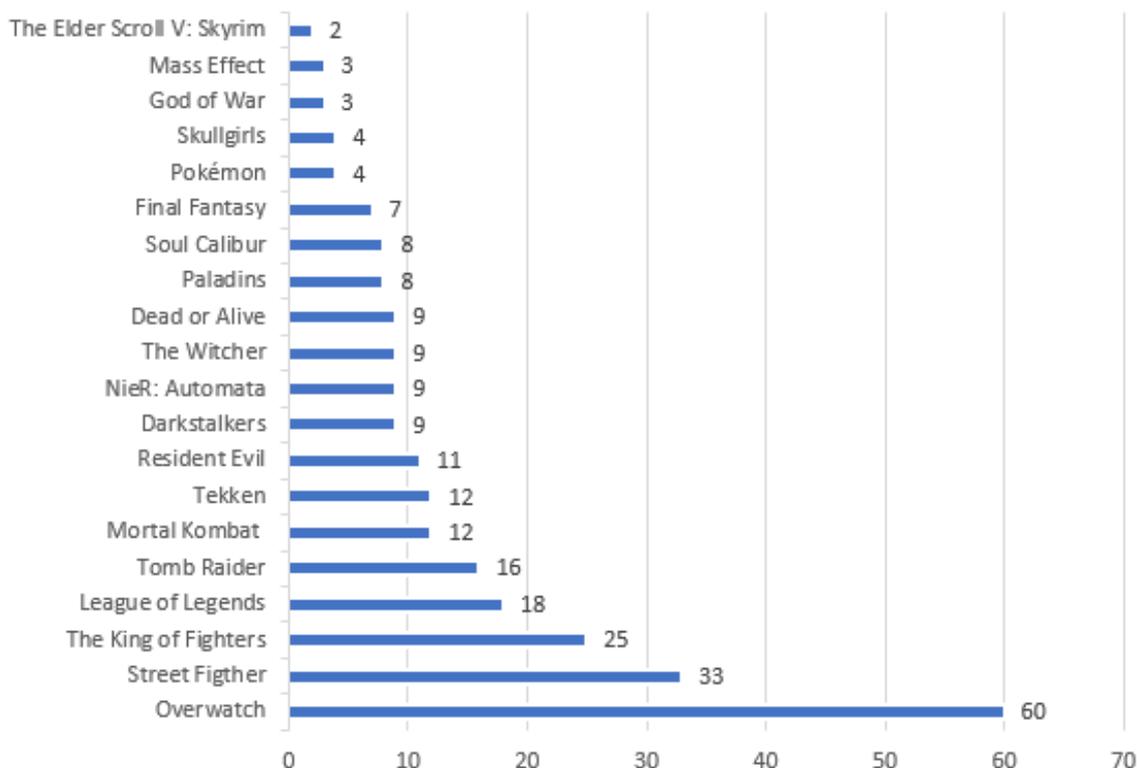


Figura 185 – Gráfico representativo das séries com mais personagens usados para masturbação.

Gênero com mais personagens fonte de masturbação

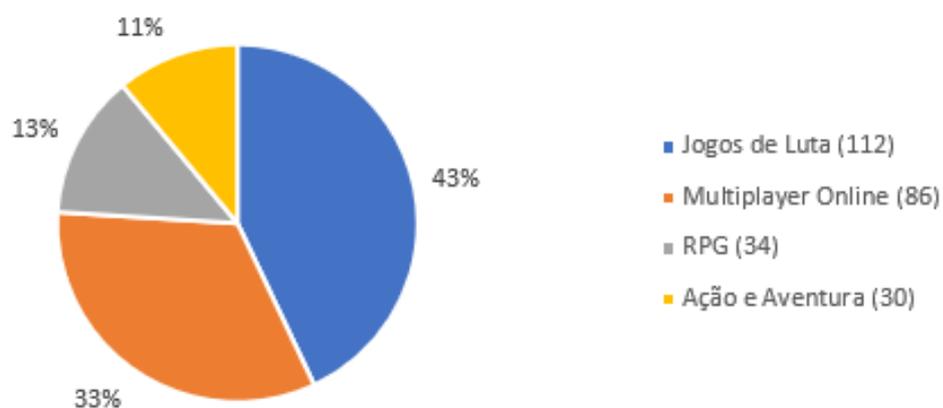


Figura 186 – Gráfico representativo dos gêneros de *games* com personagens fonte de masturbação mais citados.

A quarta pergunta foi desenvolvida para entender a relação entre os participantes da pesquisa e os jogos pornográficos. A maioria dos participantes (65%) afirmou nunca ter jogado um *game* pornográfico (fig. 187). Então, foi requisitado que caso a resposta tenha sido positiva, que os participantes mencionassem o nome do jogo. Nesse contexto, foram citados 121 jogos considerados pornográficos pelos participantes. Antes das menções aos jogos, as principais respostas foram interessantes e dizem muito do perfil do consumidor de jogos pornográficos, como a resposta mais citada sendo “não lembro” (fig. 188). Aparentemente, esse gênero de jogo é usado, descartado, e depois desaparece da memória do jogador, assim como um conteúdo pornográfico consumido em *sites* de conteúdo adulto. A segunda resposta mais citada foi “jogos em *flash* para navegadores”, ou seja, jogos acessíveis em qualquer computador ou dispositivo mobile. E em terceiro, os jogos eróticos japoneses. Sendo assim, podemos entender que o principal consumidor de jogos pornográficos são consumidores que acessam pelos navegadores, onde esses jogos não costumam ficar marcados nas lembranças, e também existe a preferência pelos jogos eróticos japoneses.

4 - Já jogou algum game pornográfico?

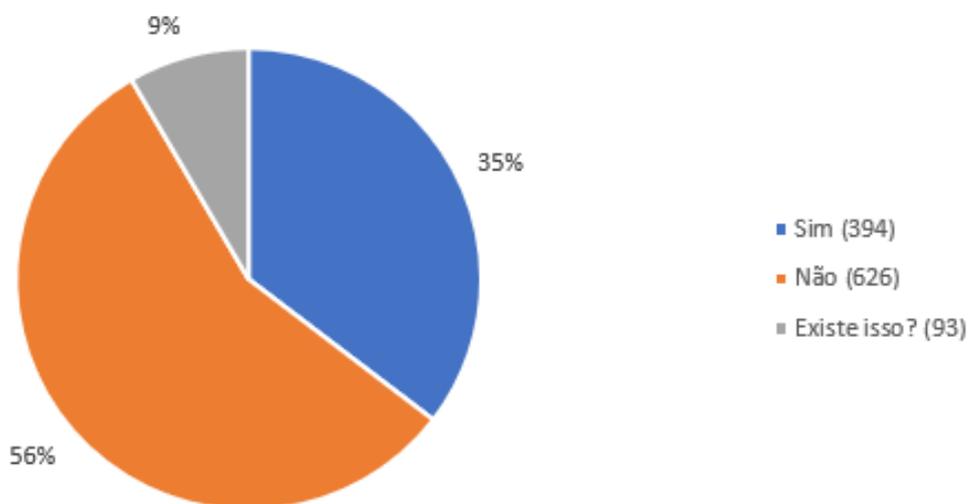


Figura 187 – Gráfico representativo do acesso aos jogos pornográficos.

4 - b) Caso a resposta seja positiva, qual o nome do game pornográfico?

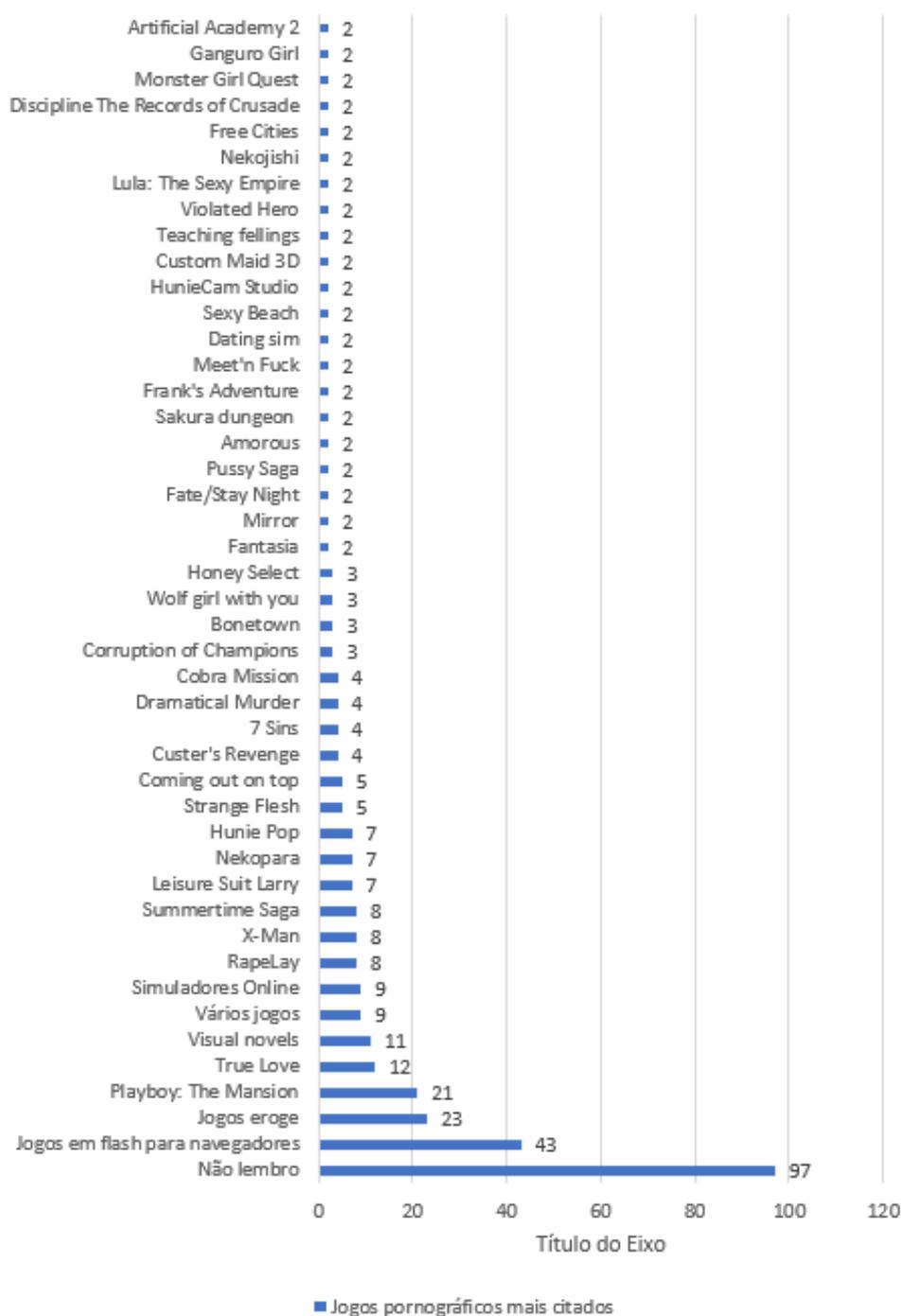


Figura 188 – Gráfico representativo de jogos pornográficos mais citados pelos participantes.

Playboy: The Mansion (2005) é o primeiro jogo a aparecer na lista, contudo, o jogo não é considerado pornográfico, pois não há nenhum conteúdo explícito em seu ambiente digital, além disso, o *game* recebeu o selo *Mature (M)*– recomendado para maiores de 17 anos, caso o jogo tivesse cenas explícitas, receberia o selo *Adult Only (AO)*. Isso

demonstra uma certa confusão entre o que é considerado erótico e pornográfico pelos jogadores. Por fim, investiguei a origem dos jogos mais citados e encontrei que 68% são *games* orientais, ou seja, isso corrobora com a preferência dos participantes por jogos pornográficos japoneses (fig. 189).

Origem dos Jogos pornográficos citados

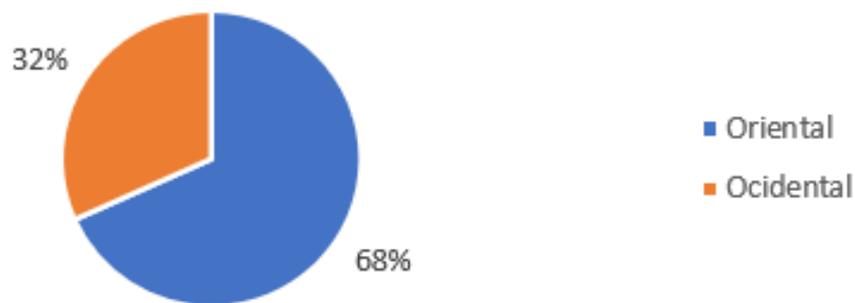


Figura 189 – Gráfico representativo da origem dos jogos pornográficos citados pelos participantes.

É interessante perceber as diferenças estéticas entre os jogos pornográficos orientais e ocidentais. Os jogos orientais são marcados pela estética dos desenhos japoneses, são coloridos e com uma identidade visual bem definida. Enquanto isso, os jogos pornográficos ocidentais em sua maioria são caracterizados por uma estética de caricatura, onde geralmente os personagens masculinos são apresentados de maneira cômica, exagerada e abobalhada, e as femininas com um corpo semelhante à de uma Barbie: magra, cintura fina, e seios fartos. Uma proposta visual idêntica aos jogos desenvolvidos pela Mystique na década de 1980.

A quinta pergunta teve como foco descobrir a preferência dos participantes por pornografia e *sites* mais acessados pelos consumidores de conteúdo pornográfico. Aqueles que pesquisam por um conteúdo pornográfico sobre personagens de videogames correspondem a 42% dos participantes (fig. 190). É importante fazer uma ressalva sobre o *site* Tumblr na terceira colocação. O questionário foi realizado em meados de 2018, antes da proibição de conteúdo pornográfico na plataforma. Estima-se que o Tumblr tenha perdido mais de 84 milhões de visualizações de páginas após essa decisão (GARRET, 2019).

5 - Já pesquisou na internet sobre pornografia envolvendo videogames?

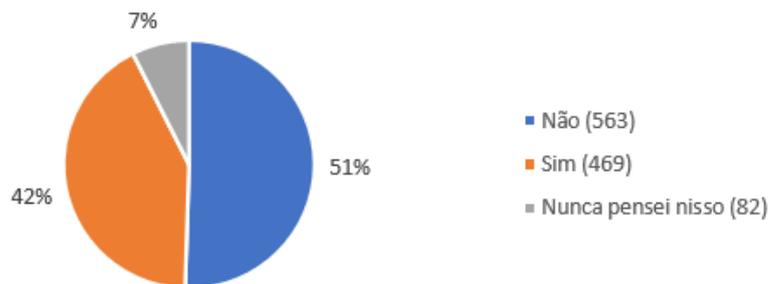


Figura 190 – Gráfico representativo da pesquisa na internet sobre pornografia envolvendo videogames.

Entre os *sites* utilizados para acessar conteúdos pornográficos, 32% são páginas dedicadas a consumidores de pornografia no formato de histórias em quadrinhos e mangás. Contudo, todas as páginas mais citadas também disponibilizam pornografia de personagens de desenhos animados, animes, histórias em quadrinhos e videogames (fig. 191).

5 - b) Caso a resposta seja positiva, qual o site?

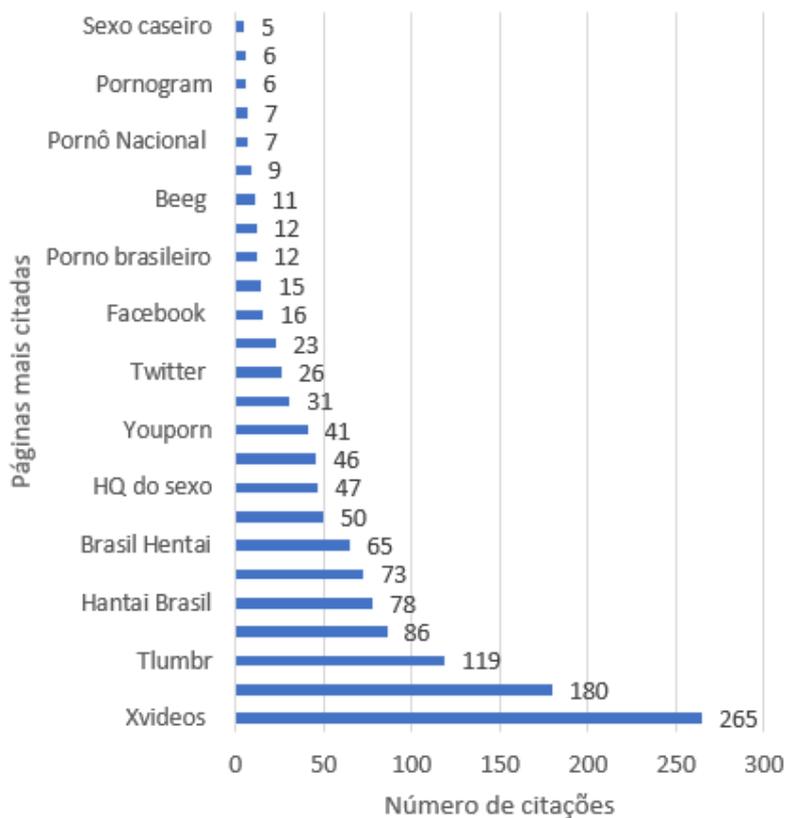


Figura 191 – Gráfico representativo das páginas de conteúdo pornográfico mais citadas pelos participantes.

A partir desse momento as perguntas tiveram como objetivo transpor o ambiente digital, e descobrir um pouco sobre o comportamento sexual dos participantes. Então, a sexta pergunta foi se participantes já tiveram uma relação sexual com o parceiro de *cosplay* de algum personagem de videogames. Sutilmente inseri a opção “não, mas gostaria”, e assim descobri que uma parcela significativa dos participantes (19%) que anseia por realizar essa fantasia sexual (fig. 192).

A sétima pergunta teve como objetivo saber a opinião dos participantes sobre o tema do questionário, e como julgam aqueles que apresentam uma atração sexual por personagens de videogames. Formulei seis opções de respostas, onde cada participante poderia marcar múltiplas opções que correspondem de acordo com o que se pensa sobre o tema sexualidade nos videogames. As opções foram formuladas desde opiniões mais extremas, equilibradas e também as que normatizam o ato. Isso permitiu que os participantes marcassem mais de uma opção, logo, a maioria dos votos foram para opções que normatizam a atração entre humanos e personagens de videogames, enquanto apenas uma pequena parcela escolheu a opção que considerava uma doença (fig. 193).

6) Você já teve relações sexuais fantasiado como um personagem de videogame, ou/e com o parceiro fantasiado?

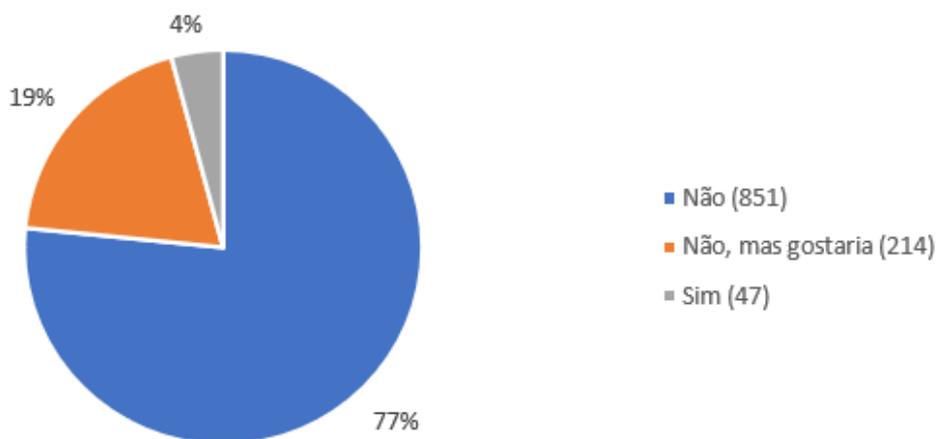
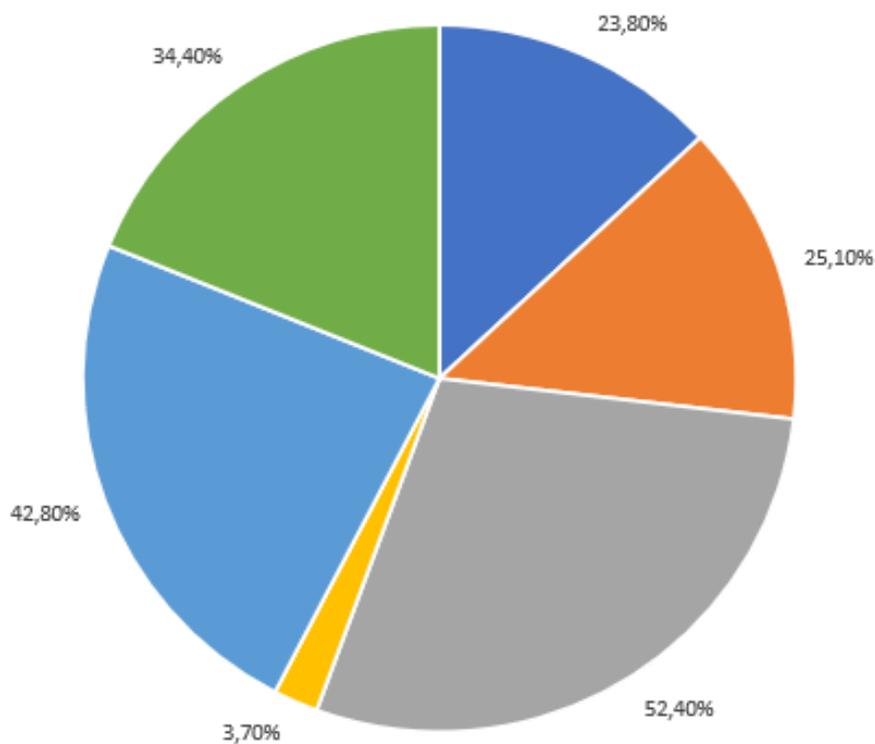


Figura 192 – Gráfico representativo de relações sexuais e cosplays.

x

7) Atualmente os games se tornaram o tema mais buscado em sites pornográficos no Brasil, e a cada ano os personagens de videogames se tornam mais populares em sites dedicados ao pornô. Em sua opinião, o que leva uma pessoa a procurar pornografia de videog



- Tem como objetivo se distanciar e fugir das relações humanas, isso explica a preferência por personagens que existem apenas no digital. (258)
- Uma procura pelo incomum, pois não se satisfazem mais com produções pornográficas com atores humanos. (273)
- A possibilidade de realização de fantasias sexuais com personagens de games, pois existe uma maior identificação com os personagens, e esse público cresceu com os videogames. (569)
- Doença mental, uma pessoa que procura esse conteúdo não pode ser considerada normal e precisa de tratamento. (40)
- A busca por esse conteúdo é normal, pois é apenas mais um estímulo sexual como qualquer outro e sem consequências negativas. (465)
- Sempre aconteceu isso, antigamente era com desenhos animados como "Os Smurfs (1958)", "Os Flintstones (1960)" e "Thundercats (1985)", os videogames são apenas mais um veículo para aqueles que buscam excitação através de personagens fictícios. (374)

Figura 193 – Gráfico representativo dos jogos e sites pornográficos.

Por fim, a oitava e última pergunta teve como objetivo medir o interesse dos participantes sobre o tema após responder o questionário (fig. 194). Sendo assim, 54% dos participantes não demonstraram interesse em buscar por esse conteúdo, mas, apenas 13%

afirmaram que sim. Por outro lado, temos 33% que optaram pelo “talvez”. Percebo que ao responder o questionário, as perguntas e o tema chamaram a atenção dos participantes, mesmo aqueles que demonstraram não ter conhecimento ou interesse prévio sobre o assunto. As perguntas suscitaram a curiosidade dos participantes, uma demonstração que a relação entre sexualidade e videogames de alguma forma, mexeu com a percepção do público envolvido.

8) Após participar desse questionário, você vai procurar por esse tipo de conteúdo?

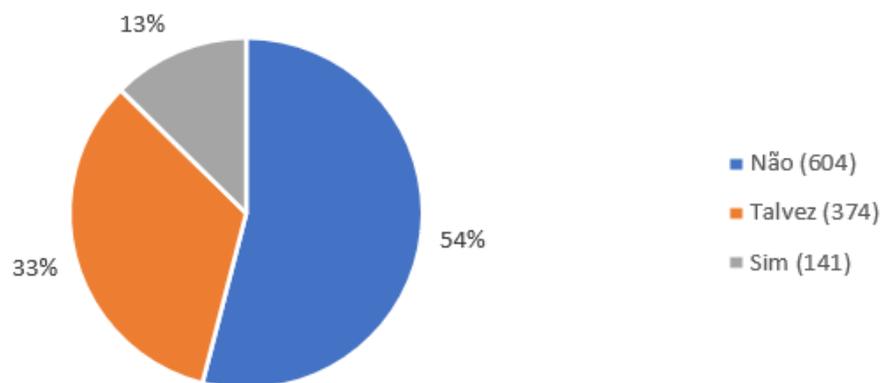


Figura 194 – Gráfico representativo da procura de conteúdo pornográfico de videogames após o questionário.

4.1.2 Peculiaridades e mineração de dados

Esse será o último tópico sobre a pesquisa envolvendo 1121 participantes. Nesse momento, serão abordadas algumas particularidades encontradas através da mineração de dados, e também algumas respostas curiosas enviadas pelos participantes. Assim, foram descobertas algumas informações sobre o perfil e opiniões acerca do tema sexualidade e videogames. Essa fase da pesquisa começou a ficar mais complexa, então foram utilizados nas análises dos dados levantados na pesquisa a linguagem de programação *python* em sua versão 3.6. Para o estudo e manipulação das tabelas usou-se a biblioteca *pandas* e para a geração dos gráficos a biblioteca *matplotlib*.

De acordo com os dados, os participantes entre 18 a 30 anos se mostram mais propensos a se excitarem ao jogar videogames (fig. 195). Além disso, ao deixar de lado os participantes desempregados e estudantes, temos uma maioria de participantes que se

excitam com profissões ligadas a tecnologia (fig. 196). Também temos uma predominância de jogadores heterossexuais que jogam e se excitam com jogos pornográficos (fig. 192). São 78% de participantes heterossexuais, em contrapartida temos 8% de homossexuais e 8% de bissexuais (fig. 197). Nesse contexto, esses jogos ainda são desenvolvidos com o foco nos jogadores jovens e heterossexuais, o que dialoga com o público majoritário dos videogames.



Figura 195 – Gráfico representativo da faixa etária dos participantes que se excitam com jogos.

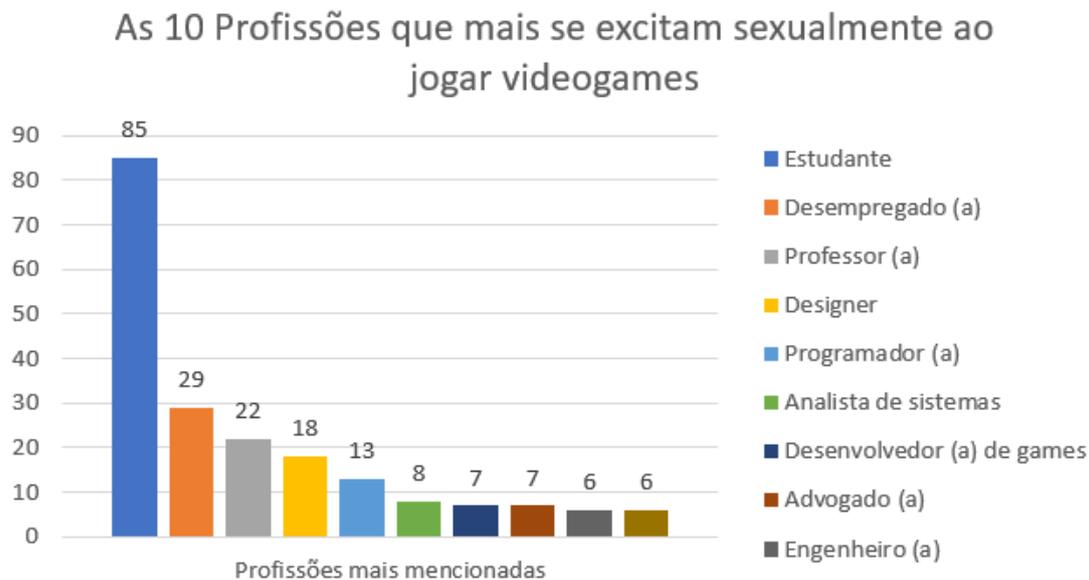


Figura 196 – Gráfico representativo das profissões que mais se excitam com videogames.

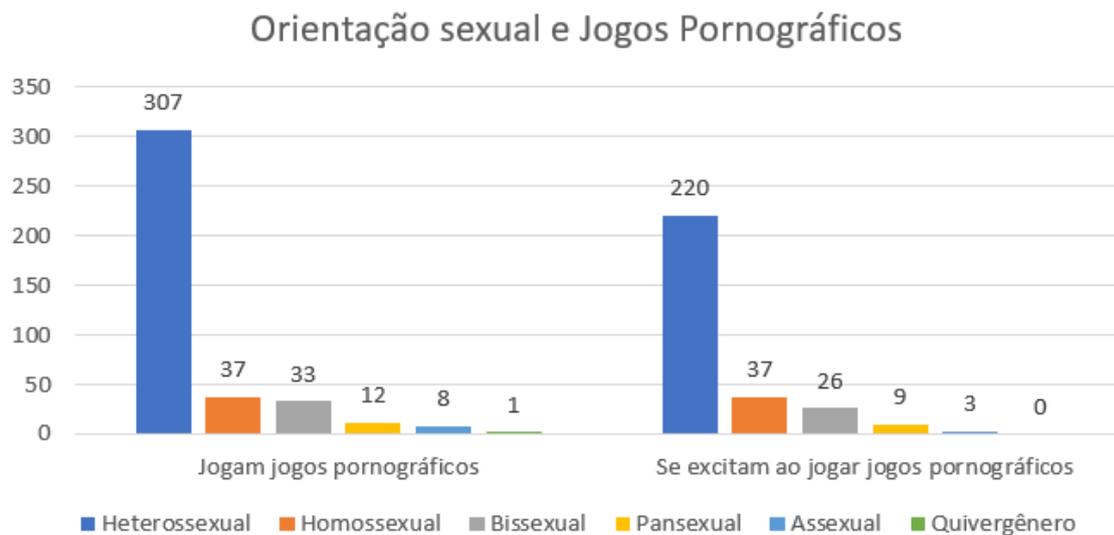


Figura 197 – Gráfico representativo de orientação sexual e jogos pornográficos.

Orientação sexual daqueles que jogam jogos pornográficos

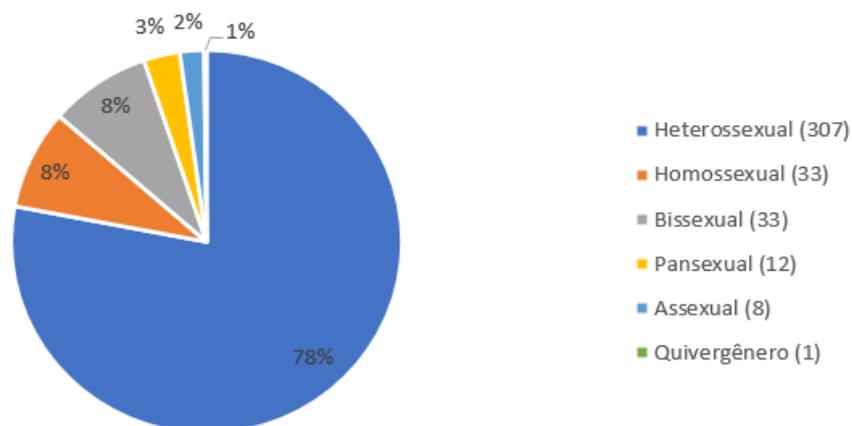


Figura 198 - Gráfico representativo de orientação sexual dos participantes e jogos pornográficos.

Os participantes masculinos são aqueles que mais realizaram a fantasia de ter uma relação sexual de *cosplay* ou com o parceiro de *cosplay* (fig. 190). Também temos jovens entre 18 a 30 que desejam ter relações sexuais com *cosplayers* (fig. 200). São 4% dos participantes do gênero feminino (fig. 201) e 4,3% do gênero masculino (fig. 202) do total de participantes interessados em realizar essa fantasia sexual. Esses números mostram que apesar de indicar que homens são maioria na realização dessa fantasia, ambos os gêneros apresentam praticamente o mesmo interesse nesse fetiche dentre os participantes do questionário.

Gênero de quem já fez sexo de cosplay e/ou com um cosplay

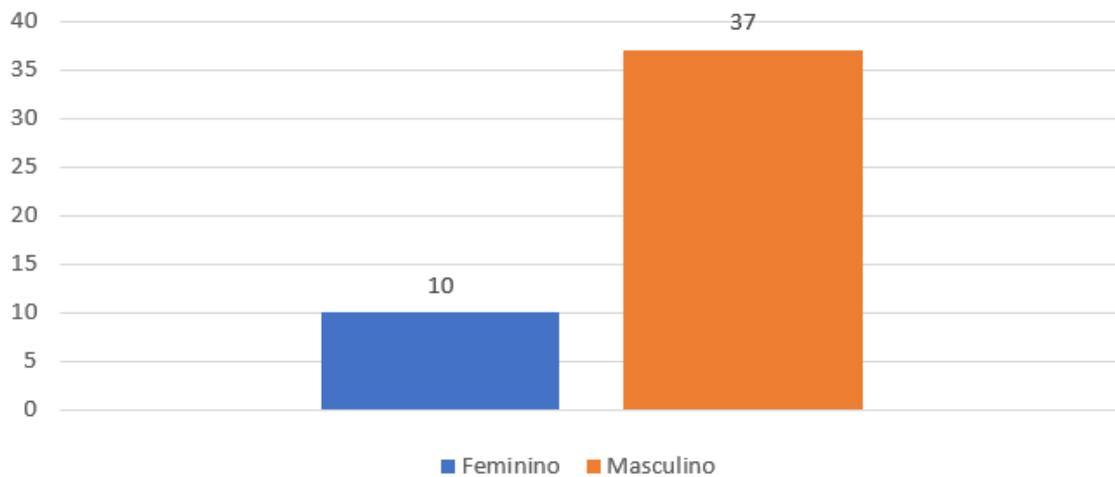


Figura 199 - Gráfico representativo do gênero dos participantes que já tiveram relações sexuais com um *cosplayer*.

Faixa etária daqueles que desejam ter uma relação sexual de cosplay e/ou com um cosplay

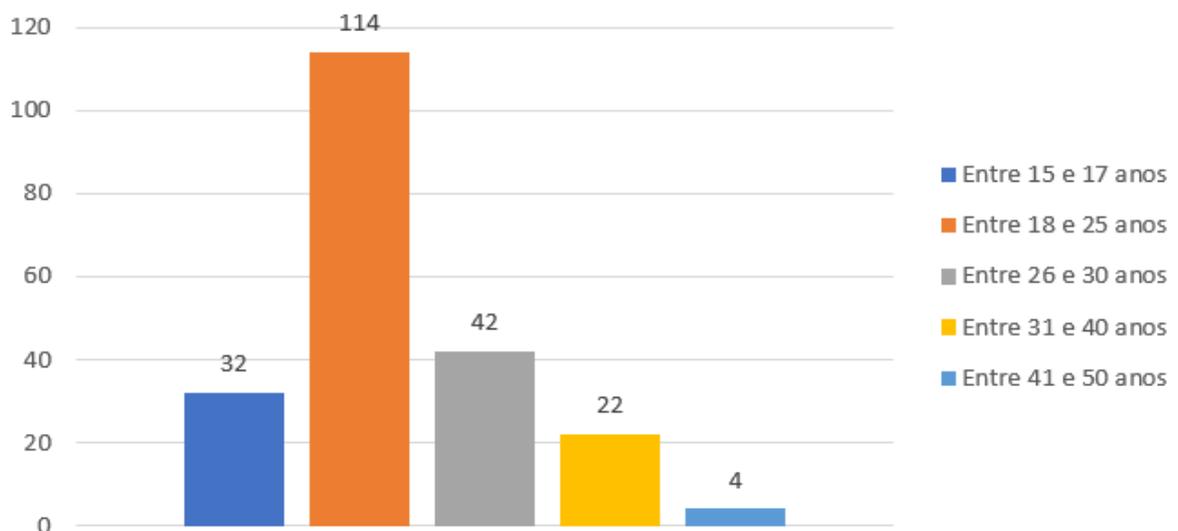


Figura 200 - Gráfico representativo da faixa etária e fetiche por *cosplayer*.

Gênero feminino que deseja ter uma relação de cosplayer ou/e com um cosplayer

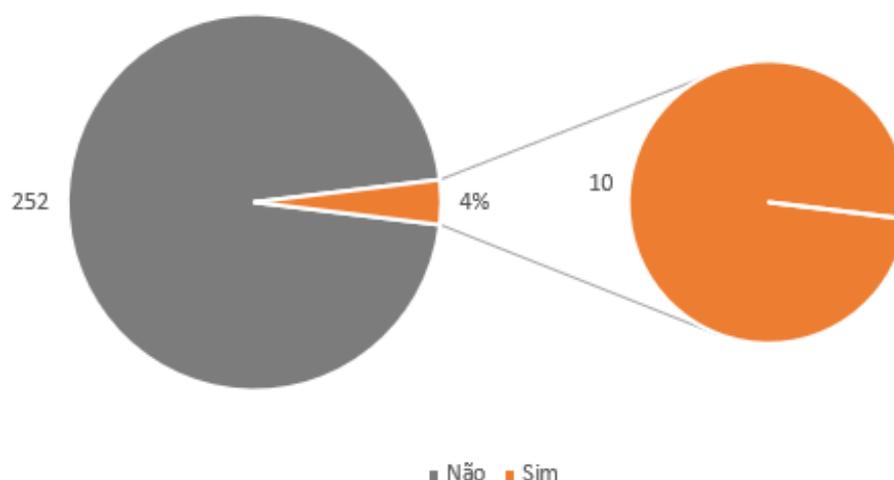


Figura 201 - Gráfico representativo do gênero feminino e o fetiche por *cosplayers*.

Gênero masculino que deseja ter uma relação de cosplay ou/e com um cosplay

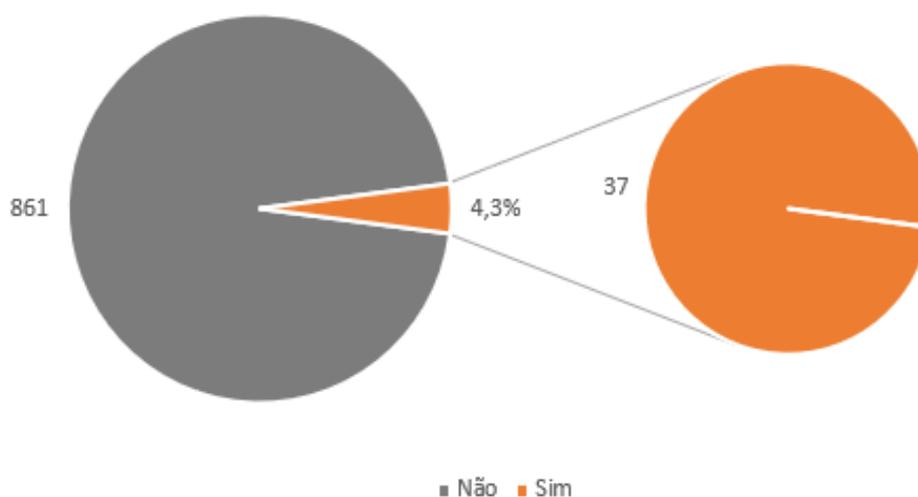


Figura 202 - Gráfico representativo do gênero masculino e o fetiche por *cosplayers*.

Parte dos usuários ao responder o questionário tentou se comunicar comigo e também dissertar sobre a sua resposta. O participante 75, ao responder se já se sentiu sexualmente excitado ao jogar um videogame escreveu: “qualquer um que tivesse a sensualização de mulheres”. O participante 137 respondendo essa mesma pergunta, escreveu: “*Dragon Age*, pois, a diversidade sexual do jogo possuía minha orientação sexual inclusa”. Ainda na mesma pergunta, o participante 203 escreveu: “na infância qualquer calcinha

aparecendo era motivo *kkk*". Quando perguntados quais os *games*, o participante 518 escreveu: "*visual novels*, não tem espaço para digitar centenas de nomes". Já o participante 590 sobre essa mesma questão respondeu: "Não lembro, qualquer um que aparecesse uma mulher *semi nua* me excitava na infância". Quando perguntado sobre quais os jogos pornográficos jogados, o participante 352 respondeu: "Não lembro, tentei procurar mas não achei...foi mal :(". Vários participantes no meio das respostas me enviaram recomendações de páginas na internet, e também jogos para se pesquisar. Contudo, as respostas mais curiosas foram de participantes me agradecendo pelas páginas pornográficas colocadas como opções na pergunta sobre onde encontravam pornografia sobre videogames.

O questionário foi uma ferramenta importante para compreender a opinião das pessoas sobre sexualidade e videogames, e foi útil para perceber como os participantes gostam de discutir sobre o assunto. Talvez pelo anonimato, houve a liberdade de se expressar sobre o tema. As respostas encontradas também corroboram com a minha tese de que a sexualidade nos videogames pode ser algo inerente do desenvolvimento de um jogo. Assim como parte das respostas envolviam diversos jogos analisados ao decorrer da tese. Além disso, como essa relação já não está mais refém do meio digital, e também não está presente apenas em um pequeno nicho de jogadores. As informações encontradas, analisadas e problematizadas ao coletar os dados do questionário foram responsáveis por definir a abordagem nos tópicos seguintes.

4.2 A PORNOGRAFIA NOS VIDEOGAMES

A origem da palavra pornografia vem do grego *pornographos*, que significava escritos sobre as prostitutas e seus clientes, ou seja, abordava o comércio sexual (ABREU, 1996). Entretanto, causar uma excitação sexual no público não significa que algo é pornográfico. Podemos considerar pornografia como aquilo que coisifica o ser humano, o transformando em um objeto sexual (COURT, 1992). Por exemplo, recentemente foi descoberto um desenho de um pênis gravado na Muralha de Adriano - Inglaterra, onde os arqueólogos identificaram que a arte foi feita cerca de dois mil anos atrás por soldados romanos (TAMANINI, 2019). Os adolescentes também costumam desenhar pênis e outras figuras sexuais na escola (eu incluso), seja em cadernos ou nas carteiras, e esse ato pode ser considerado pornográfico dependendo do olhar do outro.

É interessante perceber como a definição de pornografia mudou durante a história. Por exemplo, na Europa entre os anos de 1500 e 1800, o sexo era utilizado para chocar e criticar as autoridades políticas e religiosas, indo além da representação de órgãos sexuais e da prática sexual, sendo assim, era um ato político (HUNT, 1999). Lynn Avery Hunt – professora de História Moderna Europeia, afirma que “o desenvolvimento da pornografia ocorreu a partir dos avanços e retrocessos da atividade desordenada de escritores, pintores e gravadores, empenhados em pôr a prova os limites do “decente” e a censura da autoridade eclesiástica e secular” (HUNT, 1999, p. 10).

De acordo com a autora, a pornografia nasceu e foi difundida através de artistas em um cenário envolto em um jogo de tensão e tesão. Em um conflito entre artistas e espiões, policiais, padres e funcionários públicos, ou seja, entre aqueles que pregavam a liberdade de expressão contra aqueles que pregavam a repressão e opressão (*ibidem*). Para Lynn Hunt, os fatores que moldaram a pornografia moderna também são características da cultura moderna: o livre-pensamento, heresia, ciência, cultura, filosofia, ataques a autoridades políticas absolutistas e as diferenças de gênero. Já John Court se apropria de um discurso moral e cristão:

O acesso à mídia e o destaque dado ao excêntrico e ao bizarro têm capacitado grupos que esposam uma filosofia imoral a exercerem uma poderosa influência sobre os padrões dos meios de comunicação de massa. Isso, por sua vez, tem levado a programações que sugerem ser a inversão moral uma alternativa legítima para a moralidade tradicional (COURT, 1992, p. 25).

John Court defende que a pornografia é uma arma utilizada para acabar com a família ao deformar o belo e louvar o feio como virtude (até parece que está comentando sobre a arte contemporânea). O autor em diversos momentos utiliza os termos “comportamento anormal” e “experiências sexuais impróprias” em seu livro *Pornografia: Uma resposta cristã* (1992). Court critica veementemente aqueles que escolheram a depravação como estilo de vida, onde a pornografia é movida por uma questão financeira ao explorar as fraquezas sexuais dos homens.

Enquanto Hunt coloca os artistas como desafiadores do *status quo* em defesa da liberdade, Court coloca todos aqueles que defendem um discurso pornográfico em uma conspiração contra o homem heterossexual e cristão. As pesquisadoras Eliane Moraes e Sandra Lapeiz (1985) advertem sobre a armadilha que é analisar a sexualidade humana através dos critérios morais.

A moral é usada como um veículo de controle e repressão social, regida através dos “bons costumes”, e sua aplicação apresenta um cunho ideológico para reprimir e ajustar os indivíduos (ABREU, 1996). No começo dessa tese optei por me distanciar de um julgamento moral sobre o tema da pesquisa e seus envolvidos. Já John Court opta pelo caminho inverso ao delimitar o que é normal, em um discurso que elimina qualquer possibilidade de diversidade e pluralidade de sexualidades além da heteronormatividade. Para Abreu (1996), a moral emana um poder político, com códigos que definem tanto a normalidade quanto o proibido.

Na pesquisa apresentada anteriormente, alguns participantes não tinham muita certeza de como se referir aos *games* com conteúdo sexual, se eram pornográficos ou eróticos. Nesse contexto, é válido discutir as relações e distanciamentos entre um conteúdo considerado erótico ou pornográfico. A palavra erotismo como conhecemos surgiu no século XX, uma derivação de Eros, o deus do amor e desejo sexual (ABREU, 1996). Para Moraes e Lapeiz (1986) a atividade erótica consiste em revelar um segredo, e ao transbordar o excesso, a vertigem, e o êxtase, se transforma em pornografia. Dessa maneira, o erotismo e a pornografia apresentam a face da mesma moeda, o segredo (ABREU, 1996). Para Nuno Cesar Abreu (*ibidem*), o erótico e o pornográfico revelam algo que não deveria ser exposto, o prazer através do mistério e o desvendamento como expressões de desejo que triunfam sobre as proibições.

De acordo com Eliane Moraes e Sandra Lapeiz (1985) a pornografia apresenta um aspecto lúdico, sendo assim, é natural existirem jogos de videogames que abordem o erotismo e a pornografia. Isso corrobora com Johan Huizinga (2012), e coloca o seu *Homo ludens* como um retrato da sociedade contemporânea. Quando a pornografia é consumida, é acionado no indivíduo um mecanismo importante nesse processo, a fantasia (MORAES; LAPEIZ, 1985). Para as autoras, o erotismo pode ser definido pela busca de um limite que não existe através da fantasia (*ibidem*). O gozo da simulação, onde existe um prazer mais metafísico do que puramente sexual (BAUDRILLARD, 1991). Já para Han (2017, p. 29): “O capitalismo acentua a pornografização da sociedade, expondo e exibindo tudo como mercadoria. Ele não conhece nenhum outro uso da sexualidade. Profana o eros em pornografia”. E qual a linguagem está em destaque no atual sistema capitalista e propicia a interação e a realização das fantasias sexuais na contemporaneidade? Os videogames.

Ao navegar por *sites* pornográficos e de pirataria como o Pornhub e o The Pirate Bay, um tipo de imagem é constante em ambas as páginas: propagandas de jogos pornográficos. É importante ressaltar que essas páginas ganham uma determinada receita vinda

dos acessos ao clicar nessas imagens publicitárias, onde ambas são páginas com alto fluxo de público. Esses *games* pornográficos se apropriam de imagens de personagens que estão em destaque na mídia em suas propagandas, e obviamente sem a autorização dos detentores das devidas propriedades intelectuais.

Como foi apresentado e discutido anteriormente, o jogo *Overwatch* (2016) se tornou um fenômeno no meio pornográfico, se mantendo como uma das palavras mais buscadas no *site* Pornhub desde o seu lançamento em 2016. Nesse contexto, são apresentadas propagandas de jogos pornográficos utilizando as personagens de *Overwatch* (fig. 203).



Figura 203 - Propagandas de jogos pornográficos com personagens de *Overwatch*.

Assim como também encontramos propagandas de jogos pornográficos utilizando a imagem da personagem Arya Stark, da série *Game of Thrones* (2011 – 2019) e outras propagandas que usam da imagem de outros personagens de *games*, como a bruxa Morrigan de *Dragon Age* e Yennefer da série *The Witcher* (fig. 204).



Figura 204 - Propaganda de jogos pornográficos com personagens de jogos e séries.

As propagandas do jogo pornográfico na página Pornhub exibem o que o jogador poderá fazer com as mulheres digitais. Essas constantes propagandas servem para demonstrar como o universo pornográfico e dos *games* começam a se colidir em plataformas tradicionais de conteúdo adulto. Essa é apenas uma pequena amostra de como essa relação se tornou parte do nosso cotidiano, mesmo que exista uma aparente resistência em tocar

no assunto. Por uma questão de recorte e tempo de pesquisa, não serão abordados os *games* pornográficos, pois isso necessitaria da escrita de dezenas de páginas, assim como foi na seção 2. Contudo, serão abordados como aspectos visuais e narrativos dos *games* já estão inseridos no universo pornográfico com atores humanos.

4.3 A HIPER-REALIDADE NOS VIDEOGAMES

Na contemporaneidade, as fronteiras do que é real se tornam maleáveis, movêdicas e translúcidas, ao ponto do nosso cotidiano ser afetado de tal forma que não mais percebemos suas ações e consequências. Segundo Ivan Carlo Oliveira (2017), no mundo contemporâneo a ficção e a realidade não são mais opostas. Quando colocamos os videogames nesse cenário, a situação se torna ainda mais complexa. Em 2014 o jornal britânico *The Sun* publicou uma notícia sobre as maravilhas propiciadas pelos implantes cibernéticos desenvolvidos pela *Sarif Industries* – empresa estadunidense de biotecnologia (COSTA, 2014). Contudo, a empresa é fictícia, e originalmente vinda da série *Deus Ex* (2000 – 2016) (fig. 205).

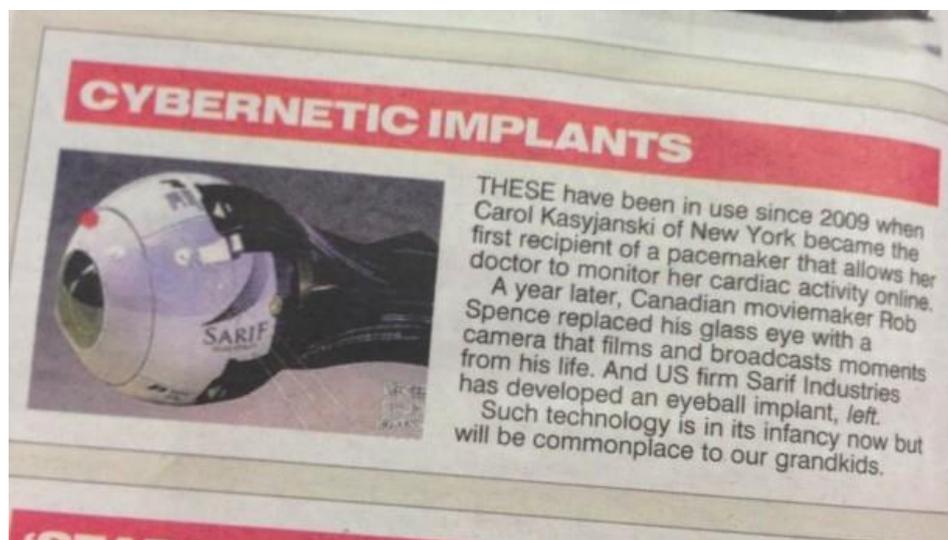


Figura 205 – Satif Industries no jornal *The Sun*. Fonte: <https://criticalhits.com.br/games/segundo-o-jornal-the-sun-deus-ex-e-realidade/>.

Também em 2014, o jornal *Russian Today* realizava um debate político sobre a participação de crianças como soldados na África (PHILLIPS, 2014). Então, por um breve momento, surge a imagem de crianças armadas sob um tanque de guerra, uma cena vinda diretamente de *Metal Gear Solid V: The Phantom Pain* (2015) (fig. 206).



Figura 206 - Cena de *Metal Gear V: The Phantom Pain* no jornal Russian Today. Fonte: <https://www.eurogamer.net/articles/2014-07-18-news-channel-uses-metal-gear-solid-5-screenshot-in-child-soldiers-report>.

Já em 2018 um mistério fantasmagórico assombrou os habitantes de Apucarana – Paraná (fig. 207). A foto de uma mulher vestida de noiva e brilhando durante a noite no Lagoa do Schmidt movimentou as redes sociais e o WhatsApp da região (CIRÍACO, 2018). Infelizmente, se tratava apenas de uma imagem de *Red Dead Redemption 2* (2018).



Figura 207 - Fantasma de *Red Dead Redemption 2* aterroriza cidade do Paraná. Fonte: https://www.voxel.com.br/noticias/fantasma-red-dead-redemption-2-assombra-cidade-interior-parana_840163.htm?fbclid=IwAR26axfldNC0qEso75JJn5WV7vDNMAovFlfyrP2M-Cs_eIHA2VZUBIC-zvvg.

No início de 2020, o deputado Carlos Zarattini (PT-SP) postou em suas redes cenas do ataque estadunidense que matou Qassim Suleimani – general iraniano (fig. 208). Nas palavras do deputado um massacre brutal (UOL, 2020). Contudo, a imagem pertencia a *AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron* (2017), um jogo para celulares.



Figura 208 - Cena de *AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron*. Fonte: https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2020/01/06/deputado-posta-imagem-de-game-como-se-fosse-ataque-dos-eua-a-general-do-ira.htm?fbclid=IwAR2_tuqz6R4Tm74JmOgc-R2fnDy6himMwz0EQHM-4stdk4prQYfJotOCNPI.

A arte também sofre performances involuntárias de *fake arte*, como por exemplo objetos esquecidos propositalmente em museus e confundidos com obras de arte. Alguns exemplos desses momentos incluem óculos e até mesmo um abacaxi, ou seja, se pertence ao espaço sacro do cubo branco, logo deve ser reverenciado com *selfies* e postagens no Instagram. Assim, essas imagens são validadas e difundidas em nosso cotidiano, sejam imagens de *games* de última geração ou objetos em uma galeria de arte. Um período onde não se impõe a lógica dos fatos nem da razão, e sim da simulação (BAUDRILLARD, 1991).

Atualmente as pessoas vivem mais intensamente suas sociedades e identidades virtuais do que o dito mundo real (OLIVEIRA, 2017). De acordo com Ivan Carlo Oliveira (*ibidem*), as imagens no mundo contemporâneo são hiper-realistas, simulacros, mas sem relação com a realidade. Segundo o pesquisador Felipe Polydoro (2011): A hiper-realidade marca a eliminação do simbólico, do signo e do real.

Proponho que essa condição de hiper-realidade transpõe a sexualidade envolvida com os videogames, e agora afeta diretamente o nosso cotidiano. Um exemplo é o caso do Afrodite Sex Shop, onde uma personagem de videogame foi a escolhida para ser a imagem de uma loja dedicada a produtos sexuais. Taynara Camargo – proprietária do Afrodite Sex Shop, perdeu o referencial do real e se entregou a simulação. Outro exemplo

foi a pesquisa apresentada anteriormente onde os participantes mencionam diversos *games* com cenas sexuais, e também expuseram seus fetiches sexuais por personagens de videogames, onde até mesmo uma parcela deseja ter relações sexuais com *cosplayers*.

A hiper-realidade é um conceito desenvolvido pelo sociólogo e filósofo Jean Baudrillard. Segundo o autor, no momento que a simulação se desprende de seu referencial, a ponto de ser colocada no patamar de real, surge a hiper-realidade. Em suas palavras, uma realidade sem origem na realidade (BAUDRILLARD, 1991). Nesse contexto, de acordo com Jean Baudrillard (1991), estamos rumo a um caminho sem retorno, onde o real não será mais capaz de se produzir:

As pessoas já não se olham, mas existem institutos para isso. Já não se tocam, mas existe a contactoterapia. Já não andam, mas fazem *jogging*, etc. Por toda a parte se reciclam as faculdades perdidas, ou o corpo perdido, ou a sociabilidade perdida, ou o gosto perdido pela comida. Reinventa-se a penúria, a ascese, a naturalidade selvagem desaparecida: *natural food*, *health food*, *yoga* (BAUDRILLARD, 1991, p. 22).

Vivemos uma era onde os aplicativos e os *coachings* se proliferam com o objetivo de tornar as interações humanas em hiper-reais. Comportamentos e ações relacionadas ao mundo virtual já venceram o nosso cotidiano, e se tornaram “nós”. Encontrar uma informação? Use o Google. Encontrar alguém para um encontro? Use o Tinder. Como está o trânsito? Use o Waze. Como cozinhar um *temaki*? Use o YouTube. As melhores cantadas e maneiras de puxar assunto com uma mulher? Venha para essa palestra imperdível. Essa brincadeira pode se estender infinitamente, e apenas atestam como vivemos a era da hiper-realidade, onde o virtual e o real já se tornaram uma amalgama indissociável. Em uma condição que nunca fingimos completamente, mas também não somos verdadeiros (POLYDORO, 2011).

Sendo assim, os videogames através da evolução gráfica, aspectos visuais, comportamentais, interativos e relacionais, alcançaram o patamar do hiper-real. Assim, a hipótese que defendo onde existe uma sexualidade inerente encontrada em qualquer videogame já nos afeta diretamente e cotidianamente. Então termos uma intersecção entre sexualidade, pornografia e videogames, assunto esse aprofundado nos próximos tópicos.

4.3.1 *Ahegao*: a simulação do êxtase

Segundo Felipe Polydoro (2011) o espaço midiático é o território da simulação absoluta, da hiper-realidade, o local mais distante do simbólico. E nesse contexto, o *hentai*

se prolifera. No Pornhub –*site* pornográfico canadense, a palavra “*hentai*” foi a segunda mais pesquisada em seus domínios em 2019 (fig. 209):

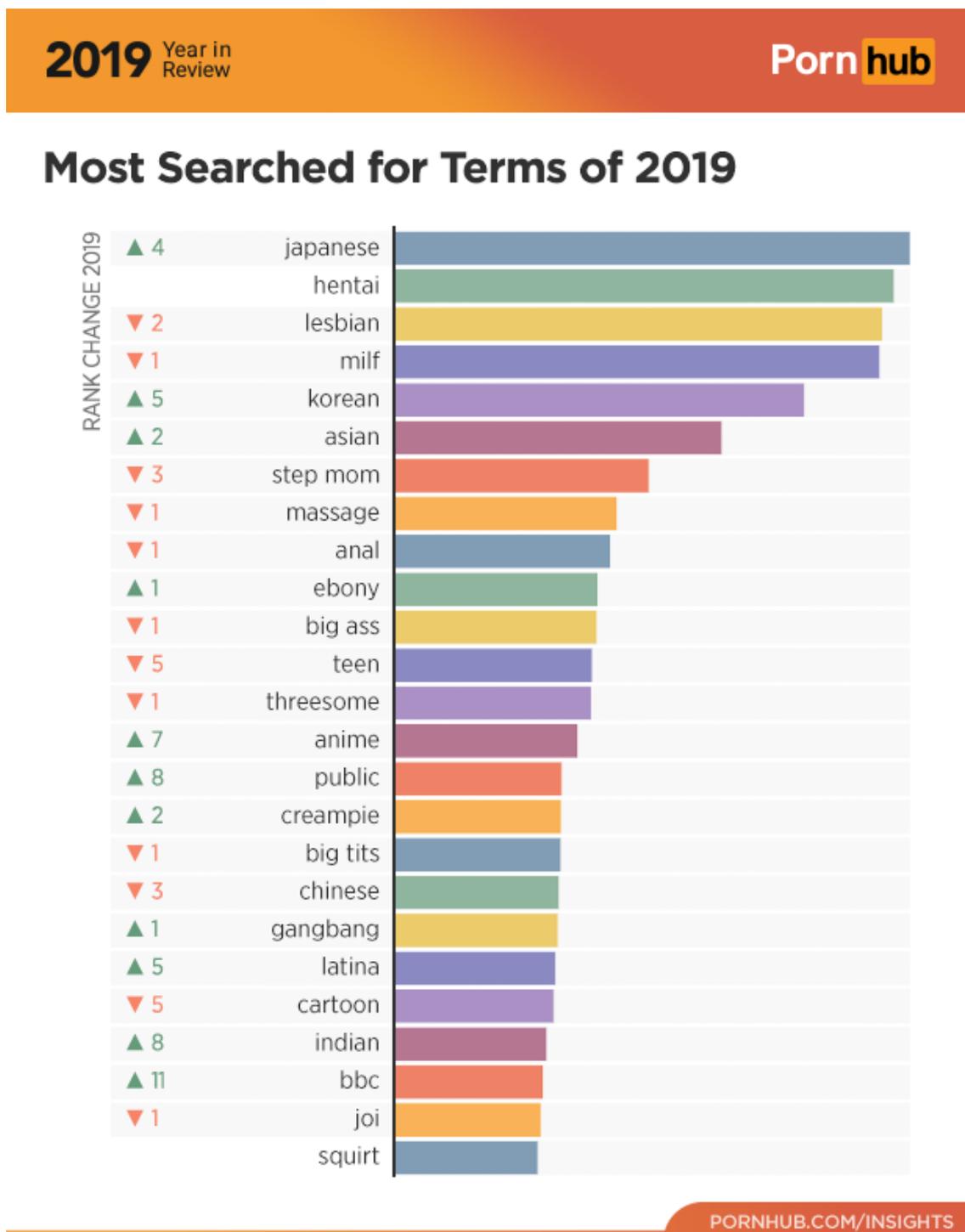


Figura 209 - Os termos mais buscados no *site* Pornhub em 2019. Fonte: <https://www.pornhub.com/insights/2019-year-in-review>.

Nos desenhos pornográficos japoneses existe uma representação gráfica do prazer feminino, o *ahégao*. Nessa representação visual as personagens femininas aparecem com a boca aberta, as vezes com a língua de fora e com os olhos abertos, revirados e cruzados. Essas imagens também apresentam o envolvimento de bastante saliva, esperma e lágrimas

(fig. 210). Essa representação exagerada do que seria uma mulher no (quase) momento do orgasmo se expandiu e alcançou o ocidente.



Figura 210 – Exemplos de *ahegao*. Fonte: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/ahegao>.

Primeiramente, é comum encontrar compilações de dezenas de minutos de atrizes pornôs simulando o *ahegao*. É importante colocar como algo tão específico da cultura oriental se expandiu ao ponto de se tornar parte do nosso cotidiano. É comum encontrar produtos com imagens de *ahegao* em suas estampas. Temos desde itens de computador, até vestuário (fig. 211).



Figura 211 - Produtos com imagens de *ahegao* estampados. Fonte: Amazon.

A modelo alternativa Riae, uma das mais conhecidas da sua área de atuação, já performou o *ahegao* em suas redes sociais (fig. 212). Seu Twitter coleciona mais de 250

mil seguidores, enquanto o seu Instagram contabiliza aproximadamente 3 milhões de seguidores.

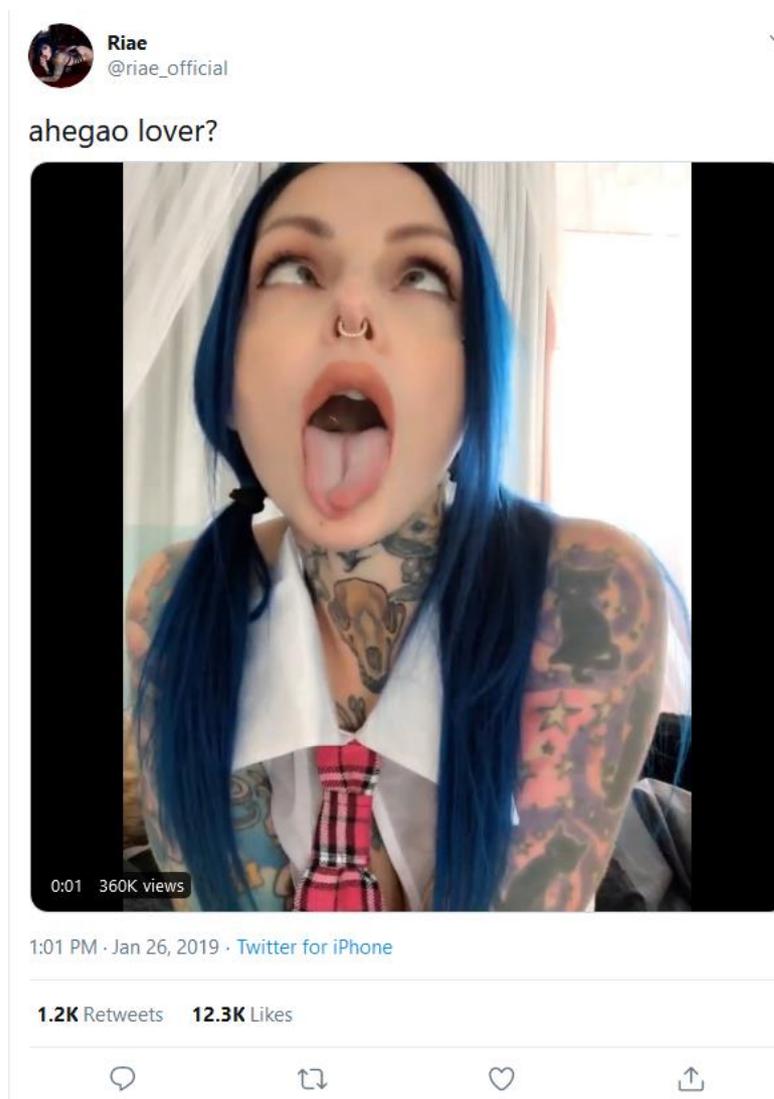


Figura 212 - Riae. Fonte: https://twitter.com/riae_official.

A ferramenta “*Google Trends*” mostra um salto de interesse e busca pela palavra *ahegao* do ano de 2017 até o presente (fig. 213).

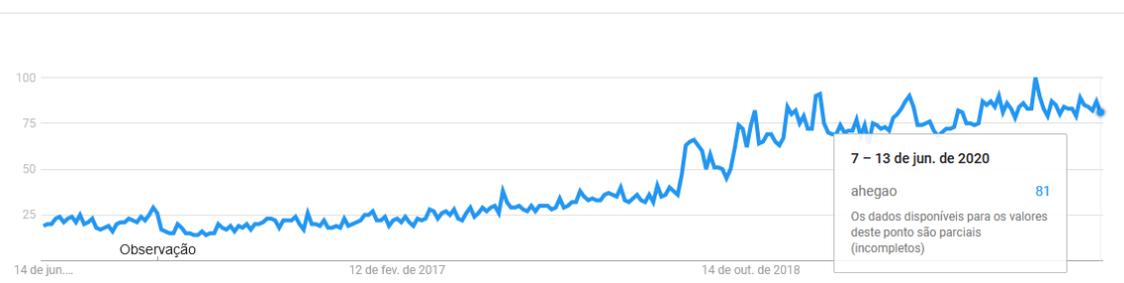


Figura 213 - Interesse pela palavra *ahegao*. Fonte: *Google Trends*.

A internet foi responsável por popularizar a palavra, e consequentemente o seu aspecto visual através do compartilhamento de mangás e animes pornográficos, principalmente em fóruns dedicados aos desenhos japoneses. Ao pesquisar pelas palavras “*cosplay ahegao cam girl*” no site pornográfico Xvideos (fig. 214) temos mais de 260 mil resultados. Em comparação, a palavra “bunda” nos retorna 19 mil resultados e “Brasil” 25 mil resultados. Essa quantidade de buscar por *ahegao* se funde ao desejo de transformar uma simulação em realidade, pois temos uma infinidade de atrizes pornôs e *cam girls* se expressando através do *ahegao*.

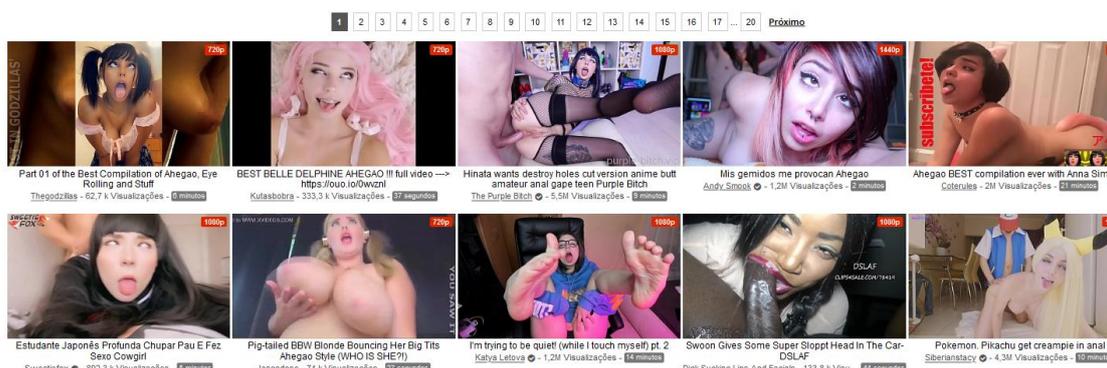


Figura 214 - Vídeos de *ahegao* no Xvideos. Fonte: Xvideos.

Recentemente, festivais de animes nas cidades de Colorado, Minnesota e Milwaukee decidiram por proibir a comercialização de produtos com imagens de *ahegao*, e também a entrada do público que estiver com tais vestimentas (VOCESABIANIME, 2020). O principal motivo dessa atitude é reafirmar esses eventos como um local familiar, ou seja, essas imagens pornográficas contrariam esse objetivo. Esse exemplo de hiper-realidade vai além dos consumidores específicos de pornografia japonesa. A representação exagerada e gráfica da face feminina perante o gozo, sendo comercializada, divulgada, e comentada na internet, e além disso impactando diretamente na circulação do público em determinados festivais de anime. De acordo com Felipe Polydoro, as “atitudes, o figurino: todos se comportam um pouco como estrelas de cinema ou telenovelas, fase avançada de indistinção entre o midiático e o não midiático, o real e o espetáculo, a representação e o ser” (POLYDORO, 2011, p. 228).

Nesse contexto, a expressão da mulher de carne e osso se perde, ou seja, o referencial da simulação já não existe, apenas o *ahegao*. Sendo assim, as personagens de videogames foram apropriadas por artistas, e assim ganharam as suas expressões de *ahegao*. Temos uma representação gráfica, em duas dimensões, que se tornou algo palpável

e capaz de interferir e se tornar o nosso cotidiano. Essa foi uma pequena introdução sobre como a hiper-realidade, a sexualidade e os videogames se aproximam e se conectam.

4.3.2 O fenômeno Bowsette

Em 13 de setembro de 2018, durante a Nintendo Direct⁷⁵ foi revelado o *New Super Mario Bros. U Deluxe* para o console Nintendo Switch. Nessa apresentação foi mostrado que a personagem Toadette ganharia um visual mais humano e parecido com a Princesa Peach ao utilizar um item, a *Super Crown*. Essa é a Peachette (fig. 215):



Figura 215 - Toadette e sua transformação em Peachette. Fonte: <http://www.reinodocogumelo.com/2018/09/a-teoria-peachette-seria-princesa-peach.html>.

Em 19 de setembro, um usuário do Twitter identificado como Ayyk92 publicou a seguinte tirinha (fig. 216):

Na tirinha o herói Mario e o vilão Bowser são dispensados por Peach, e em uma reviravolta inesperada o vilão utiliza a *Super Crown*, ganhando sua versão feminina, um híbrido entre dinossauro e o corpo humano de Peach. Assim nascia a Bowsette, uma personagem envolta em uma aura voluptuosa e sensual, com vestimentas e adornos referen-

⁷⁵ Uma série de *webcast* onde são reveladas novidades sobre *games*, consoles e acessórios da Nintendo.

ciando a prática e cultura *BDSM*. Essa simples atitude foi responsável por explodir a personagem na Internet, mesmo não sendo uma personagem oficial e sim uma criação dos fãs da série do encanador.



Figura 216 - Primeira aparição de Bowsette. Fonte: <https://twitter.com/ayyk92/status/1042465252221181954>.

Bowsette recebeu um *amiibo*⁷⁶ customizado, e inclusive existem tutoriais em vídeo ensinando como se criar um boneco da personagem em casa (fig. 217):

⁷⁶ Um boneco físico que contém informações em dados que permite a utilização de novos conteúdos em jogos para Nintendo 3DS, Wii U e Nintendo Switch.



Figura 217 - Amiibo não oficial de Bowsette. Fonte: <https://www.youtube.com/watch?v=06JTUEPS-fYg>.

Além disso, várias petições online foram realizadas para que a Nintendo considerasse Bowsette uma personagem canônica, ou seja, uma propriedade intelectual oficial do universo de Mario e Luigi. Atualmente, algumas petições online sobre a personagem se encontram assim: “*Bowsette is Real*”⁷⁷ com 19 mil assinaturas; “*Add Bowsette to Super Smash Bros. For Nintendo Switch*”⁷⁸ com 2,4 mil assinaturas; “*Make Bowsette canon and a completely separate character*”⁷⁹ com 1,1 mil assinaturas. Também existem diversas petições sobre Bowsette, essas com menor engajamento dos fãs.

A Nintendo de maneira indireta acabou com os sonhos dos fãs da personagem, a descrição da super coroa foi atualizada e dizia o seguinte: "Quando Toadette obtém um desses, ela pode se transformar na poderosa Peachette. (Desculpa, Luigi - apenas Toadette pode usar esse item!)" (BANKHURST, 2018, *online*). Ou seja, a personagem não existe oficialmente e, conseqüentemente, não estaria presente em nenhum dos seus jogos e produtos derivados. Contudo, alguns artistas através das possibilidades das modificações inseriram Bowsette em outros jogos da Nintendo (fig. 218):

⁷⁷ A petição pode ser acessada (e assinada) em: <https://www.change.org/p/nintendo-make-browsette-canon>.

⁷⁸ A petição pode ser acessada (e assinada) em: <https://www.change.org/p/nintendo-add-bowsette-to-super-smash-bros-for-nintendo-switch>.

⁷⁹ A petição pode ser acessada (e assinada) em: <https://www.change.org/p/nintendo-make-bowsette-canon-and-a-completely-separate-character>.



Figura 218 - Bowsette em *New Super Mario Bros U Deluxe* (2019), *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* (2017) e *Mario 64* (1996). Fonte: IGN.

Há pesquisadores que afirmam que a conectividade entre o ser humano e a internet está afetando diretamente os nossos relacionamentos. Roy Ascott (2003) afirma que a Internet está produzindo uma “consciência planetária”, decorrente da fusão de todos os usuários presentes no ciberespaço (MACHADO, 2007). De acordo com Nilson Soares e Luís Petry, mais

que testemunhos da finitude humana ou do caráter ontológico de realidade das comunidades virtuais, são exemplos que demonstram as afinidades formadas entre os membros dessas comunidades, que se importam uns com os outros, que o senso de comunhão está lá e atrela essas pessoas (SOARES; PETRY, 2019, p. 6).

Uma das consequências da *consciência planetária* de Ascott, seria esse senso de comunidade, união e comunhão entre os fãs de Bowsette, o que também transbordou para o conteúdo adulto. O Pornhub divulgou os dados de pesquisa referentes ao ano de 2018, e apresentou as 10 buscas que definiram o ano, e na décima posição temos a Bowsette, além de ser o personagem de videogames mais procurado na plataforma (fig. 219):

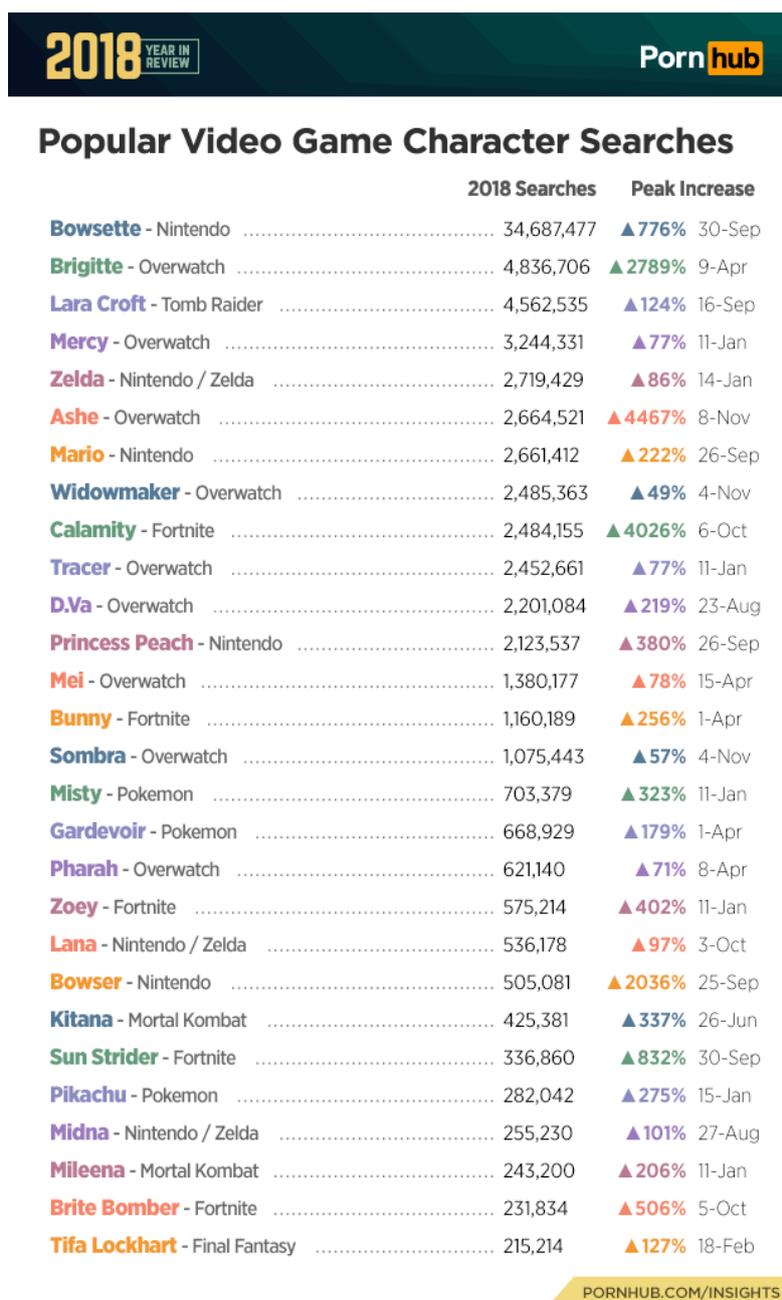


Figura 219 - Popularidade de Bowsette no Pornhub em 2018. Fonte: <https://www.pornhub.com/insights/2018-year-in-review>.

De acordo com o Pornhub (2018), em apenas uma semana a personagem foi buscada mais de 3 milhões de vezes no site. Em comparação, o personagem Bowser no dia 30 de setembro foi pesquisado 35 mil vezes, enquanto a Bowsette no mesmo dia alcançou aproximadamente 800 mil buscas (fig. 220).

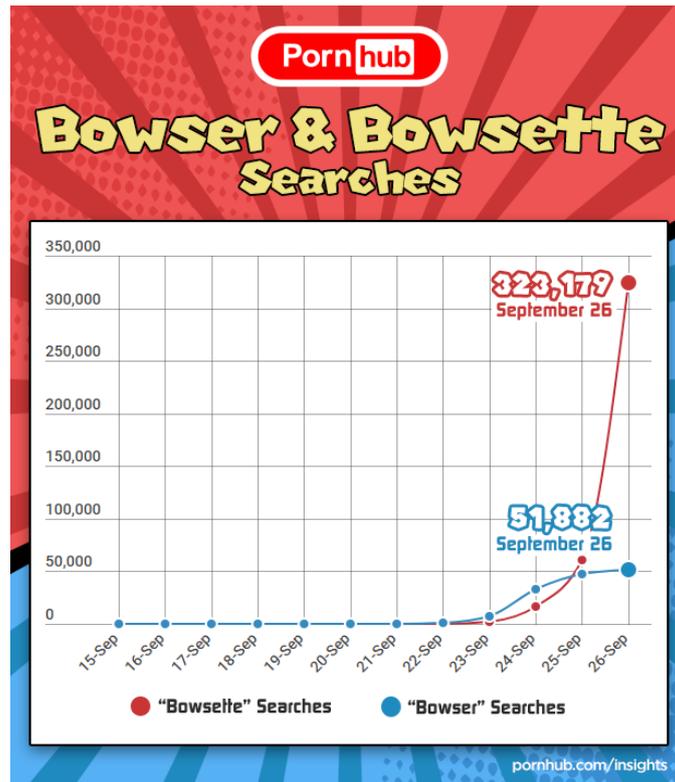


Figura 220 - Buscas por Bowser e Bowsette no Pornhub. Fonte: <https://www.pornhub.com/insights/bowser-bowsette>.

Além disso, a paródia pornô que reconta os eventos da tirinha de Ayyk92 conta com 1 milhão e 400 mil visualizações (fig. 221).



Figura 221 - Paródia pornô de Bowsette. Fonte: Pornhub.

De todos os números, o mais impressionante é que Bowsette se tornou a personagem de videogames mais procurada no Pornhub. Uma personagem criada e desenvolvida por fãs e sem qualquer vínculo oficial com o universo da Nintendo, alcançou mais de 34

milhões de buscas. Em comparações, a segunda colocada, Brigitte de *Overwatch*, acumulou 4,8 milhões de buscas.

Uma personagem criada através da imaginação de uma comunidade de fãs se tornou popular ao ponto de a Nintendo ter que alterar a descrição de um item dentro do jogo para acabar com as esperanças de Bowsette se tornar canônica. Após isso, a personagem foi rapidamente procurada em sites de conteúdo pornográfico, onde também se tornou um fenômeno de popularidade e interesse do público. Até uma personagem criada por fãs de um determinado jogo também se tornou um ícone sexual, e passou por todos os estágios aqui analisados: *game*, comunidade, *fanart*, modificações, *cosplays*, e animações e filmes pornográficos.

Toda uma comunidade envolvida efemeramente e afetivamente disposta a compartilhar um segredo, com aspectos ritualísticos e sagrados (SOARES; PETRY, 2019). A representação visual de Bowsette transpôs diversas mídias, indo além de uma imagem estática e afetou diretamente o cotidiano de milhões de pessoas. Contudo, ainda falta um assunto que foi bastante abordado em meu questionário: o *cosplay*.

4.4 OS *COSPLAYERS*: A CORPORIFICAÇÃO DO *JOYSTICK*

O *cosplay* teve origem na década de 1930, onde os fãs estadunidenses de séries de ficção científica se fantasiavam de seus personagens favoritos, e essa prática foi impulsionada posteriormente pelo sucesso da série *Star Trek* (1966 – 2020). A palavra é composta pela união de *cos* = costume, e *play* = brincar, ou seja, os praticantes não apenas se vestem dos seus personagens favoritos, mas também os interpretam (NUNES, 2013). Com a popularização de séries de ficção científica também surgiram as convenções, pontos de encontro dessa cultura, e conseqüentemente de *cosplayers*. Essa prática se expandiu e ficou mais conhecida através da cultura japonesa com os animes e mangás (MARTINS, 2015). De acordo com Veramar Martins – pesquisadora, artista e *cosplayer*:

As roupas, de brincar e de jogar, mais do que auxiliar na construção de um imaginário fantástico, indicam um jogo social no qual os fãs participam em um espaço caracterizado pela diversão e libertação. [...] Por meio dessa prática é possível identificar uma nova manifestação da identidade, na qual os sentimentos que, muito provavelmente seriam reprimidos em outros espaços, nesses locais ganham força e significado (MARTINS, 2015, p. 46).

Nesse contexto, a origem do *cosplay* e a sua prática estão intrinsicamente relacionados com o viver em sociedade. E além disso, representam um vínculo nascido entre mídia, consumo e o público, em que a cena *cosplay* mobiliza a construção de narrativas emotivas e midiáticas (NUNES, 2013). Segundo Gabriel Soares:

As pessoas o tratam como se ele fosse aquele personagem: abraçam-no se for herói, “atacam-no” se ele for o vilão, conversam sobre suas vidas (as dos personagens, e não as dos *cosplayers*). Um exemplo disso é um amigo que sempre ia a eventos e perguntava aos *cosplayers* vestidos de Hyoga (personagem de Cavaleiros de Zodíaco que sempre foi triste por causa da morte de sua mãe) “Como está a sua mãe?”. Alguns riam, outros entravam na brincadeira e fingiam chorar (SOARES, 2013, p. 6).

A hiper-realidade também se mostra presente na prática do *cosplay*. Em um determinado momento e espaço, o referencial se perde e não se trata de pessoas interpretando personagens, na verdade são os personagens. Esses personagens, mais que reais (NUNES, 2013). Algumas empresas inclusive incentivam a prática, e disponibilizam guias e informações sobre os seus personagens. Por exemplo, a Ubisoft disponibiliza guias para *download* com informações visuais sobre as roupas, texturas, e até mesmo a tonalidade das cores de personagens de seus jogos, como os da série *Assassin's Creed* (2008 – 2020).

Os personagens de videogames também são fonte de desejos para *cosplayers* ao redor do mundo. Dessa maneira, a sexualidade inerente aos *games* que defendo em minha tese também se mostra presente através dos *cosplays*. Por exemplo, o projeto After Dark Brazil que buscou financiamento coletivo captou recursos para o lançamento de um calendário sensual, mas não um convencional, e sim com *cosplayers*:

A ideia começou em 2015 quando dois profissionais de renome nacional no cenário *cosplay*, Animaff e JotaPe Vaz, decidiram se unir para trazer o conceito "After Dark" ao Brasil, que consiste em uma mistura de ensaio sensual com ensaio *cosplay*. Uma dose muito especial de sensualidade e *fanservice* em uma produção *cosplay* de alta qualidade. A proposta dessa nova edição é fazer algo que o Brasil nunca presenciou, uma produção com diversas *cosplayers* de várias partes do Brasil. Trabalhando com 12 garotas em uma única edição, será a primeira vez que uma produção do tipo é realizada no país (VALENTINHO; VAZ, 2015, *online*).

O primeiro ponto que chama atenção nesse trecho é a reafirmação do termo *fanservice*, esse que está intrinsicamente ligado a cultura japonesa, e que de certa forma, reafirma a sexualidade presente nos *games*. Segundamente, dentre as 12 *cosplayers* que participaram do ensaio, 5 delas se dedicaram a personagens dos videogames (fig. 222):



Figura 222 – Imagem do projeto After Dark Brazil. Fonte: <https://www.facebook.com/afterdarkbrazil/photos/a.983056985112769/1706688612749599/?type=1&theater>.

Temos Angie Starling de Juliet Starling, protagonista de *Lollipop Chainsaw* (2012); Kahsan Cosplay de 2B, protagonista de *NieR:Automata* (2017); Citrus Heart, D.Va, personagem de *Overwatch* (2016); Yohanix Cosplay de Tracer, também de *Overwatch* (2016); Lestrangle Cosplay de Chun-Li de *Street Fighter II: The World Warrior* (1991). O projeto foi financiado, assim como o interesse das *cosplayers* e do público dialoga com as informações encontradas com o questionário sobre sexualidade e videogames. Isso corrobora com a ideia da transposição do desejo sexual por personagens de videogame.

4.4.1 Entrevista com Marcela Campos

Para compreender um pouco mais desse universo, realizei uma entrevista com uma das artistas envolvidas no projeto After Dark Brazil. Marcela Campos⁸⁰, tem 28 anos, possui pós-graduação em História da Arte, e faz *cosplay* como *hobby*, trabalha em eventos de cultura *geek* caracterizada de personagens de jogos de videogame e quadrinhos (fig. 223).

A *cosplayer* está em um contexto privilegiado, pois transita entre áreas que estão abordadas e problematizadas em minha pesquisa. Assim, a primeira pergunta: - Qual a sua opinião sobre a inserção de elementos sexuais em jogos de videogames? Na narrativa e em jogabilidade.

⁸⁰ Entrevista realizada via e-mail no dia 26 de maio de 2020.



Figura 223 - Marcela campos de *Poison - Street Fighter IV*. Fonte: <https://www.facebook.com/kidocos-play117>.

Do meu ponto de vista o apelo sexual dos jogos vem com intuito de atrair um público-alvo, vem para provocar os olhares dos jogadores que estão entrando na puberdade e também os jogadores adultos. Existem milhares de jogos com narrativas, jogabilidade e temas diferentes, o conteúdo sensual é somente um dos atrativos visuais do jogo (CAMPOS, 2020, *online*).

Durante a pesquisa acabei por questionar os produtores de jogos digitais e qual o seu público consumidor. A partir do momento que os videogames foram percebidos como uma mídia com possibilidades de expansão além do público infantil, os jogos começaram a migrar de temáticas, narrativas e aspectos visuais para alcançar os jogadores mais velhos. Assim, a segunda pergunta: No projeto *After Dark*, entre as 12 *cosplayers* que participaram do ensaio, 5 delas se dedicaram a personagens dos videogames. Como foi a sua experiência na escolha do personagem e no desenvolvimento do ensaio? E também como foi a experiência e recepção após o lançamento do ensaio.

Eu fui convidada de última hora para fazer parte desse projeto, pois umas das modelos não ia mais participar. A escolha da personagem *Batgirl* foi devido a ser um dos cosplays que eu tinha em mãos e pela possibilidade adaptar a roupa para um ensaio sexy. Nunca tinha participado de um projeto como o *After Dark*, mas conhecia várias *cosplayers* que trabalhavam vendendo esse tipo de conteúdo. Pensei que poderia ser uma oportunidade de conhecer um dos modos de monetizar a imagem de *cosplay*. Muitas pessoas veem esse tipo de conteúdo

com moralismo e de uma maneira negativa, acham que nós *cosplayers* estamos nos vendendo ou prostituindo. Nessa minha primeira experiência de fotos sensuais para o calendário, tive uma experiência meio a meio, recebi muitos elogios e propostas para fazer novos ensaios fotográficos e por outro lado recebi mensagens horríveis de julgamento e propostas sexuais. Quando se começa a trabalhar com fotos sensuais o seu público alvo é o adulto e a classificação do seu conteúdo vira +18 isso muda a forma como as pessoas olham para o seu trabalho (CAMPOS, 2020, *online*).

A resposta de Campos demonstra como ainda persiste uma visão moralista sob o uso da imagem de personagens da cultura *nerd*, e esse preconceito e julgamento se intensifica quando a envolvida na atividade se revela uma mulher. Também é importante relacionar a perseguição sofrida por Clarice França ao problematizar a série *The Witcher*, com a perseguição sofrida por Marcela Campos por expor o seu trabalho artístico em um cenário sensual. Então, a terceira pergunta: Em que ponto a sexualização dos personagens influencia na escolha, na construção e recepção do seu *cosplay*?

Eu escolho o personagem por afinidade ou por semelhança. Se o foco é sexualização do personagem, o público-alvo é o adulto, o Instagram e o Facebook são lugares onde divulgo fotos ou posts sobre conteúdo adulto, pois lá tem como você avisar o conteúdo do post. Já em convenções eu procuro usar personagens menos sensuais, com mais roupas e menos bunda de fora devido ao público variado (CAMPOS, 2020, *online*).

A fala de Campos reafirma um mercado consumidor em volta da união entre personagens de videogames/animes, seja por *hobby* ou por trabalho, e a *cosplayer* compreende os diversos públicos que envolvem a prática. Seguindo para a quarta pergunta: Em minha pesquisa realizada com 1121 participantes, foi revelado que 19% tem o desejo de ter relações sexuais com um *cosplay*. Para você, o que gera e quais as consequências dessa fantasia sexual na comunidade *geek/nerd*?

Acho que o *cosplay* traz para o mundo real aquele personagem que você tanto gosta dos jogos ou dos quadrinhos. É difícil não se emocionar com um personagem que marcou a sua vida. Quando as pessoas me encontram vestida do personagem que elas têm ligação ou gostaram na infância, automaticamente elas vêm conversar comigo ou me abraçar ou tirar fotos (como na Disney quando as pessoas encontram as princesas ou o Mickey). Com os personagens mais sensualizados existe o fetiche da fantasia por trás de tudo e isso gera desejo. A pornografia, a mídia em geral e os próprios jogos de videogame invocam essa sexualização dos personagens no sentido literal da coisa, em alguns jogos você pode abusar sexualmente de mulheres, em outros jogos mostram cenas de sexo, nudez explícita, isso também gera desejo. Acredito que as consequências dessa fantasia sexual por *cosplay* (ativada pelo desejo) que a própria indústria de jogos gera na comunidade *geek*, vem criando um nicho na indústria pornográfica. Acho que tudo se resume a dinheiro e produtos a serem vendidos para o lucro das grandes indústrias no geral (CAMPOS, 2020, *online*).

É importante perceber como o sistema capitalista se apropria da produção humana, e assim a pornografia “reobjetifica” um determinado personagem que nasceu com a intenção de ser um produto, e então é ressignificado dentro do universo pornográfico. Nesse contexto, o *cosplayer* também é objetificado quando se torna fonte de um desejo, e assim abre as portas para uma nova categoria nas buscas em sites pornográficos. Em todos os casos existe um mercado em ascensão, assim como também os segmentos de *mods* e *fanarts* sexuais. Por fim, a quinta e última pergunta: Pretende realizar mais trabalhos sensuais? E se pudesse escolher uma personagem de um jogo, qual seria? E por qual motivo?

Por enquanto não pretendo fazer mais trabalhos sensuais. Meu personagem de jogo favorito é Aurora, a protagonista do jogo *Child of Light*. Além do jogo ser uma obra prima no visual, todo trabalhado em aquarela, com uma história divertida e instigante, a personagem Aurora ganha meu coração por sua inteligência, coragem, delicadeza e gentileza. Ela é uma personagem fofa e forte! (CAMPOS, 2020, *online*).

Assim foi encerrada a entrevista com Marcela Campos. A conversa transitou desde a sua opinião acerca dos jogos com conteúdo sexual, a sua experiência como *cosplayer* sensual, a comunidade *geek* e também sobre seus futuros projetos. Foi importante trazer alguém que está intrinsecamente ligada ao universo do *cosplay*, uma artista que percorre eventos de cultura *nerd*, e também jogadora. Isso nos mostra uma perspectiva de dentro para fora, algo imprescindível na pesquisa, pois muitas vezes mantemos nossos olhares apenas na superfície, ignorando detalhes somente alcançados através de encontros como esse.

4.5 O EROS EM UMA SOCIEDADE CANSADA

De acordo com Han (2015) a sociedade atualmente se caracteriza pelo desaparecimento da alteridade e da estranheza. Não entramos mais em contato com aqueles que são diferentes de nós. Em um sistema dominado pelo igual, não faz sentido fortalecer o nosso sistema imunológico (HAN, 2015). Uma busca identitária através da validação do descobrimento do outro (GIDDENS, 1992). Nesse contexto, somos sucessíveis a cada vez mais confirmações de nossas crenças, e menos encontros e ameaças com o diferente e ao diálogo.

Atualmente, o amor está desaparecendo devido multiplicidade e liberdade de opções, além de um sistema opressor de desempenho (HAN, 2017). Existe uma geração com novas maneiras de demonstrar afeto e a sua própria sexualidade, que cresceu e foi alimentada por termos como “*webnamoro*”⁸¹, onde as relações têm como característica uma procura mútua por um igual através da internet. Por muitas vezes o *webnamoro* é visto como uma piada nascida nas redes sociais, e existe até mesmo uma página no Facebook dedicada a divulgar prints de *webrelacionamentos* (fig. 224):

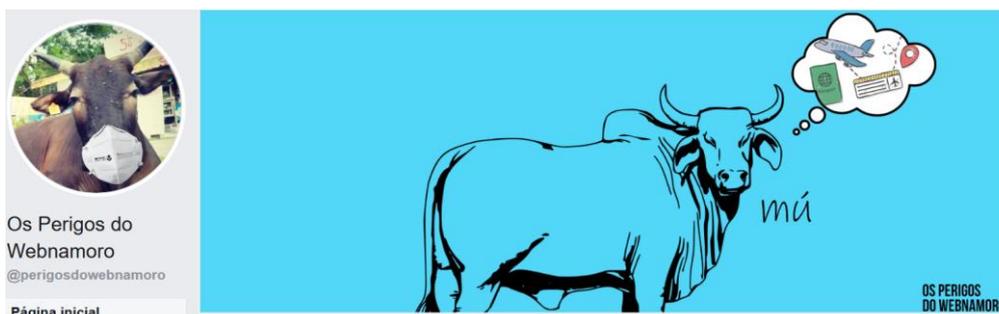


Figura 224 - Página "Os Perigos do *Webnamoro*. Fonte: <https://www.facebook.com/perigosdowebnamoro/>.

Existem até manuais que ensinam como se iniciar na prática (fig. 225):



Figura 225 - Guia de como *Webnamorar*. Fonte: <https://pt.wikihow.com/Webnamorar>.

⁸¹ Um relacionamento virtual que tem como base o uso e a presença nas redes sociais e internet.

Esteticamente, a prática é relacionada aos jogos online e também ao consumo da cultura japonesa como animes e *games*. E assim como foi visto no decorrer da tese, o capitalismo também se apropriou do *webnamoro*. Podemos encontrar páginas na internet com anúncios de pessoas se alugando para ocupar o papel de *webnamorada* (o) por um determinado período. O serviço oferece: conversar, jogar online, assistir animes e filmes juntos, e também a opção de enviar fotos/vídeos sensuais (fig. 226):

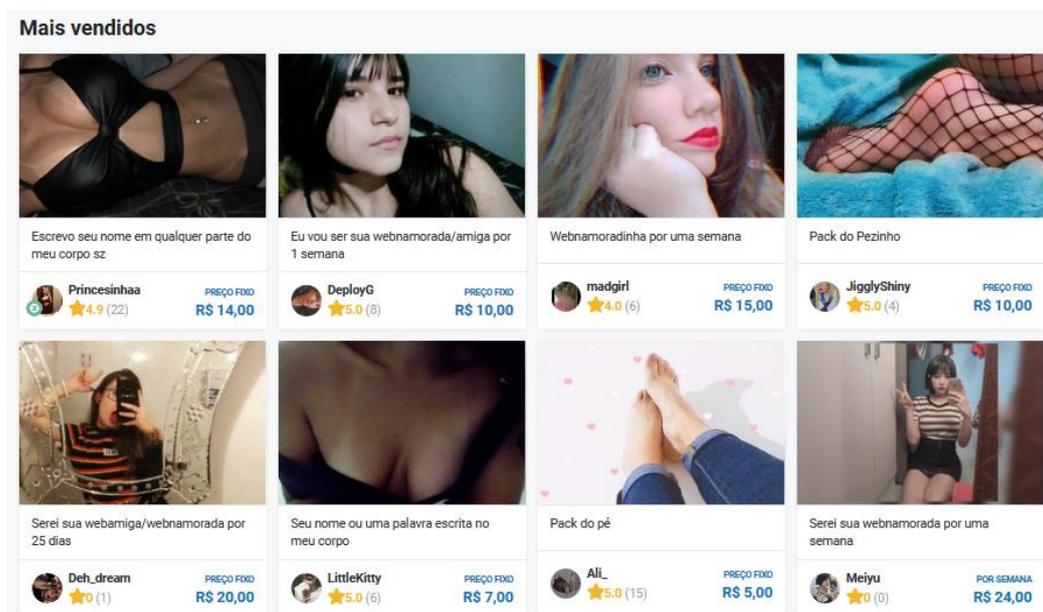


Figura 226 - Serviços de *webnamoro*. Fonte: <https://gam1ng.com.br/>.

A hiper-realidade se mostra outra vez presente, pois no *webnamoro* se perde o referencial, e resta apenas a construção de uma persona nas redes sociais e demais páginas de encontros. Entendo essa prática como uma busca por afeto numa contemporaneidade cada vez mais distante do toque, ainda mais no atual momento de isolamento social devido a pandemia de Covid-19. Os ambientes digitais acabam por ganhar mais importância do que a realidade carnal. Nesse sentido, as redes sociais são usadas para elevar a autoestima através de uma procura por afeto:

O sujeito de desempenho está livre da instância externa de domínio que o obriga a trabalhar ou que poderia explorá-lo. É senhor e soberano de si mesmo. Assim, não está submisso a ninguém ou está submisso apenas a si mesmo. É nisso que ele se distingue do sujeito de obediência. A queda da instância dominadora não leva à liberdade (HAN, 2015, p. 16).

A necessidade de mostrar o seu desempenho perante a internet e aos amigos residentes nas redes sociais. Uma incessante exploração de si para se sentir acolhido na busca por um companheiro, e em determinados casos, um companheiro alugado. O importante é como somos vistos no ambiente digital, e não os bastidores e nem os caminhos trilhados

para se adquirir esse objetivo. Não importa se a namorada é alugada por uma semana, mas sim o impacto causado nas redes sociais durante esse período. Pois se paga para receber atenção e afeto:

Hoje, o amor se positiva em sexualidade, a qual está também submissa à ditadura do desempenho. Sexo é desempenho. *Sexyness* é capital que precisa ser multiplicado. O corpo, com seu valor expositivo equipara-se a uma mercadoria. O outro é sexualizado como objeto de excitação. Não se pode amar o outro, a quem se privou de sua alteridade; só se poderá consumi-lo. Nesse sentido, enquanto for fragmentada num objeto parcial sexual, não será ainda uma pessoa. Não existe personalidade sexual. (HAN, 2017, p. 14)

O outro se torna apenas um objeto escravo do consumo, e com isso há a morte da alteridade. Nesse momento a projeção e aquele que projeta são transformados em mercadoria e colocados de joelhos perante ao sistema capitalista. Durante a pesquisa todos os estágios e discussões acerca da sexualidade nos videogames estavam sob o domínio do capitalismo. Apesar de uma intencionalidade artística nas *fanarts*, modificações e comissões, o personagem retratado é transformado em objeto e fonte de prazer, e muitas vezes colocado para o consumo. Ainda que não seja um consumo em escala industrial, existe a projeção dos desejos e fetiches em algo bidimensional com o objetivo de uma satisfação narcisista. O capitalismo vai

vai eliminando por toda parte a alteridade a fim de submeter tudo ao consumo. Além do mais, o *eros* é uma relação assimétrica com o outro. Assim, ele interrompe a relação de troca. Sobre a alteridade não é possível estabelecer um registro de controladoria. Ele não entra no balanço dos débitos e créditos (HAN, 2017, p. 17).

Para Han (2017), o *eros* é uma relação assimétrica, nesse sentido, o capitalismo é uma relação simétrica por nos subjugar a condição de consumidor e mercadoria. Com a alteridade não podemos controlar o outro, então a possibilidade de pagar para receber afeto, carinho, sexo e amor se mostra um caminho eficaz. A necessidade de reafirmar os nossos desejos e crenças através de um serviço, e assim realizar tudo aquilo que é colocado à margem da sociedade.

4.5.1 O pós-humano em uma busca narcisista

Para Giddens (1992, p. 42): “O corpo tem sido sempre adornado, acarinhado e, às vezes, na busca de ideias mais elevadas, mutilado e debilitado”. Nesse sentido, o homem sempre buscou alterar o próprio corpo, contudo, atualmente existe uma busca irreal que

vai além de padrões de beleza, pois há uma necessidade por corpos que não são humanos em sua essência. Talvez por isso o desejo e fetiche sexual por personagens de videogames tenha buscado uma corporeidade para habitar. Isso é corroborado pela crescente vontade de ter relações sexuais com um *cosplayer* e não se contentar apenas com o bidimensional.

Assim surge um termo

popular na atualidade entre filósofos, cientistas sociais e artistas é o “pós-humano”, neologismo que tem como um dos seus significados possíveis mais difundidos a expansão e diluição do corpo e consciência humana através do acoplamento crescente com as novas tecnologias: robótica, telemática, nano-engenharia, biogenética (FRANCO, 2010, p. 100 – 101).

O pós-humano é utilizado para abordar as possibilidades decorrentes de uma nova corporeidade na contemporaneidade. Nesse contexto, os personagens de videogames e animes não seguem os mesmos padrões de um corpo humano, pois existe uma intencionalidade artística de criar algo ficcional com os corpos dos personagens que são moldados a partir de um determinado objetivo. Sobre a sexualidade em uma era pós-humana, Baudrillard (1992) coloca que o corpo é desassociado dos órgãos e dos prazeres, assim restando um corpo com cicatrizes, mas sem referências e sem limites. Por exemplo, as personagens femininas dos jogos de luta são construídas para atender a demanda por um desejo e fetiche de jovens jogadores de videogames. O desenvolvimento dos aspectos visuais e dos golpes aplicados em cena são pautados para provocar o jogador. Assim existe um mercado oficial por roupas (*skins*) que deixem as personagens com mais partes do corpo a mostra e um visual mais atraente, e também através de um mercado não oficial com o consumo de modificações.

De acordo Baudrillard (1992), o desejo sexual sempre foi mediado por aparatos técnicos em um processo mecânico relacionado com a fantasia, mas com uma manipulação mediada por cenários e *gadgets*. As personagens femininas em jogos de luta realizam esse desejo através de um corpo sem culpa, sem órgãos, esse construído para o prazer dos jogadores através da destruição de seus corpos digitais. Uma necessidade por moldar e construir um corpo feminino assim como adolescentes conseguiram em *Uma mulher Nota 1000* (1985) (fig. 227):

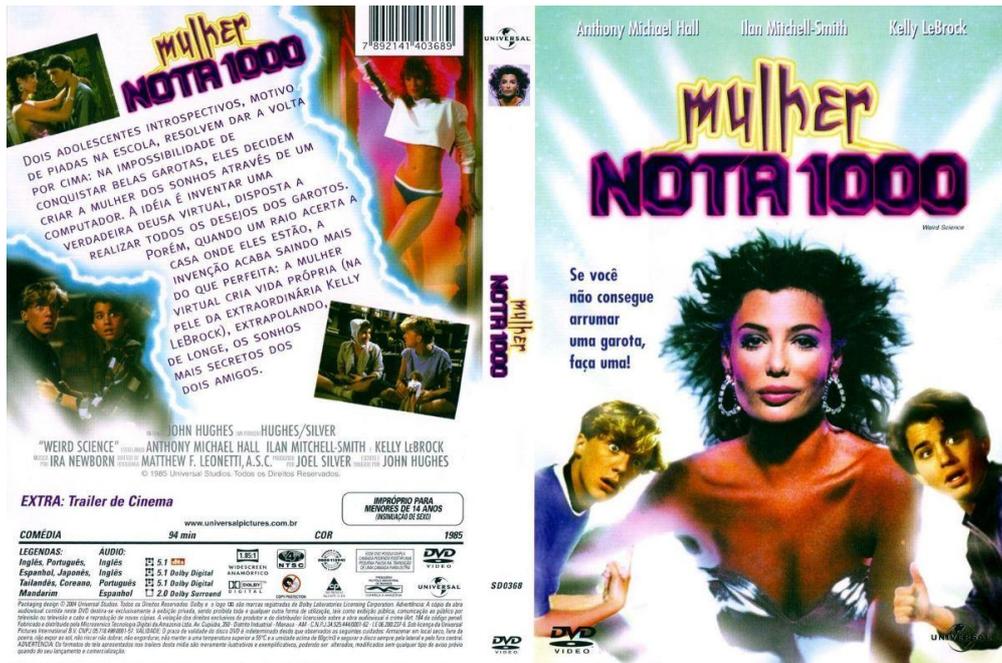


Figura 227 - Capa do DVD do filme "Mulher nota 1000". Fonte: Mercado Livre.

Mas também existe o desejo por possuir as personagens em seu estado bidimensional. Isso foi demonstrado ao longo da tese através do mercado de comissões e modificações sexuais para *games*, e também no questionário aplicado. Como por exemplo em *Mundo Proibido* (1992) onde a tensão sexual entre o protagonista interpretado por Brad Pitt e Holli Would, uma sinuosa personagem de desenho animado, é um dos pontos centrais na trama (fig. 228):



Figura 228 - Capa do DVD do filme "Mundo Proibido". Fonte: Mercado Livre.

Para Mark Dery (2000, p. 251):

Apesar de tudo, a especulação corrente em relação à sexualidade pós-humana está limitada pelo facto inescapável que é conduzida do ponto de observação privilegiado dos seres humanos, para quem a própria noção de sexualidade é definida em termos de corpo e de humanidade.

Tanto a representação corpórea dos personagens de videogames (*cosplayers*) quanto a representação bidimensional são bonecas usadas como espelho para servir um desejo masculino e narcisista (DERY, 2000). Em ambos os casos, uma representação feminina dos desejos masculinos em um grau que nenhuma fêmea humana poderá ocupar (DERY, 2000). Seres que se encontram em um terreno híbrido entre a falsificação da vida (DERY, 2000) e a hiper-realidade (BAUDRILLARD, 1991). Nesse contexto, os videogames são uma possibilidade para novas interações e interpretações sobre a função do corpo humano, em um ambiente asséptico propício para a discussões acerca da noção de sexualidade, corpo e humanidade.

Perceba que os filmes citados acima e a construção de personagens femininas em jogos de luta apresentam apenas uma perspectiva masculina e fetichista do corpo feminino. Então realizei uma última entrevista para trazer uma outra perspectiva além daquela encontrada no consumidor-rei e para corroborar com a ideia da tese de trazer as mulheres para a discussão acerca da sexualidade nos videogames em nosso cotidiano.

4.5.2 Entrevista com Lola Waifu

No começo da escrita da tese um amigo me passou um contato deveras peculiar. Esse contato era de Lola Waifu, uma modelo e acompanhante que atende em São Paulo, com o diferencial de focar no público *nerd* e também por atender de *cosplay*. Em 2018 realizei o primeiro contato com Lola via redes sociais, e agora no encerramento da pesquisa realizei uma entrevista sobre sua profissão e como os videogames interferem no seu trabalho e com a relação com seus clientes⁸².

Lola possui uma página oficial onde constam informações, valores, serviços, fotos e contato. Então a primeira pergunta foi: Na sua página oficial é evidente o seu interesse pelo universo *geek* e *nerd*. Até que ponto seu interesse por esses temas te incentivou em seu trabalho?

⁸² Entrevista realizada no dia 5 de junho de 2020 via WhatsApp.

Eu não acho que o universo *geek* e cultura pop e tudo mais tenha influenciado no meu trabalho, e na minha ideia de trabalhar com isso. Eu acho que provavelmente a única influência que teve foi a questão que se você está mais na internet, se está em contato com coisas novas e diferentes, você tem uma mente aberta. Então chegou um dia em que me questionei “por que não? Não é mesmo”, e foi isso. Não acho que tenha tido a ver diretamente com o mundo *nerd* (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

Apesar de Lola afirmar que o universo *nerd*, incluindo os videogames, não tenham incentivado o seu trabalho, em sua página encontramos uma tabela de habilidades semelhante à aquelas que encontramos em jogos de RPG, ou seja, existe uma apropriação da linguagem dos *games* na divulgação de sua profissão (fig .229):



Figura 229 - Página oficial de Lola Waifu. Fonte: <https://lolawaifu.wixsite.com/lolawaifu>.

Em 2018 realizei um questionário com 1121 participantes, e foi revelado que 19% apresenta o desejo de ter relações sexuais com um cosplay. Nesse contexto, a segunda pergunta: A partir de qual momento você enxergou o trabalho sexual com o *cosplay* como uma oportunidade de ganhar dinheiro. Existe muita procura?

Tem bastante procura sim, e faço os meus *cosplays* com bastante trabalho e esmero. Mas muitas vezes a pessoa nem está tão preocupada com os detalhes e tudo mais. Muita gente que faz atendimento com *cosplay* realmente nem tira o *cosplay* durante o atendimento e muitas vezes não quer nem o sexo e sim ter um tipo de relação, algum tipo de coisa. Então é realmente pelo *cosplay*, eu passo a maior parte do tempo vestida. E quando veio isso deve ser porque acho bonito, eu como mulher bi sempre achei muito bonito o *cosplay*. Sempre gostei muito da ideia, acho que todo mundo que joga sempre teve um *crush* em *anime*, em jogo. E daí veio a ideia, porque eu gostava também, então imaginei que teria mais gente que curtisse (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

Lola tem 21 anos de idade, e pertence a uma geração que cresceu com inovações tecnológicas já consolidadas e massificadas através da acessibilidade proporcionada pela internet. Meu questionário revelou uma atração sexual entre os jogadores e os personagens de videogames, e Lola também corrobora isso ao dizer que “todo mundo que joga

sempre teve um *crush*⁸³ em *anime*, em jogo”. É interessante perceber em sua resposta que existem clientes que não buscam o sexo, e sim afeto, ou seja, a necessidade de se conectar com outro ser humano, nem que seja através da prestação de um serviço.

Lola Waifu também diz que existem outras acompanhantes que são *cosplayers* ou seja, existe todo um mercado já estabelecido, mesmo que não seja tão comentado na mídia tradicional. A partir disso, a terceira pergunta foi: Você oferece seus serviços também de *cosplay*, com ou sem interpretação. Pode exemplificar as diferenças entre ambos?

A diferença é que sem interpretação sou eu, Lola, vestida de *cosplay* encontrando você, seja quem você for. Com interpretação é importante eu conhecer todos os personagens que eu faça *cosplay*, são todas personagens que eu gosto ou então que já gostei. Enfim, eu tento dar uma olhada na história da personagem, dou uma revisadinha, e converso com a pessoa como se eu fosse essa personagem, ela me trata por esse nome e é assim. É uma coisa muito bem conversada porque algumas delas (personagens) não consigo imaginar como ela se comportaria em uma situação sexual. Por exemplo a 2B (*Nier: Automata*) ela é um androide, então eu falo “talvez não seja uma coisa tão quente, assim cheia de reações”. Eu imagino como essa personagem agiria numa situação assim. Então essa é a interpretação (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

De acordo com Lola Waifu, existe toda uma preocupação com o processo de construção do *cosplay* até chegar o momento do atendimento. Essa ação flerta com os jogos de interpretação de papéis (RPG), devido a necessidade de compreender a personagem escolhida em situações inéditas em uma narrativa sexual através da mediação do mestre (cliente). *Nier: Automata* foi lançado em 2017, e apesar de ser um jogo recente, a protagonista 2B apareceu na décima posição em meu questionário, próxima à personagens com décadas de existência (fig. 230).

Ainda sobre os pedidos dos clientes, a quarta pergunta foi: Quais os *cosplays* mais pedidos? Seus parceiros(as) também usam *cosplays* durante os encontros? E durante o ato eles solicitam gestos relacionados às personagens?

Os *cosplay* mais pedidos dependem muito de tempo. Eu fui fazer um intercâmbio na Alemanha, e estou fora do Brasil faz 1 ano, então eu não sei exatamente por agora por causa da quarentena, não voltei a trabalhar direito também ainda. Mas eu lembro que antes pediam muito colegial, que nem é um *cosplay*, ou então a 2B do *Nier: Automata* é muito pedida. A Ravena (*Teen Titans*) é muito pedida também e tinha a Rem de *Re:Zero*, é, eu acho que eram essas. Se tem algum gesto referente a personagem, depende. Na maioria das vezes na verdade, não, e se tiver é algo que eu converso com a pessoa antes. Tem gente que gosta daquele eu não sei como se falar, *ahegao*, a carinha. É o que mais pedem, mas não é relacionado a nenhum personagem, é um carinha de *hentai* (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

⁸³ Palavra em inglês que significa “colisão”, “queda”, mas que ganhou o significado de uma paixão e interesse por alguém. Geralmente não é revelado e mantido em segredo.



Figura 230 – Lola Waifu de 2B de *Nier: Automata*. Fonte: https://twitter.com/Lola_Waifu.

Também, é comum encontrar desenhos, animações e produções pornográficas envolvendo a personagem Ravena (fig. 231):



Figura 231 - Lola Waifu de Ravena de *Teen Titans*. Fonte: https://twitter.com/Lola_Waifu.

Mais um exemplo da transição de um personagem bidimensional para um cenário sexual em nosso cotidiano. Além disso, Lola cita o *ahogao*, termo esse que foi explorado anteriormente na pesquisa, e essa “carinha” apresenta características pós-humanas em um contexto de hiper-realidade. Assim, a quinta pergunta: Já atendeu algum cliente de *cosplay* de personagem de videogames? Como foi o contato do cliente sobre o pedido dessa fantasia?

Já, e eu não entendi. A pessoa me perguntou sobre os *cosplay*, eu falei quais eu tinha e ela escolheu o que era de videogame. Acho que é a D.Va (*Overwatch*), e a 2B (*Nier: Automata*) que eu tenho de videogame. Acho que tenho outros, eu renovei o meu acervo, eu pedi bastante coisa, mas ainda falta chegar muitas partes da China. E um adendo, meus parceiros não costumam utilizar *cosplay*, teve apenas uma vez que eu atendi alguém de Stormtrooper (*Star Wars*) e eu particularmente achei muito legal (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

Desde o trailer de anúncio de *Overwatch* o jogo é destaque em páginas pornográficas, e em meu questionário foi o jogo com mais personagens mencionadas para a masturbação, além da personagem D.Va ter ficado na quarta posição entre as mais citadas. Assim, a sexta pergunta teve como objetivo compreender um pouco mais sobre os clientes de Lola: Qual a diferença de perfil (social, gênero e orientação sexual) entre um cliente que pede um encontro com *cosplay* e os demais clientes?

Um cliente que pede um encontro com *cosplay* e um que pede sem *cosplay* na verdade tem o mesmo perfil, porque é o mesmo perfil que gosta de mim. São meninos, homens da idade de 20 até 45 anos, na maioria das vezes muito educados. O público *nerd* é um público mais tímido, são muitas vezes pessoas introvertidas, e com senso de humor. Acho que o típico *nerd* (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

É provável que os clientes projetem em Lola os desejos de aceitação que se originaram em contatos com personagens de videogames/animes. Antes adolescentes, agora adultos com emprego e remuneração suficiente para realizarem as suas fantasias através de encontros com acompanhantes (fig. 232).

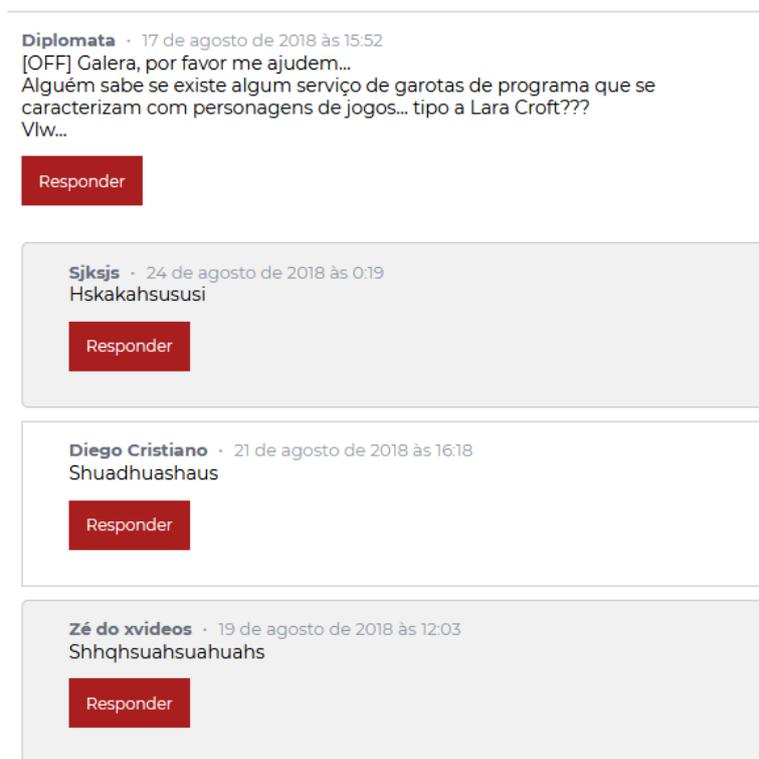


Figura 232 - Procura por serviços sexuais com *cosplay*. Fonte: Sweetlicious.

Assim, para encerrar a entrevista a sétima e última pergunta: Qual o personagem de videogames que você deseja, mas ainda não realizou um *cosplay*? E qual poderia ser a origem dessa atração sexual entre seres humanos e personagens de videogames/animês?

A personagem que queria muito um *cosplay*, sempre quis, cheguei a comprar, mas veio quebrado. Tem muito disso também, é por isso que eu cobro a mais pelo atendimento com *cosplay*. Tem muitas coisinhas para arrumar, muitos detalhes, e que seria a Morrigan do *Darkstalkers*. Ela não tem muita profundidade que eu saiba, só conheci pelo fliperama e quando você está tentando aprender a desenhar mangá ela sempre aparece em todos os livros como modelo porque é muito bonita, e eu sempre a achei muito bonita. Eu tinha várias páginas, várias coisas dela quando eu era mais nova, desse tipo de revista de desenho até descobrir que era uma personagem. Enfim, eu tenho esse amor platônico pela Morrigan e ainda não consegui fazer *cosplay* e é um sonho.

Sobre a origem da atração, eu acho que para as pessoas por muito tempo é o mais próximo que muita gente tem de ter contato com essas mulheres super bonitas de anime, irreais, que você acha que nunca vai encontrar na vida. São desenhos, 2D, hoje em dia está muito mais real os gráficos de videogames e tudo mais. Eles são semelhantes, são desenhos de forma humana e muita gente que jogou isso não é uma coisa dedicada só ao público adolescente e tudo mais. Mas muita gente cresceu jogando esses videogames, então a gente passou a puberdade olhando para esses personagens bonitos na nossa TV, vendo eles de 4 a mais horas por dia, a gente conhece a história deles, a gente vai criando uma admiração e opiniões sobre. Então, acho que é uma questão disso. Tem a ver com essa fase de desenvolvimento que a gente conhece os personagens com essa falsa proximidade que a gente cria com esses seres 2D (LOLA WAIFU, 2020, *online*).

O aspecto visual das personagens de anime e videogames se mostrou atraente para Taynara Camargo – proprietária do Afrodite Sex Shop, e para Lola Waifu. Existe um fascínio que a *cosplayer* define como “amor platônico” ao falar sobre a personagem Morrigan. Na entrevista, Lola se mostrou pertencente em várias fases dessa sexualização de personagens de videogame: durante a infância com o seu amor por Morrigan; durante a adolescência em interpretar os personagens; e finalmente na vida adulta realizando os fetiches sexuais que outros tem com a personagem e com si própria. Por tais motivos acredito que Lola seja a personificação da hipótese que defendo em minha tese: a sexualidade dos *games* está presente em todos os aspectos de pré-produção, desenvolvimento e pós-lançamento de um jogo de videogame. Assim, acredito que tenha fechado o ciclo de minha pesquisa através de Lola Waifu.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em agosto de 2016 iniciei a escrita da tese, e de lá pra cá enfrentei quatro mudanças, um divórcio, um Jair Bolsonaro, um Abraham Weintraub e finalmente, uma pandemia deveras apocalíptica. O mundo não é o mesmo de quando comecei a pesquisa, e também não continuo o mesmo. Nesse contexto, a pesquisa não se encerrou da mesma maneira que foi inicialmente planejada, pois, muitas vezes, a vida não aceita planos. Durante todos esses anos, a pesquisa se encontrou em um labirinto de escolhas em vários momentos, e assim como um *game* houveram escolhas que moldaram e definiram os seus rumos. Contudo, na vida real não existe a possibilidade de voltar o *save* para um momento anterior.

O objetivo da tese foi defender a hipótese que considera que a sexualidade se manifesta em uma ou em várias etapas da produção e pós-produção de um jogo digital. Essa defesa foi realizada por meio de uma análise histórica, visual e poética através dos seguintes aspectos relacionados aos jogos digitais: conceito, narrativa, jogabilidade, *fanzines*, aspectos visuais, modificações, publicidade e comunidade de jogadores. É interessante perceber como o assunto é tratado de forma cômica através de *memes* compartilhados nas redes sociais, e também em vídeos e matérias sobre as peculiaridades da comunidade de jogadores. No entanto, raramente o assunto é abordado de maneira a criar uma discussão e reflexão sobre o assunto. Por várias vezes tentei um diálogo com jogadores acerca da minha pesquisa, onde encontrei resistência e até mesmo fui acusado de ser um arauto que pretende banir a masturbação e sexualização de personagens de videogames. O curioso é que minha pesquisa também encontrou resistência no ambiente acadêmico, onde fui acusado de trabalhar apenas com entretenimento vazio, não seguir uma discussão com foco em discussão de gênero e até mesmo ser criticado por ser financiado com dinheiro público para algo inútil. Assim, a problematização e hipótese da pesquisa por muitas vezes se encontraram entre meios com convergência de conflitos e interesses.

É importante para um pesquisador fazer as suas escolhas, assim como lidar com as consequências. Uma das grandes dificuldades encontradas foi filtrar as informações recebidas, já que foram centenas de notícias, dados, livros e referenciais teóricos que me foram enviados por amigos ao longo de todos esses anos. E isso foi interessante, pois me percebi em uma rede de apoio e incentivo, apesar da quase loucura devido ao recebimento

massivo de informação. Também me preocupei em jogar a maioria dos *games* aqui problematizados e analisados, e isso teve como objetivo evitar julgamentos rasos a partir das experiências de outrem. Além disso, trouxe para a pesquisa através das entrevistas pessoas de gêneros, origens, áreas, e vivências diferentes, com o desígnio de apresentar discussões com um viés multicultural e contemporâneo.

Na primeira parte da escrita me deparei com a complexidade da linguagem interdisciplinar que são os videogames. Não há como falar de *games* sem explorar e problematizar o seu contexto social, político e histórico. Foi a partir desse trecho inicial que o questionamento de “quem são os desenvolvedores de *games*?” se mostrou perene em toda a pesquisa. Entender a indústria e os desenvolvedores envolvidos em um *game* foi essencial para compreender o processo que envolveu a *Mystique*, *Regra 34*, e modificações sexuais.

Na terceira parte compreendi como os jogos se apropriam da linguagem cinematográfica até a publicidade de apelo sexual de videogames. Isso foi fundamental para vislumbrar como a sexualidade nos *games* se mostra presente em todos os aspectos e fases do desenvolvimento de um jogo, e também como existe uma comunidade de jogadores que permeia todas as etapas desse processo. E também foram utilizados conceitos importantes, como por exemplo o consumidor-rei e como suas ações moldam toda a indústria de videogames.

A terceira parte da pesquisa teve como foco a discussão acerca dos jogos como arte, assim como a apropriação dos videogames no fazer artístico. Nesse sentido, foram apresentados artistas que trabalham questões sexuais através dos jogos de uma maneira que não seria possível em outras linguagens. Além de apresentar os artistas e suas respectivas obras, foi fundamental trazer a perspectiva de cada um acerca de suas produções, processos, opiniões e premonições sobre o flerte entre sexualidade e os videogames. Com Suzete Venturelli foram discutidos os percalços que envolvem a pesquisa em *games* de maneira institucionalizada com a participação de um laboratório de pesquisa e com um trabalho em equipe. Com Edgar Franco foi discutida as possibilidades de usabilidade dos videogames na arte, assim como uma discussão sobre a relação entre técnica e o artista, e também como as universidades lidam com a Arte e Tecnologia. E por fim, a entrevista com Nicolau Chaud trouxe as experiências de um desenvolvedor independente que entende os jogos como arte em um contexto interdisciplinar entre as áreas de Arte e Psicologia.

A experiência acumulada durante a escrita das primeiras partes da pesquisa foi o estopim para o desenvolvimento do questionário sobre sexualidade e videogames. A participação do público revelou como a práxis é importante, e foi a partir das respostas coletadas que o caminho para a quarta e última parte da pesquisa foi pavimentado. As respostas e participação do público envolveram questões acerca da história dos jogos, representação, consumo de jogos pornográficos e também sobre fetiches e fantasias sexuais. Enquanto as três primeiras partes da pesquisa influenciaram o desenvolvimento do questionário, os resultados foram responsáveis por perceber como a sexualidade nos videogames já está em nosso cotidiano, e por muitas vezes além do *joystick*. Então me dediquei em compreender os processos que envolvem uma sociedade pós-humana pautada por consumir afeto e desejo em um contexto hiper-real. O referencial se perde, ganha vida própria e nunca mais retorna ao seu ponto de origem. Nesse contexto, o *ahengao* perde sua origem nos quadrinhos pornográficos japoneses e migra para faces humanas. Ao mesmo tempo a comunidade cria a Bowsette a partir de um meme, onde a personagem transita entre modificações para *games*, ensaios sensuais com *cosplayers*, e na produção de conteúdo pornográfico com seres humanos. E finalmente, a entrevista com Lola Waifu demonstrou como a relação entre os jogadores e os personagens de videogames migrou para uma relação corpórea através de uma busca por afeto.

É importante ressaltar que em todas as etapas da pesquisa o jogador/consumidor e o sistema capitalista se mostraram presentes. Não se trata apenas de um *game* lançado para uma determinada plataforma, mas camadas de consumo intrinsicamente ligadas aos desejos dos jogadores. Por um lado, temos itens oficiais, mas por outro temos modificações, comissões, e até encontros de clientes com acompanhantes/*cosplayers*. Os jogadores pagam por realizar seus desejos em diferentes níveis: dentro dos jogos, em desenhos bidimensionais e no último grau, encontros com acompanhantes. Prevejo que a relação entre os videogames e sexualidade se tornem cada vez mais notáveis em nossa sociedade. E que estejamos trilhando um caminho sem volta, e as novas gerações aqui analisadas e entrevistas mostram como existe um novo olhar sobre a própria sexualidade e para com o outro através do uso da tecnologia, e principalmente por meio dos videogames.

Acredito que a pesquisa tenha alcançado o seu objetivo principal, e assim como a arte contemporânea, o caminho foi se definindo durante o processo criativo. O questionário respondido por 1121 participantes se mostrou uma grata surpresa, e trouxe informações e discussões relevantes na contemporaneidade. E finalmente para encerrar, a pes-

quisa poderia se aprofundar em diversos pontos, mas devido um recorte de tempo e espaço (preciso me formar), isso não será possível, e nesse momento a pesquisa precisa encontrar o seu fim. Contudo, espero que as discussões, fatos, e problematizações acerca da sexualidade nos videogames aqui apresentados sejam uma porta de entrada para outros pesquisadores das mais variadas áreas. Pois os *games* são interdisciplinares na sua origem, o que justifica atrair jovens pesquisadores de áreas tão diversas. Os videogames são uma linguagem ainda jovem, e os *games* se desenvolvem enquanto descobrem suas potencialidades e possibilidades, assim como todos nós.

REFERÊNCIAS

ABBADE, João. **Cyberpunk 2077 é significativamente maior que The Witcher 3, diz CEO da CD Projekt Red**. Jovem Nerd, 2017 Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/cyberpunk-2077-e-significativamente-maior-que-the-witcher-3-diz-ceo-da-cd-projekt-red/>>. Acesso em> 21 jan. de 2018.

ABREU, Nuno. **O olhar pornô: a representação do obsceno no cinema e vídeo**. São Paulo: Mercado das Letras, 1996.

ALBURQUERQUE, Carlos. **Primeiro game feito com recursos da Lei Rouanet, ‘Toren’ é saudado como um marco**. O Globo, 2015. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/primeiro-game-feito-com-recursos-da-lei-rouanet-toren-saudado-como-um-marco-16644048>>. Acesso em: 15 set. 2018.

ANTONELLI, Paola. **Video Games: 14 in the collection, for starters**. MoMA, 2012. Disponível em: <https://www.moma.org/explore/inside_out/2012/11/29/video-games-14-in-the-collection-for-starters/>. Acesso em: 14 set. 2018.

APPERLEY, Thomas. **The body of the gamer: game art and gestural excess**. Em: Digital Creativity, p. 145-156, 2013. Disponível em: <https://www.academia.edu/4432863/The_body_of_the_gamer_Game_art_and_gestural_excess>. Acesso em: 18 abr. 2019.

ARAÚJO, Bruno. **82% dos brasileiros jogam games no celular, diz Pesquisa Game Brasil 2015**. Globo Tecnologia, 2015. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/campus-party/2015/noticia/2015/02/82-dos-brasileiros-jogam-games-no-celular-diz-pesquisa-game-brasil-2015.html>>. Acesso em: 18 mar. 2019.

ARIF, Shabana. **God of War vendeu mais de 5 milhões de cópias em um mês**. IGN Brasil, 2018. Disponível em: <<https://br.ign.com/god-of-war-2016/62328/news/god-of-war-vendeu-mais-de-5-milhoes-de-copias-em-um-mes>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

ARRACHÉ, Eric. **Conheça a história do cara que ganha quase 13 mil por mês para fazer um mod de sexo em The Sims 4**. Critical Hits, 2017. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/conheca-historia-do-cara-que-ganha-quase-13-mil-por-mes-para-fazer-filmes-the-sims/>>. Acesso em: 5 jul. 2018.

ASCOTT, Roy. **Quando a Onça se Deita com a Ovelha: a Arte com Mídias Úmidas e a Cultura Pós-Biológica**. Em: Arte e Vida no Século XXI – Tecnologia, Ciência e Criatividade, Diana Domingues (Org.). São Paulo: Editora Unesp, 2003.

ATARI.COM.BR. **Portal Atari**. 2008. Disponível em: <atari.com.br>. Acesso em: 06 maio 2017.

AUTRAN, Paula. **Receita de bolo substitui áudio de Bolsonaro censurado em exposição**. O Globo Cultura, 2018 Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/receita-de-bolo-substitui-audio-de-bolsonaro-censurado-em-exposicao-23282002>> Acesso em: 15 dez. 2018.

AUTRAN, Paula; NIKLAS, Jan. **Casa França-Brasil proíbe áudio de Bolsonaro em instalação da exposição “Literatura Exposta”**. O Globo Cultura, 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/cultura/casa-franca-brasil-proibe-audio-de-bolsonaro-em-instalacao-da-exposicao-literatura-exposta-23280534>>. Acesso em: 15 dez. 2018.

BANKHURST, Adam. **Bowsette não vai se tornar oficial, de acordo com a Nintendo**. IGN Brasil, 2019. Disponível em: <<https://br.ign.com/new-super-mario-bros-u-deluxe/69743/news/bowsette-nao-vai-se-tornar-oficial-de-acordo-com-a-nintendo>>. Acesso em: 07 maio 2020.

BAUDRILLARD, Jean. Ballard/"Crash"/Baudrillard. Em: **Science Fiction Studies**, v. 19, n. 3, 1992, pp. 354-360. Disponível em: <<https://www.jstor.org/stable/4240182>>. Acesso em: 07 jun. 2020.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio d'água, 1991.

BAUMGAERTEL, Tilman. **Modification, abstraction, socialization: on some aspects of artistic computer games**. Net Time, 2004. Disponível em: <<http://www.net-time.org/Lists-Archives/nettime-1-0503/msg00026.html>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

BITTANTI, Matteo. **Game Art: (this is not) a manifesto (this is) a disclaimer**. Em: *Gamescenes: art in the age of videogames*, p. 7-14, 2006. Disponível em: <<https://issuu.com/johanlevi/docs/gamescenes>>. Acesso em: 18 abr. 2019.

BLASCO, Lúcia. **Homens se abrem sobre tabu do 'pênis pequeno'**. BBC Notícias, 2016. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/04/160329_homens_penis_pequeno_r>. Acesso em: 10 out. 2016.

BRING. **Brasília Indie Games**. Disponível em: <<http://brasiliaindiegames.com.br/sobre/>>. Acesso em: 04 jun. 2019.

BURNS, Matthew. **The King and his objects**. *Magical Wasteland*, 2014. Disponível em: <<https://www.magicalwasteland.com/notes/2014/8/22/the-king-and-his-objects>>. Acesso em: 28 jun. 2018.

CÁCERES, André. **Criminologista investiga a relação entre videogames e violência**. Portal Aliás Estadão, 2018. Disponível em: <<https://alias.estadao.com.br/noticias/general,criminologista-investiga-a-relacao-entre-videogames-e-violencia,70002322917>>. Acesso em: 10 jul. 2018.

CAMARGO, Taynara. Entrevista com Taynara Camargo [*WhatsApp*]. **A Afrodite que transpassa os videogames**. Concedida a José Antônio Loures, 2019.

CAMPOS, Marcela. Entrevista com Marcela Campos [*e-mail*]. **Da comunidade ao cosplay: uma prática social**. Concedida a José Antônio Loures, 2020.

CAMPOS, Márcia; GUIMARÃES, Rany; LETICIA, Carol. **Representação LGBT na trilogia Dragon Age**. Anais SBC – Proceedings of SBGames 2015, Teresina, 2015. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/cultura-short/147294.pdf>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

CARMO, João Clodomiro. **O Atari da Polyvox já está pronto**. Acervo Folha, 1983. Disponível em: <<https://acervo.folha.com.br/leitor.do?numero=8522&keyword=Polyvox&anchor=4203194&origem=busca&pd=223dd8e6cfec290b9a8b4562cf37698c>>. Acesso em: 18 de set. 2016.

CARMO, Vera. **O uso de questionários em trabalhos científicos**. 2013. Disponível em: <http://www.inf.ufsc.br.vera.carmo/Ensino.2013.2/Ousodequestionariosemtrabalhos_cientificos.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2019.

CARRIERI, Alexandre; GOBIRA, Pablo. **Jogos e sociedade: explorando as relações entre jogo e vida**. Minas Gerais: Editora Crisálida, 1ª Edição, 2012.

CARRINO, Giuseppe. **Steam aprova lançamento de primeiro jogo pornô sem censuras na plataforma**. Game Hall, 2018. Disponível em: <<http://gamehall.uol.com.br/v10/steam-aprova-lancamento-de-primeiro-jogo-porno-sem-censuras-na-plataforma/>>. Acesso em: 15 set. 2018.

CASTRO, Ana Lúcia de. Corpo, consumo e mídia. Em: **Revista CMC: Comunicação, mídia e consumo**, v. 1, n. 1, 2004. São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM. Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/2>>. Acesso em: 02 jan. 2018.

CHALK, Andy. **The Witcher series has now sold more than 25 million copies**. PC Gamer, 2017. Disponível em: <<https://www.pcgamer.com/the-witcher-series-has-now-sold-more-than-25-million-copies/>>. Acesso em: 01 jun. 2018.

CIRIACO, Douglas. **‘Fantasma’ de Red Dead Redemption 2 assombra cidade no interior do Paraná**. Voxel, 2018. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/fantasma-red-dead-redemption-2-assombra-cidade-interiorparana_840163.htm?fbclid=IwAR26axfldNC0qEso75JJn5WV7vDNMAovFlfyrP2M-Cs_eIHA2VZUBICczvg>. Acesso em: 10 jun. 2020.

COSTA, Maria. Censura não é educação. **Revista Comunicação e Educação**: Revista do Departamento de Comunicações e Artes da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, v. 12, n. 2, p. 45-55, 2008. Disponível em: <<http://www.revistas.usp.br/comueduc/article/view/42385>>. Acesso em: 31 mar. 2019.

COSTA, Ryan da. **Segundo o jornal The Sun, Deus Ex é realidade**. Critical Hits, 2014. Disponível em: <<https://criticalhits.com.br/games/segundo-o-jornal-the-sun-deus-ex-e-realidade/>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

COURT, John. **Pornografia: uma resposta cristã**. São Paulo: Sociedade Religiosa Edições Vida Nova, 1992.

DERY, Mark. **Velocidade de escape: cibercultura no fim do século**. Coimbra: Editora Quarteto, 2000.

DINIZ, Antony Henrique Tomaz. **Os corpos dos Ursos: Uma etnografia das corpora-
lidades, masculinidades e sexualidades em uma cultura gay urbana de São Paulo**. Em: Anais Complementares do Seminário Internacional Fazendo Gênero 10. Florianópolis: Universidade Federal de Santa Catarina, 2013. Disponível em: <<http://www.fg2013.wwc2017.eventos.dype.com.br/site/anaiscomplementares>>. Acesso em: 07 mai. 2018.

DWORKIN, Andrea. **Letters from a war zone: writings, 1976-1989**. Feministes Radicales, 1988. Disponível em: <<https://www.feministes-radicales.org/wpcontent/uploads/2010/11/AndreaDWORKIN-Letters-from-a-War-Zone-Writings-1988.pdf>>. Acesso em: 08 nov. 2018.

FRANCO, Edgar (Ciberpajé). **Aforismos do ciberpajé**. 12 jan. 2019. Facebook: Aforismos do ciberpajé. Disponível em: <<https://www.facebook.com/aforismosdociberpaje/posts/2059306507493764>>. Acesso em: 02 ago. 2020.

ESTADÃO. **Mulher virtual da Magazine Luiza reclama de assédio em comentários**. Portal Estadão, 2018. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,mulher-virtual-da-magazine-luiza-reclama-de-assedio-em-comentarios,70002484761>>. Acesso em: 08 fev. 2019.

FERNANDES, Matheus. **Como o Bomba Patch formou uma geração que consome futebol pelo videogame**. Vice, 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/qvngj5/bomba-patch-historia-futebol-videogame>. Acesso em: 05 jul. 2018.

FOLHA DE SÃO PAULO. **CONAR restringe erotismo e jovem em propaganda de cerveja e vinho**. Portal Folha de São Paulo, 2003. Disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/dinheiro/fi1309200327.htm>>. Acesso em: 04 jan. 2018.

FONSECA, Ana Carolina. **Qual é o mistério da carta sobre "pesquisa sexual" que circula na UnB?** Portal Correio Braziliense, 2017. Disponível em: <https://www.correiobraziliense.com.br/app/noticia/cidades/2017/07/03/interna_cidadesdf,606337/qual-e-o-misterio-da-carta-sobre-pesquisa-sexual-que-circula-na-unb.shtml>. Acesso em: 26 maio 2018.

FORTIM, Ivelise; PIRRO, Roxane. **A mulher como jogadora e consumidora de jogos digitais: Pesquisa Game Brasil 2017**. Em: BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas (Org.). Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica. São Paulo: Oficina Lúdica, 2019 [Edição eletrônica].

FRANÇA, Clarice. **O problema com as mulheres em The Witcher**. Ideias em roxo. 2016. Disponível em: <<https://ideiasemroxo.wordpress.com/2016/07/05/o-problema-com-as-mulheres-em-the-witcher/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

FRANÇA, Clarice. **Os personagens LGBT+ de Dragon Age: Origins**. Ideias em roxo. 2017a. Disponível em: <<https://ideiasemroxo.wordpress.com/2017/06/19/os-personagens-lgbt-de-dragon-age-origins/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FRANÇA, Clarice. **Os personagens LGBT+ de Dragon Age 2**. Ideias em roxo. 2017b. Disponível em: <<https://ideiasemroxo.wordpress.com/2017/06/26/os-personagens-lgbt-de-dragon-age-2/>>. Acesso em: 20 fev. 2019.

FRANÇA, Clarice. **Os personagens LGBT+ de Dragon Age: Inquisition**. Ideias em roxo. 2017c. Disponível em: <<https://ideiasemroxo.wordpress.com/2017/06/28/os-personagens-lgbt-de-dragon-age-inquisition/>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

FRANÇA, Clarice. Entrevista com Clarice França [*e-mail*]. **Reflexões acerca da representatividade e diversidade nos games**. Entrevista concedida a José Antônio Loures, 2018.

FRANCO, Edgar. Stelarc: arte, tecnologia, estética e ética. Em: **Revista Metodista**, São Paulo, v. 13, n. 22, 2010. Disponível em: <<https://www.metodista.br/revistas/revistas-metodista/index.php/EL/article/view/2432>>. Acesso em: 8 jun. 2020.

G1. **Justiça proíbe games 'Counter-Strike' e 'Everquest' no Brasil**. Portal G1 de Notícias, 2008. Disponível em: <<http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,,MUL265391-6174,00-JUSTICA+PROIBE+GAMES+COUNTERSTRIKE+E+EVER-QUEST+NO+BRASIL.html>>. Acesso em: 12 ago. 2017.

G1. **Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil**. Portal G1 de Notícias. 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em: 31 jan. 2018.

G1. **Rede social Tumblr irá banir conteúdo adulto**. Portal G1 de Notícias. 2018a. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/12/03/rede-social-tumblr-ira-banir-conteudo-adulto.ghtml>>. Acesso em: 04 dez. 2018.

G1. **Funai denuncia bloqueio de conta no Facebook por imagens de índias com seios nus**. Portal G1 de Notícias. 2018b. Disponível em: <<https://g1.globo.com/economia/tecnologia/noticia/2018/08/31/funai-denuncia-bloqueio-de-conta-no-facebook-por-imagens-de-indias-com-seios-nus.ghtml>>. Acesso em: 15 set. 2018.

GAIDER, David. **The final conversation**. Medium David Gaider, 2018. Disponível em: <<https://medium.com/@davidgaider/the-final-conversation-d6258fa6cbdb>>. Acesso em: 21 fev. 2019.

GALVÃO, Bruno. **DICE diz que as mulheres de Battlefield 5 estão para ficar**. Eurogamer, 2018. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2018-05-26-dice-diz-que-mulheres-battlefield-5-estao-para-ficar>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

GAMEHALL. **Dragon Age: Inquisition recebe prêmio por inclusão de personagens LGBT.** Jogos UOL, 2015. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2015/01/25/dragon-age-inquisition-recebe-premio-por-inclusao-de-personagens-lgbt.htm>>. Acesso em: 09 maio 2018.

GAMES DATABASE. **Mystique presents swedish erotica.** Swedish Erotica - Custer's Revenge Atari 2600 Instructions and Manual. Disponível em: <https://www.gamesdatabase.org/Media/SYSTEM/Atari_2600/Manual/formated/Swedish_Erotica-_Custers_Revenge_-_1983_-_Mystique.pdf>. Acesso em: 16 maio 2017.

GARCIA, Tayná. **Celulares têm o dobro de jogadores de consoles no Brasil.** Jovem Nerd, 2019. Disponível em: <<https://jovemnerd.com.br/nerdbunker/pesquisa-celulares-consoles-brasil/>>. Acesso em: 14 mar. 2019.

GARRET, Felipe. **Tumblr perde 84 milhões de acessos após banir pornografia.** Techtudo, 2019. Disponível em: <<https://www.techtudo.com.br/noticias/2019/03/tumblr-perde-84-milhoes-de-acessos-apos-banir-pornografia.ghtml>>. Acesso em: 28 mar. 2019.

GELAPE, Lucas; PUTINI, Rafaela. **Mais de 500 candidatos usam títulos religiosos no nome de urna.** Portal G1 de Notícias, 2018. Disponível em: <<https://g1.globo.com/politica/eleicoes/2018/eleicao/noticia/2018/08/20/mais-de-500-candidatos-titulos-religiosos-no-nome-de-urna.ghtml>>. Acesso em: 17 set. 2018.

GERMANO, Felipe. **Game se torna o mais lucrativo lançamento na história do entretenimento.** Super Interessante, 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/cultura/game-se-torna-o-mais-lucrativo-lancamento-na-historia-do-entretenimento/>>. Acesso em: 07 dez. 2018.

GIDDENS, Anthony. **A transformação da intimidade: sexualidade, amor & erotismo nas sociedades modernas.** São Paulo: Editora UNESP, 1992.

GLASSIE, Summer. **Embraced eternity lately?: Mislabeled and subversion of sexuality labels through the Asari in the Mass Effect trilogy.** Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games, New York: Bloomsbury, 2015.

GOMES, Wilson. **Opinião política na internet: uma abordagem ética das questões relativas a censura e liberdade de expressão na comunicação em rede.** Em: Anais do X Encontro da Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação (Compós). Brasília, 2001, p. 1-17. Disponível em: <<http://egov.ufsc.br/portal/conteudo/opini%C3%A3o-pol%C3%ADtica-na-internet-uma-abordagem-%C3%A9tica-das-quest%C3%B5es-relativas-censura-e-liberdade>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

GONÇALVES, Matheus. **Entenda: Pink Money e o poder do consumo rosa.** Pink Ads Medium. 2017. Disponível em: <<https://medium.com/@pinkads/entenda-pink-money-e-o-poder-do-consumo-rosa-b6569e2a7d3a>>. Acesso em: 26 nov. 2018.

GOULART, Lucas. **Entrevista com Adrienne Shaw.** Em: BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas (Org.). Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica. São Paulo: Oficina Lúdica, 2019 [Edição eletrônica].

BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas. **Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica**. São Paulo: Oficina Lúdica, 2019 [Edição eletrônica].

GOULART, Lucas; NARDI, Henrique. GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. *Revista Mídia e Cotidiano*, v. 11, n. 3, p. 250, 2017.

GRAYSON, Nathan. **Valve pulls popular sex game from steam; developer blames complaints about “pornography”**. Portal Kotaku, 2017. Disponível em: <<https://steamed.kotaku.com/valve-pulls-popular-sex-game-from-steam-developers-bla-1797310812>>. Acesso em: 15 set. 2018.

GUEDES, Clara; MELO, Cristina. **A Mulher em Dragon Age**. Anais XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Nordeste, Fortaleza, 2017. p. 1098–1101. Disponível em: <<http://www.portalintercom.org.br/anais/nordeste2017/resumos/R57-0794-1.pdf>>. Acesso em: 24 fev. 2019.

GUILHERME, Paulo. **A que nível chegamos? Versão VR de Dead or Alive Xtreme 3 é super explícita**. Voxel, 2016. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/nivel-chegamos-versao-vr-dead-or-alive-xtreme-3-super-explicita_825192.htm>. Acesso em: 07 jul. 2018.

GUTIERREZ, Barbara. **Ele ganha cerca de R\$ 13 mil por mês para transformar "The Sims" em suruba**. UOL, 2017. Disponível em: <<https://www.uol.com.br/start/ultimas-noticias/2017/05/02/ele-ganha-cerca-de-r-13-mil-por-mes-para-transformar-the-sims-em-suruba.htm>>. Acesso em: 20 maio 2017.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do eros**. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade do cansaço**. Petrópolis: Editora Vozes, 2015.

HART, Casey. **Sexual favors: Using casual sex as currency within video games**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

HELPER, Chris *et al.* **The art of the Mass Effect universe**. 1ª ed. Milwaukie, OR: Dark Horse Books, 2012.

HOLMES, Alison. **Representations of gender and sexuality in BioWare's Mass Effect 3**. 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/11729972/Representations_of_Gender_and_Sexuality_in_BioWares_Mass_Effect_3>. Acesso em: 20 fev. 2019.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.

HUNT, Lynn. **A invenção da pornografia: obscenidade e as origens da modernidade 1500 – 1800**. São Paulo: Hedra, 1999.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Censo do IBGE 2010**: Estados. Brasília: Portal IBGE. 2010. Disponível em: <<http://www.ibge.gov.br/estadosat/perfil.php?sigla=go>>. Acesso em: 15 jan. 2016.

INFOWORLD. v.4, n.44. **InfoWorld Media Group, Inc.** 1982. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=EjAEAAAAMBAJ>>. Acesso em: 28 ago. 2016.

INSTITUTO DE PSICOLOGIA DA USP. **Representação e Diversidade na Cultura Digital: 1 - Gênero e Sexualidade**. YouTube Instituto USP. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=tMOMG66KEhY&t=1s&fbclid=IwAR2sM8CA0MXE-e0zLP7AFv35wupqXvHiKqgGWDFImFQQqLv-lFGL3s7ic9w>>. Acesso em: 30 mar. 2019.

ITAÚ CULTURAL. **F69 - Emoção Artificial 2.0**. YouTube Itaú Cultural. 2010. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=x5tZHWuuu4>>. Acesso em: 24 jun. 2017.

JANSEN, Roberta. **Lei multa propagandas sexistas e misóginas no Rio em até R\$ 658 mil**. Estadão. 2018. Disponível em: <<http://economia.estadao.com.br/noticias/geral,lei-proibe-propagandas-sexistas-e-misoginas-no-estado-do-rio,70002145860>>. Acesso em: 04 jan. 2018.

JOB, Aline. **Sobre mulheres e polígonos: a difícil tarefa de representar mulheres e produzir representatividade em videogames**. Em: BLANCO, Beatriz; GOULART, Lucas (Org.). *Videogames, Diversidade e Gênero: Pesquisa Científica e Acadêmica*. São Paulo: Oficina Lúdica, 2019.

JOGABILIDADE. **As revoluções de Adventure | Retrocompatibilidade**. Jogabilidade, 2017. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=UYPRjBi6PO8>>. Acesso em: 10 dez. 2018.

KARASINSKI, Vinicius. **Deep Silver se desculpa pelo busto feminino zumbificado de Dead Island Riptide**, Voxel, 2013. Disponível em: <<https://www.voxel.com.br/noticias/deepsilverse desculpapelobustofemininozumbificadodedeadislandriptide.htm>>. Acesso em: 07 jan. 2018.

KENT, Steven. **The ultimate history of video games**. New York: Random House International, 2002.

KICE, Brent. **Assessing player-connected versus player-disconnected sex acts in video games**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

KIES, Bridget. **Death by Scissors: Gay Fighter Supreme and the sexuality that isn't sexual**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*. Bloomsbury Academic: 2015.

KRZYWINSKA, Tanya. **The strange case of the disappearance of sex in video games**. Em: *Computer games and new media cultures: a handbook of digital games studies*. Editado por Johannes Fromme e Alexander Unger, p. 143–160. New York: Springer, 2012.

KRZYWINSKA, Tanya. **The strange case of the disappearance of sex in video games**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for mature: sex and sexuality in video games*, New York: Bloomsbury, 2015.

LEÃO, Lúcia. **Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura**. São Paulo: Sesc Pompeia, 2005.

LENHARO, Mariana. **Cai número de plásticas no Brasil, mas país ainda é 2º no ranking, diz estudo**. G1, 2016. Disponível em: <<http://g1.globo.com/bemestar/noticia/2016/08/cai-numero-de-plasticas-no-brasil-mas-pais-ainda-e-2-no-ranking-diz-estudo.html>>. Acesso em: 02 nov. 2020.

LEONARDI, Ana. **Cientista estudou pela 1ª vez a relação entre sexo e videogame**. Super Interessante, 2017. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/comportamento/cientista-estudou-pela-1a-vez-a-relacao-entre-sexo-e-videogame/>>. Acesso em: 8 jan. 2018.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 2009.

LÉVY, Pierre. **O que é virtual?** Rio de Janeiro: Editora 34, 1996.

LIPPE, Pedro. **No Brasil, o PlayStation 2 se recusa a morrer**. UOL Jogos, 2017. Disponível em: <<https://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2017/12/06/no-brasil-o-playstation-2-se-recusa-a-morrer.htm>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

LOLA WAIFU. Entrevista com Lola Waifu [*WhatsApp*]. **Lola Waifu: A musa da hiper-realidade**. Concedida a José Antônio Loures, 2020.

LOUREIRO, Jorge. **Foram gravadas 16 horas captura de movimentos de sexo para The Witcher 3**. Eurogamer, 2015. Disponível em: <<https://www.eurogamer.pt/articles/2015-01-29-foram-gravadas-16-horas-captura-de-movimentos-de-sexo-para-the-witcher-3>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

LOURES, José; FRANCO, Edgar. Edgar Franco, o Ciberpajé: games, censura, tecnologia e arte. **Art & Sensorium**, vol. 5, n. 2, 2018. Disponível em: <<http://periodicos.unespar.edu.br/index.php/sensorium/article/view/2421>>. Acesso em: 10 ago. 2018.

LOURES, José; QUINTA, Nicolau Chaud. **Os games como linguagem artística: reflexões acerca do crime, sexualidade e psicose**. SBC - Proceedings of SBGames 2019. Culture Track - Full Papers. Rio de Janeiro, 2019.

LOURO, Guacira. Gênero, sexualidade e educação: das afinidades políticas às tensões teórico-metodológicas. **Educação em Revista**. Belo Horizonte. n. 46. p. 201-218. dez. 2007.

LOURO, Guacira. **O corpo educado pedagogias da sexualidade**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2000.

LUIZ, Ademir; CARVALHO, Ligia. Entrevista com prof. Dr. Edgar Silveira Franco: um artista pós-humano. Em: **Revista PLURAIIS – Virtual**, v. 3, n. 1, 2013, p. 244-256. Disponível em: <<http://www.revista.ueg.br/index.php/revistapluraisvirtual/article/view/1519>>. Acesso em: 9 mar. 2019.

MACHADO, Arlindo. **Arte e mídia**. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.

MARTIN, Marcel. **A linguagem cinematográfica**. São Paulo: Brasiliense, 2013.

MARTINS, Veramar. **[ENTRE]MUNDOS: Uma Narrativa Ficcional Transmídia**. Dissertação (Dissertação em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás. Goiânia, UFG: 2015. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/5018>>. Acesso em: 02 nov. 2019.

MATTOS, Bruna. **“Aceitem ou não comprem”, diz EA sobre mulheres em Battlefield V**. MeuPS4, 2018. Disponível em: <<https://www.meups4.com.br/noticias/ea-volta-a-defender-protagonismo-feminino-em-battlefield-v/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

MAKUCH, E. **Activision Blizzard Made \$1.2 Billion from Microtransactions in just three monts**. Gamespot, 2020. Disponível em: <<https://www.gamespot.com/articles/activision-blizzard-made-12-billion-from-microtransactions-in-just-three-months/1100-6483985/>>. Acesso em 02. nov. 2020.

MCCULLOUGH, Kevin. **The "Sex-Box" race for president**. Town Hall, 2008. Disponível em: <http://www.townhall.com/KevinMcCullough/2008/01/13/sex-box_race_for_president>. Acesso em: 12 maio 2018.

MCLUHAN, Marshall. **The mechanical bride: folklore of industrial man**. United Kingdom: Duckworth Overlook, 2011.

MENDONÇA, Bruno. **Do game à arte: processo criativo em gamearte**. Dissertação (Dissertação em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás. Goiânia: UFG, 2014. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/3833>>. Acesso em: 02 nov. 2019.

MENDONÇA, Renata. **O que o caso do homem que ejaculou em mulher no ônibus diz sobre a lei brasileira?** BBC Notícias, 2017. Disponível em: <<http://www.bbc.com/portuguese/brasil-41115869>>. Acesso em: 29 jan. 2018.

MENEZES, Leilane. **Por que as mulheres estão abandonando a pílula anticoncepcional?** Metrôpoles, 2016. Disponível em: <<http://www.metropoles.com/vida-e-estilo/bem-estar/por-que-as-mulheres-estao-abandonando-a-pilula-anticoncepcional>>. Acesso em: 12 set. 2017.

MILLER, Adam. **The sex video game polymorphous perversity made me question my identity**. Portal Kotaku, 2012. Disponível em: <<https://kotaku.com/5928659/the-sex>>

video-game-polymorphous-perversity-made-me-question-my-identity>. Acesso em: 17 jan. 2019.

MILLS, Dan. **Explicit sexual content in early console video games**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

MLODINOW, Leonard. **Subliminar: como o inconsciente influencia nossas vidas**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor Ltda., 2013.

MORAES, Eliane; LAPEIZ, Sandra. **O que é pornografia**. São Paulo: Brasiliense, 1985.

MOREIRA, Maria. **4 startups que lucram no mercado da realidade virtual**. *Revista Pequenas Empresas e Grandes Negócios*, 2018. Disponível em: <<https://revista-pegn.globo.com/Tecnologia/noticia/2018/09/4-startups-que-lucram-no-mercado-da-realidade-virtual.html>>. Acesso em: 14 set. 2018.

MOSER, Giancarlo; KRÜGER, Fernando. **O marketing dos jogos eletrônicos**. Em: *Anais do XVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação*, Rio de Janeiro, 2005. Disponível em: <<http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2005/resumos/r1276-1.pdf>>. Acesso em: 07 mar. 2019.

MOSS, Rich. **The state of the VR industry: devs weigh in**. Gamasutra, 2017. Disponível em: <https://www.gamasutra.com/view/news/304774/The_state_of_the_VR>. Acesso em: 14 set. 2018.

MUNHOZ, Vinicius. **Parabéns, Lara! Tomb Raider faz 20 anos e separamos algumas curiosidades**. *Voxel*. 2016. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/parabens-lara-tomb-raider-20-anos-separamos-curiosidades_826190.htm>. Acesso em: 7 maio 2018.

MYERS, Maddy. **Capcom cracks down on paid street fighter costume mods**. *Kotaku*, 2017. Disponível em: <<https://competekotaku.com/capcom-cracks-down-on-paid-street-fighter-costume-mods-1797615597>>. Acesso em: 8 jul. 2017.

NADALE, Marcel. **Há mais mulheres que homens jogando game no Brasil, diz pesquisa**. *Super Interessante*, 2018. Disponível em: <<https://super.abril.com.br/blog/combo/mulheres-jogam-mais-videogame-que-homens-no-brasil-diz-estudo/>>. Acesso em: 12 mar. 2019.

NARDI, Henrique; HENNIGEN, Inês; GOULART, Lucas. “We’re gay, we play, we’re here to stay”: notas sobre uma parada de orgulho LGBTQ no jogo *World of Warcraft*. Em: *Contemporanea - Revista de Comunicação e Cultura*, v. 13, n. 2, p. 401–416, 2015.

NAVARRO-REMESAL, Víctor; GARCÍA-CATALÁN, Shaila. **Let’s play master and servant: BDSM and directed freedom in game design**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

NETTO, Andrei. **Justiça da França julga Facebook por censura a “A Origem do Mundo”**, Cultura Estadão, 2018. Disponível em: <<https://cultura.estadao.com.br/noticias/artes.justica-da-franca-julga-facebook-por-censura-a-a-origem-do-mundo,70002173872>>. Acesso em: 15 set. 2018.

NUNES, Mônica. A cena cosplay: vinculações e produção de subjetividade. Em: **Revista Famencos**. Porto Alegre, v. 20, n. 2, pp. 430-445, maio/agosto, 2013. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/14206>>. Acesso em: 19 abr. 2019.

O GLOBO. **Reino Unido apresenta plano para proibir terapias de “cura gay”**. O Globo Sociedade, 2018. Disponível em: <<https://oglobo.globo.com/sociedade/reino-unido-apresenta-plano-para-proibir-terapias-de-cura-gay-22846214>>. Acesso em: 5 jul. 2018.

OLHAR DIGITAL. **Ministério da Cultura vai destinar R\$ 100 milhões para setor de games no Brasil**. Portal Olhar Digital, 2018, Disponível em: <<https://olhardigital.com.br/games-e-consoles/noticia/ministerio-da-cultura-vai-destinar-r-100-milhoes-para-setor-de-games-no-brasil/78449>>. Acesso em: 15 set. 2018.

OLIVEIRA, Ivan. **A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadrinhos do Capitão Gralha**. Tese (Tese em Arte e Cultura Visual) - Universidade Federal de Goiás. Goiânia, UFG: 2017. Disponível em: <<https://repositorio.bc.ufg.br/tede/handle/tede/7355?mode=full>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

PAES, Larissa; ANASTASSAKIS, Zoy. Os jogos e o design no Brasil: uma investigação acerca da produção acadêmica da CAPES. **Revista Arcos Design**, v. 9, n. 2, 2016. Disponível em: <<http://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/arcosdesign/article/view/25591>>. Acesso em: 21 mar. 2018.

PARALELOS. **Documentário Paralelos**. Produção de Hugo Haddad e Pedro Falcão. São Paulo: Redbull, 2016. Série em 3 capítulos (19 min.): Streaming. Disponível em: <<https://www.redbull.com/br-pt/serie-paralelos-narra-pirataria-de-games-no-brasil>>. Acesso em: 04 de julho de 2017.

PARKIN, Simon. **Why sex matters in Witcher 3, the Grand Theft Auto of fantasy games**. The Guardian, 2015. Disponível em: <<http://www.theguardian.com/technology/2015/jan/28/sex-witcher-3-grand-theft-auto-of-fantasy-games>>. Acesso em: 02 jun. 2015.

PAYNE, Matthew; ALILUNAS, Peter. Regulating the desire machine: Custer’s Revenge and 8-bit Atari porn video games. Em: **Television & Media**, vol. 17, 2016.

PELLEGRINI, Tânia. Ficção brasileira contemporânea: ainda a censura? Em: **Revista Acta Scientiarum**, p. 79-86, 2001. Disponível em: <<http://periodicos.uem.br/ojs/index.php/ActaSciHumanSocSci/article/view/2743>>. Acesso em: 10 mar. 2019.

PETROLL, Martin de La Martinière; DAMACENA, Cláudio. Apelo sexual na propaganda: uma breve revisão da literatura e reflexão. **Revista FAMECOS**, v. 19, n. 2,

p. 567–585, 2012. Disponível em: <<http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/12339>> Acesso em: 8 jul. 2018.

PHILLIPS, Tom. **News channel uses Metal Gear Solid 5 screenshot in child soldiers report.** Eurogamer, 2014. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2014-07-18-news-channel-uses-metal-gear-solid-5-screenshot-in-child-soldiers-report>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

PLANTE, Chris. **God of War's director on toxic masculinity and why Kratos had to change.** Polygon, 2018. Disponível em: <<https://www.polygon.com/interviews/2018/4/27/17287292/god-of-war-ps4-sony-toxic-masculinity>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

POLYDORO, Felipe. Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil. **Revista Intexto**, Porto Alegre: UFRGS, v. 1, n. 24, p. 223-237, janeiro/junho 2011. Disponível em: <<https://seer.ufrgs.br/intexto/article/view/19826/12366>>. Acesso em: 10 jun. 2020.

POLYMORPHOUS PERVERSITY. **Overview.** Game Jolt, 2020. Disponível em: <<https://gamejolt.com/games/polymorphous-perversity/8383>>. Acesso em: 29 jul. 2020.

PRATA, Dori. **David Gaider deixa a BioWare (e porque você deveria se importar com isso).** Meio Bit, 2017. Disponível em: <<https://meiobit.com/335452/david-gaider-deixa-a-bioware/>>. Acesso em: 25 fev. 2019.

RAMOS, Cremilson Oliveira. **Questões de gênero no videogame Mass Effect 3: Análise das representações das feminilidades e das masculinidades sob a ótica de teorias feministas.** Tese (Tese em Ciências da Linguagem) - Universidade do Sul de Santa Catarina. Tubarão: UNISUL, 2015. Disponível em <<https://www.riuni.unisul.br/handle/12345/495>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

REICHERT, Tom. Sex in advertising research: A review of content, effects, and functions of sexual information in consumer advertising. **Annual Review of Sex Research**, v. 13, p. 241-273, 2002.

REIMÃO, Sandra. Reagindo à censura: criatividade em tempos sombrios: O caso do concurso de contos da revista Status. Em: **Revista Comunicação & Inovação**, v. 9, n. 8, 2008, p. 1-7. Disponível em: <http://seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/685>. Acesso em: 10 mar. 2019.

ROMUALDO, Sofia. **Playable art: towards the legitimization of videogames as an art form.** Em: Anais do Videojogos 2014 – Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos, p. 1-6, 2014. Disponível em: <https://www.academia.edu/9203896/Playable_Art_Towards_the_Legitimization_of_Videogames_as_an_Art_Form>. Acesso em: 18 abr. 2019.

ROMUALDO, Sofia. **Videogame art and the legitimation of videogames by the art world.** Em: Anais do xCoAx 2015 – Computation Communication Aesthetics and X, p.

151-167, 2015. Disponível em: <https://www.academia.edu/13535870/Video-game_Art_and_the_Legitimation_of_Videogames_by_the_Art_World>. Acesso em: 18 abr. 2019.

RUBIN, Gayle. Pensando sobre sexo: notas para uma teoria radical da política da sexualidade. Em: **Cadernos Pagu**, vol. 21, Campinas: Unicamp, 2003.

RULE 34. **God_of_War_Kratos_lay**. (straywolf). Disponível em: <<https://rule34.paheal.net/post/view/804477#search=Kratos>>. Acesso em: 16 maio 2018.

SAMPAIO, Henrique. **Brasilidade e ditadura em Dandara**. Overloadr, 2018a. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/videos/2018/02/brasilidade-e-ditadura-em-dandara/>>. Acesso em: 14 set. 2018.

SAMPAIO, Henrique. **Videogames e política são inseparáveis**. Overloadr, 2018b. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/especiais/2018/09/videogames-e-politica-sao-inseparaveis/>>. Acesso em: 18 set. 2018.

SAMPAIO, Henrique. **GDC recebeu ameaça de bomba por homenagear Anita Sarkeesian**. Overloadr, 2014. Disponível em: <<http://overloadr.com.br/noticias/2014/09/gdc-recebeu-ameaca-de-bomba-por-homenagear-anita-sarkeesian/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. Game arte no contexto da arte digital. Em: **Revista DAT Journal: Design, Art and Technology**. São Paulo, v. 1, n. 2, p. 2-13, 2017. Disponível em: <<http://ppgdesign.anhembri.br/datjournal/index.php/dat/article/view/38>>. Acesso em: 20 abr. 2018.

SANTAELLA, Lúcia. O corpo como sintoma de cultura. Em: **Revista CMC: Comunicação, mídia e consumo**, v. 1, n. 2, 2004. São Paulo: Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Práticas de Consumo da ESPM. Disponível em <<http://revistacmc.espm.br/index.php/revistacmc/article/view/17>>. Acesso em: 01 jan. 2018.

SANTOS, Paulo Vitor Silveira dos. **Tornando visíveis as “cidades invisíveis”: uma poética em arte e tecnologia no minecraft**. Dissertação (Dissertação em Artes Visuais) - Universidade Federal de Santa Maria. UFSM: Santa Maria, 2015.

SCHIESEL, Seth. **Author faults a game, and gamers flame back**. The New York Times, 2008. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2008/01/26/arts/television/26mass.html?_r=5&ref=arts>. Acesso em: 21 maio 2018.

SHAW, Adrienne. **Gaming at the edge: sexuality and gender at the margins of gamer culture**. Londres: University of Minnesota Press, 2014.

SILVA, Ademir Luiz da; CARVALHO, Lígia Maria de. **Entrevista com prof. Dr. Edgar Silveira Franco: um artista pós-humano**. Revista Plurais, vol. 3, n. 1, 2013.

SILVA, Bruno. **Número de estúdios de games no Brasil aumentou 164% desde 2013, diz estudo**. The Enemy, 2018. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/nintendo-numero-de-estudios-de-games-no-brasil-aumentou-264-desde-2013-diz-estudo>>. Acesso em: 13 mar. 2019.

SILVA, Camila Spindola Maia. **Videogame e quebra de paradigmas: percepções da representação social do feminino a partir da personagem Lara Croft**. Monografia (Monografia em Psicologia) - Universidade Católica de Brasília. UCB: Brasília, 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ucb.br/jspui/handle/123456789/10336>>. Acesso em: 15 jun. 2018.

SMITH, Bruce. **Propaganda**. Britanica, 2016. Disponível em: <<https://www.britanica.com/topic/propaganda>>. Acesso em: 01 jan. 2018.

SOARES, Gabriel Theodoro. **Cosplay: Imagem, corpo, jogo**. Dissertação (Dissertação em Comunicação e Semiótica) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo. PUC-SP: São Paulo, 2013.

SOARES, Nilson; PETRY, Luís. Do refresco elétrico a Bowsette: formação de comunidade nos jogos digitais. Em: **Revista Logos**, v. 26, n. 2, 2019. Disponível em: <<https://www.e-publicacoes.uerj.br/index.php/logos/article/view/45472>>. Acesso em: 07 maio 2019.

STEIN, Zack. **The Witcher 3: Wild Hunt tem um roteiro tão grande que você nem imagina**. IGB Brasil, 2015. Disponível em: <<http://br.ign.com/the-witcher-3/4314/news/the-witcher-3-wild-hunt-tem-um-roteiro-tao-grande-que-voce-n>>. Acesso em: 07 ago. 2017.

SUPER GAMEPOWER. **Revista Super Gamepower**. São Paulo: Nova Cultura, ano 3, n. 36, março de 1997. 68 p. Disponível em: <<https://datassette.org/revistas/supergamepower/supergamepower-no-36>>. Acesso em: 07 maio 2018.

TAMANINI, Maria. **Pênis desenhado há 2 mil anos tem significado diferente do que você pensa**. Mega Curioso, 2019. Disponível em: <<https://www.megacurioso.com.br/educacao/111443-penis-desenhado-ha-2-mil-anos-tem-significado-diferente-do-que-voce-pensa.htm>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

THEOPHILO, Felipe. **Agony: produtora cancela patch que retiraria censura do game**. Combo Infinito, 2018. Disponível em: <<https://www.comboinfinito.com.br/principal/agony-produtora-cancela-patch-que-retiraria-censura-do-game/>>. Acesso em: 27 jun. 2018.

THEORY, Ninja. **Hellblade Development Diary 12: The Mind of Senua**. Ninja Theory YouTube Channel, 2015. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=zS6wHzwUDI4>>. Acesso em: 07 abr. 2018.

TOTILO, Stephen. **Sony pulls dutch PSP Ad deemed racist by American critics**. MTV News, 2006. Disponível em: <<http://www.mtv.com/news/1536222/sony-pulls-dutch-psp-ad-deemed-racist-by-american-critics/>>. Acesso em: 25 ago. 2018.

TOTILO, Stephen. **Fox New's expert backs down from xbox 'Mass Effect' sex-scene attack**. MTV News. 2008. Disponível em: <<http://www.mtv.com/news/1580632/fox-news-expert-backs-down-from-xbox-mass-effect-sex-scene-attack/>>. Acesso em: 16 maio. 2018.

TRAMMELL, Aaron; WALDRON, Emma. **Playing for intimacy: Love, lust, and desire in the pursuit of embodied design**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

UOL. **Deputado posta imagem de game como se fosse ataque dos EUA a general do Irã**. Uol Notícias, 2020. Disponível em: <https://noticias.uol.com.br/politica/ultimas-noticias/2020/01/06/deputado-posta-imagem-de-game-como-se-fosse-ataque-dos-eua-a-general-do-ira.htm?fbclid=IwAR2_tuqz6R4Tm74JmOgc-R2fnDy6himMwz0EQHM-4stdk4prQYfJotOCNPI>. Acesso em: 19 jun. 2020.

VALENTINHO, Wesley. VAZ, João Pedro. **After Dark Brazil**, 2015. Disponível em: <<https://www.catarse.me/afterdarkbrazil>>. Acesso em: 10 mai. 2020.

VARELA, Cristina Monteggia. **Jogos online e educação sexual: O que as crianças aprendem quando jogam**. Dissertação (Dissertação em Educação) - Universidade do Estado de Santa Catarina. UDESC: Florianópolis, 2014. Disponível em: <<http://www.tede.udesc.br/bitstream/tede/2475/1/118695.pdf>>. Acesso em: 04 jul. 2017.

VENTURELLI, Suzete. Entrevista com Suzete Venturelli [*e-mail*]. **Subversão perante à instituição**. Concedida a José Antônio Loures, 2018.

VICE. **A seleção da URSAL estará no próximo Bomba Patch**. Vice, 2018. Disponível em: <https://www.vice.com/pt_br/article/qvma85/selecao-da-ursal-bomba-patch>. Acesso em: 15 nov. 2018.

VOCESABIANIME. **Eventos nos EUA começam a proibir roupas de ahegao**. Você Sabia Anime, 2020. Disponível em: <<https://vocesabianime.com/eventos-nos-eua-comecam-a-proibir-roupas-de-ahegao/?fbclid=IwAR3zOggrsJ9evAKPmGg3jY0qfa-9mcZLAaqBbBbWEN3aK5N6oF0nGTVh6c>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

WARE, Nicholas. **Iterative romance and button-mashing sex: Gameplay design and video games' Nice Guy Syndrome**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

WEEKS, Jeffrey. **Sexuality**. 3rd Edition (Key Ideas). Londres: Routledge: 2010. Disponível em: <<gen.lib.rus.ec/book/index.php?md5=f082f63a7b2a007a729f843bf8534b61>>. Acesso em: 02 nov. 2020.

WHEELER, Kim. **Offensive video game Custer's Revenge gets last stand online**. CBC, 2014. Disponível em: <<https://www.cbc.ca/news/indigenous/indigenous-video-game-designer-takes-stand-against-custer-s-revenge-1.2851104>>. Acesso em: 7 nov. 2018.

WYSOCKI, Matthew. **It's not just the coffee that's hot: Modding sexual content in video games**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. **Introduction**. Em: WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan. (Org.). *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015.

YIN-POOLE, Wesley. **Dead or Alive 6 tones down female character sexualisation** Eurogamer, 2018. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-06-18-dead-or-alive-6-tones-down-female-character-sexualisation>>. Acesso em: 07 jul. 2018.

YIN-POOLE, Wesley. **God of War series has sold over 21 million copies**. Eurogamer, 2012. Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2012-06-05-god-of-war-series-has-sold-over-21-million-copies>>. Acesso em: 12 jan. 2019.

GAMEGRAFIA

- AC-130 Gunship Simulator: Special Ops Squadron*, Byte Conveyor Studios, Byte Conveyor Studios, 2017.
- Adventure*, Warren Robinett, Atari, 1979.
- Agony*, Madmind Studio, PlayWay, 2018.
- Another World*, Delphine Software, Delphine Software, 1991.
- Assassin's Creed II*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2009.
- Assassin's Creed: Unity*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014.
- Atlantica Online*, NDOORS Corporation, 2008.
- Battlefield 3*, EA DICE, Electronic Arts, 2011.
- Battlefield 5*, EA DICE, Electronic Arts, 2018.
- Beat 'em and eat 'em*, Mystique, Mystique 1982.
- Bolsomito*, BS Studio, BS Studio, 2018.
- Bomba Patch*, Geomatrix Games, Geomatrix Games, 2007.
- Canabalt*, Adam Saltsman, Semi-Secret Software, 2009.
- Child of Light*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014.
- Chrono Trigger*, Square, Square, 1995.
- Counter-Strike*, Minh Le e Jess Cliffe, Valve Corporation, 2000.
- Custer's Revenge*, Mystique, Mystique 1982.
- Custer's Revenge The Remake*, Mysticca Games, Mysticca Games, 2008.
- Dandara*, Long Hat House, Raw Fury, 2018.
- Darkstalkers*, Capcom, Capcom, 1994.
- Davis Cup World Tour Tennis*, Loricels, Tengen 1992.
- Dead Island: Riptide*, Techland, Deep Silver, 2013.
- Dead or Alive 6*, Team Ninja, Koei Tecmo, 2019.
- Dead or Alive Xtreme 3*, Team Ninja, Koei Tecmo, 2016.
- Defender of the Crown*, Cinemaware, Cinemaware, 1986.
- Defense of the Ancients*, Icefrog, Icefrog, 2005.
- Deus Ex: Human Revolution*, Eidos Montreal, Square Enix, 2011.
- Diablo*, Blizzard North, Blizzard Entertainment, 1996.
- Donkey Kong*, Nintendo, Nintendo, 1985.
- Dragon Age II*, BioWare, Electronic Arts, 2011.
- Dragon Age: Inquisition*, BioWare, Electronic Arts, 2014.
- Dragon Age: Origins*, BioWare, Electronic Arts, 2009.
- Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King*, Level-5, Square Enix, 2004.
- Dragon Quest XI*, Square Enix, Square Enix, 2018.
- Dwarf Fortress*, Tarn Adams, Bay 12 Games, 2006.
- EVE Online*, CCP Games, Simon & Schuster, 2003.
- Far Cry 4*, Ubisoft Montreal, Ubisoft, 2014.
- Fate/Grand Order*, Delightworks, Sega, 2015.
- Final Fantasy Tactics*, Square, Sony Computer Entertainment, 1997.
- Final Fantasy VI*, Square, Square, 1994.
- Final Fantasy VII*, Square, Sony Computer Entertainment, 1997.
- Final Fantasy VII Remake*, Square, Sony Computer Entertainment, 2020.
- Final Fantasy VIII*, Square, Square, 1999.
- Final Fantasy XIV*, Square Enix, Square Enix, 2010.
- Final Fantasy*, Square, Square, 1987.
- Fire Emblem*, Shouzou Kaga, Nintendo, 1990.

Fire Emblem: Fate, Intelligent Systems, Nintendo, 2015.
fIOW, Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment, 2006.
Game & Watch, Nintendo, Nintendo, 1980.
God of War II, Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2007.
God of War III, Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010.
God of War, Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2005.
God of War, Santa Monica Studio, Sony Interactive Entertainment, 2018.
God of War: Chains of Olympus, Ready at Dawn e Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2008.
God of War: Ghost of Sparta, Ready at Dawn e Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2010.
Gotcha, Atari, Atari, 1973.
Granblue Fantasy, Cygames, Cygames, 2014.
Grand Theft Auto V, Rockstar North, Rockstar Games, 2013.
Grand Theft Auto: San Andreas, Rockstar North, Rockstar Games 2004.
Half Life, Valve Corporation, Sierra Entertainment, 1998.
Hatred, Destructive Creations, Destructive Creations, 2015.
Hellblade: Senua's Sacrifice, Ninja Theory, Ninja Theory, 2017.
Heroes of the Storm, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2015.
Horizon: Zero Dawn, Guerrilla Games, Sony Interactive Entertainment, 2017.
Journey, Thatgamecompany, Sony Computer Entertainment, 2012.
Katamari Damacy, Namco, Namco, 2004.
Kinetica, Santa Monica Studio, Sony Computer Entertainment, 2001.
League of Legends, Riot Games, Riot Games, 2009.
Lollipop Chainsaw, Grasshopper Manufacture, Kadokawa Games, 2012.
Mario 64, Nintendo, Nintendo, 1996.
Mass Effect 2, BioWare, Electronic Arts, 2010.
Mass Effect 3, BioWare, Electronic Arts, 2012.
Mass Effect, BioWare, Electronic Arts, 2007.
Mega Man, Capcom, Capcom, 1987.
Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain, Kojima Productions, Konami, 2015.
Moon War, Stern Electronics, Stern Electronics, 1981.
Ms. Pac-Man, Midway Games, Namco, 1981
Myst, Cyan, Brøderbund, 1993.
New Super Mario Bros U Deluxe, Nintendo, Nintendo, 2019.
NieR:Automata, PlatinumGames, Square Enix, 2017.
Overwatch, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2016.
Pac-Man, Namco, Namco, 1980.
Passage, Jason Rohrer, Jason Rohrer, 2007.
Philly Flasher, Mystique, Mystique, 1982.
Pillars of Eternity II: Deadfire, Obsidian Entertainment, Versus Evil, 2018.
Pokémon Silver, Game Freak, Nintendo, 1999.
Portal, Valve Corporation, Valve Corporation, 2007.
Pro Fishing Challenge, Opus, Atlus, 2004.
Rapelay, Illusion, Illusion, 2006.
Rayman 3: Hoodlum Havoc, Ubi Pictures, Ubisoft, 2003.
Re:Zero Infinity, SkyMoon, SkyMoon, 2019.
Red Dead Redemption 2, Rockstar Studios, Rockstar Studios, 2018.
Resident Evil 2, Capcom, Capcom, 2019.
Resident Evil, Capcom, Capcom, 1994.

Sam Kook Ji Live, Efun, Efun, 2017.
Seaman, Vivarium Jellyvision, Sega, 1999.
SimCity 2000, Maxis, Maxis, 1994.
Smite, Titan Forge Games, Hi-Rez Studios, 2014.
Softporn Adventure, Chuck Benton, On-Line Systems, 1981.
Sonic the Hedgehog, Sega, Sega, 1991.
Soul Calibur V, Project Soul, Namco, 2012.
Space Invaders, Taito Corporation, Midway Games, 1978.
Street Fighter II, Capcom, Capcom, 1991.
Street Fighter IV, Capcom, Capcom, 2008.
Street Fighter V, Capcom, Capcom, 2016.
Suikoden II, Konami, Konami, 1998.
Super Mario Bros., Nintendo, Nintendo, 1985.
Super Mario Bros.3, Nintendo, Nintendo, 1988.
Super Mario Strikers, Next Level Games, Nintendo, 2003.
Tekken, Bandai Namco, Bandai Namco, 1994.
Tennis for Two, William Higinbotham, 1958
Terranigma, Quintet, Enix, 1995.
Tetris, Alexey Pajitnov e Vladimir Pokhilko, Spectrum HoloByte, 1984.
The Elder Scrolls V: Skyrim, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, 2011.
The King of Fighters 94, SNK, SNK, 1994.
The Last of Us 2, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2020.
The Last of Us, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2013.
The Legend of Zelda, Nintendo Entertainment Analysis & Development, Nintendo, 1986.
The Legend of Zelda: A Link to the Past, Nintendo Entertainment Analysis & Development, Nintendo, 1991.
The Legend of Zelda: Breath of the Wild, Nintendo, Nintendo, 2017.
The Sims 4, Maxis, Electronic Arts, 2014.
The Sims, Maxis, Electronic Arts, 2000.
The Witcher 2: Assassins of Kings, CD Projekt Red, CD Projekt, 2011.
The Witcher 3: Wild Hunt, CD Projekt Red, CD Projekt, 2015.
The Witcher, CD Projekt Red, Atari, 2007.
Tomb Raider, Core Design, Eidos Interactive, 1996.
Tomb Raider, Crystal Dynamics, Square Enix, 2013.
Tomb Raider: The Angel of Darkness, Core Design, Eidos Interactive, 2003.
Toren, Swordtales, Versus Evil, 2015.
Transistor, Supergiant Games, Supergiant Games, 2014.
Uncharted: The Lost Legacy, Naughty Dog, Sony Interactive Entertainment, 2017.
Undertale, Toby Fox, Toby Fox, 2015.
Valkyria Chronicles, Sega Wow, Sega, 2008.
Valkyrie Profile, Tri-Ace, Enix, 1999.
Vib-Ribbon, NanaOn-Sha, Sony Computer Entertainment, 1999.
Warcraft 3, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2002.
Westward Ho!, Mystique, Mystique, 1982.
World of Tanks, Wargaming Minsk, Wargaming, 2010.
World of Warcraft, Blizzard Entertainment, Blizzard Entertainment, 2004.
Xenoblade Chronicles, Monolith Soft, Nintendo, 2010.
X-Man, Universal Gamex, Universal Gamex, 1983.
Yakuza 2, Sega, Sega, 2006.

GAMEARTE

A Conta da Copa é Nossa!, Quequeré Jogo, 2014.

Bsb Virtual, Suzete Venturelli, 2002.

f69, Mario Maciel e Suzete Venturelli, 2004.

Pequenas Igrejas, Grandes Negócios, Marcelo Del Debbio, 2014.

Polymorphous Perversity, Nicolau Chaud, 2012.

Posthuman Ms. Pacman, Edgar Franco e Bruno Mendonça, 2012.

Suzy and Freedom, Nicolau Chaud, 2013.

Trepis, José Loures, 2017.

Micro_transa_ção, José Loures, 2017.
