

UMA ANÁLISE INICIAL SOBRE A REPRESENTAÇÃO DO EROTISMO NOS JOGOS DIGITAIS

Manoel Dantas Macedo Filho¹

GT7 - Educação, Linguagens e Artes

Resumo

Este trabalho analisa a presença do erotismo nos jogos digitais e seu impacto na sociedade contemporânea, destacando a evolução dos videogames para além do entretenimento superficial e abordando questões relacionadas à representação de gênero, liberdade artística e potenciais impactos na formação dos jogadores. Utilizando exemplos como a personagem Lara Croft da série "Tomb Raider" e o jogo "The Sims", o estudo examina como as representações eróticas nos jogos podem influenciar percepções sociais e promover debates sobre a regulamentação da indústria de jogos. Ao explorar essa interseção entre arte, cultura e entretenimento digital, com a convergência de análises focadas em três textos profícuos sobre esses contextos, verificou-se insights valiosos para desenvolvedores, pesquisadores e interessados na compreensão mais ampla da sexualidade nos videogames.

Palavras-chave: Artes. Jogos Digitais. Educação. Erotismo. Representação de gênero.

Abstract

This work analyzes the presence of eroticism in digital games and its impact on contemporary society, highlighting the evolution of video games beyond superficial entertainment and addressing issues related to gender representation, artistic freedom and potential impacts on the education of players. Using examples such as the character Lara Croft from the "Tomb Raider" series and the game "The Sims", the study examines how erotic representations in games can influence social perceptions and promote debates about the regulation of the gaming industry. By exploring this intersection between art, culture and digital entertainment, with the convergence of three analyzes focused on useful texts about these contexts, valuable insights were found for developers, researchers and those interested in a broader understanding of sexuality in video games.

Keywords: Arts. Digital games. Education. Eroticism. Gender representation.

¹ Professor universitário (UNIT) com Mestrado em Educação (UFS) e Especialização em Sistemas e Aplicações WEB (Unifacs), com atuação e interesse principalmente nas áreas de Artes, Design, Ciência da Computação, Jogos Digitais, Publicidade e Sistemas de Informação. E-mail: < manoelmacedo@yahoo.com >

INTRODUÇÃO

Os games já estão mais do que consolidados em nossa sociedade moderna como produto de entretenimento, mas também como artefato que une especificidades da computação e das artes, surgindo cada vez mais com uma multiplicidade de experiências onde a imersão, o fator educativo, as narrativas urbanas e até mesmo tratamentos médicos são os paradigmas da vez. Porém, ainda permeando as questões recreativas desse “universo”, vê-se que o erotismo, a evidenciação banalizada do sexo, ou mesmo a relação entre o masculino e o feminino, permanecem tanto nas histórias e representações desses títulos lúdicos, quanto nos debates sobre esses próprios conceitos.

Analisar os elementos eróticos e os jogos digitais em uma interseção de expressão criativa, e também educacional, pode suscitar uma série de questionamentos acerca da concepção, idealização e/ou significado que pode caracterizar uma certa demanda ou mesmo um direcionamento na indústria semelhante ao que se debate também na área do cinema e dos quadrinhos, desafiando as fronteiras entre arte e normas sociais para satisfazer um mercado ainda com influência masculina. Este artigo deve buscar, então, subsídios na breve história dos games para registrar uma análise sobre o papel do erotismo em duas produções, relacionando algumas de suas manifestações e implicações culturais para promover o início de um entendimento mais abrangente desse fenômeno na conjuntura da mídia interativa.

Evidentemente a interpretação da representação do erotismo nos jogos digitais em um contexto educacional envolve uma análise crítica dos seus impactos na percepção e comportamento dos jogadores, incluindo a construção de identidade e imagem corporal, questões éticas e morais, possíveis aplicações na educação sexual e até o desenvolvimento de habilidades críticas de análise midiática que podem capacitar os estudantes a questionar e examinar de forma crítica as representações do erotismo nos jogos digitais e suas implicações sociais, culturais e pessoais, mas certamente uma abordagem multidisciplinar é necessária para examinar as implicações sociais, culturais, psicológicas, éticas e pedagógicas dessas representações.

O **objetivo geral** deste trabalho é investigar o papel do erotismo nos jogos digitais na contemporaneidade para contribuir na compreensão de seus impactos com uma investigação inicial da interseção entre jogos digitais, relações do masculino com o feminino, elementos eróticos e os processos educativos para explorar como essa dinâmica desafia as fronteiras entre arte, expressão criativa e normas sociais. Para alcançar tal meta, delineamos dois **objetivos específicos**: em primeiro lugar, analisar de que forma a representação do erotismo nos jogos digitais influencia não apenas as percepções e interações dos jogadores, mas também como tais representações podem influenciar concepções de gênero e sexualidade, especialmente no contexto educativo. Em segundo lugar, busca-se oferecer uma compreensão mais abrangente desse fenômeno emergente no contexto da mídia interativa, sem adotar preconceitos ou posições preestabelecidas, visando enriquecer o debate acadêmico e promover uma reflexão crítica sobre a relação entre entretenimento digital, sexualidade e aprendizagem.

A importância dos games como entretenimento multifacetado demanda uma análise aprofundada de seus diversos elementos, incluindo o erotismo, que emerge como um aspecto intrigante e, por vezes, controverso. A **justificativa** para esse ensaio teórico considera o crescente impacto dos jogos digitais na cultura contemporânea, onde uma investigação detalhada sobre o papel do erotismo nestes jogos se torna imperativa. Ao explorar essa temática, especialmente com o olhar na educação, a pesquisa pode contribuir significativamente para o enriquecimento do entendimento sobre a interseção entre o universo dos jogos digitais, a expressão artística e as normas sociais vigentes. Além disso, justifica-se a relevância deste estudo ao preencher algumas lacunas na compreensão acadêmica desse fenômeno, fornecendo insights valiosos não apenas para desenvolvedores e pesquisadores, mas também para educadores e profissionais interessados na interseção entre arte, cultura e entretenimento digital.

METODOLOGIA

A abordagem metodológica adotada para a realização desse trabalho é uma pesquisa exploratória com o foco de direcionar os olhares a uma estrutura mais sólida para a análise do papel do erotismo nos jogos digitais na contemporaneidade, bem como para explorar suas implicações culturais e educativas, sendo conduzida com base em um levantamento bibliográfico

que se associa ao conceito da análise bibliométrica, que tem como base a avaliação quantitativa de certos princípios e indicadores em um conjunto definido de textos relevante que podem servir como um portfólio onde a convergência de opiniões e conceitos, associados às mesmas temáticas, podem se destacar, permitir uma análise aprofundada e uma compreensão mais completa do fenômeno em estudo, já que podem ser vislumbradas muitas vezes como questões complexas e multifacetadas, permitindo a interpretação e contextualização dos resultados.

O trabalho com a coleta de referências para a convergência de diferentes percepções sobre o tema foi realizada por meio de uma revisão bibliográfica abrangente, que incluiu obras acadêmicas, artigos científicos, publicações da indústria de jogos e outros materiais relevantes por meio da BDTD, Banco de Teses e Dissertações da CAPES e Google Scholar, incluindo ainda a análise de alguns jogos digitais selecionados para um exame de suas representações possíveis associadas ao erotismo, além de suas implicações culturais e educativas. Os dados coletados foram analisados por meio de uma análise de conteúdo, que envolve a identificação de temas, padrões e tendências nas representações de erotismo nos jogos digitais, com um realizado de forma sistemática e rigorosa, utilizando ferramentas e técnicas adequadas para garantir a validade e confiabilidade dos resultados para delimitar ao máximo as obras a serem escolhidas.

Nesse foco que associa jogos digitais, processos educativos, erotismo e ludicidade, é relevante o reconhecimento do partido inicial e ainda limitado frente às possibilidades que esses temas em convergência podem apresentar, com milhares de possíveis vieses na representação inadequada da figura da mulher, de insinuações de nudez e/ou cenas que apresente ou mesmo sugira a prática sexual em títulos de games e também, em paralelo, a interpretação dos dados, narrativas ou conceitos que estejam atrelados a esse contexto ampliado. Além disso, a pesquisa está sempre sujeita a restrições de tempo e recursos, o que acaba impactando a extensão e abrangência da análise realizada, mas, ainda assim, fornecendo uma abordagem suficientemente relevante para o que é proposto, com as fundamentações sendo analisadas em conjunto a uma base sólida de condução investigativa que pode contribuir para o alcance dos objetivos propostos, oferecendo insights valiosos sobre o papel do erotismo nos jogos digitais e suas implicações culturais e educativas.

DESENVOLVIMENTO

A elaboração de uma análise inicial que trate do erotismo nos games, principalmente destinados a jovens, não deixa de ser um tema complexo a suscitar debates acalorados sobre os limites da expressão criativa e os potenciais impactos na formação dos seres humanos em nossa sociedade atual, cada vez mais abraçada pela tecnologia. Mesmo com a defesa da liberdade artística e o argumento de que os jogos podem servir como ferramentas educativas eficazes, as preocupações sobre os efeitos negativos da exposição precoce a temas adultos são mais do que legítimos, especialmente quando se verifica a questão lúdica associada aos jogos e a sua essência mais abstrata e/ou atrelada a uma realidade oposta à nossa, como enfatiza Johan Huizinga:

[...] reconhecer o jogo é, forçosamente, reconhecer o espírito, pois o jogo, seja qual for sua essência, não é material. Ultrapassa, mesmo no mundo animal, os limites da realidade física. Do ponto de vista da concepção determinista de um mundo regido pela ação de forças cegas, o jogo seria inteiramente supérfluo. Só se torna possível, pensável e compreensível quando a presença do espírito destroi o determinismo absoluto do cosmos. A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se os animais são capazes de brincar, é porque são alguma coisa mais do que simples seres mecânicos. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional. Ao tratar o problema do jogo diretamente como função da cultura, e não tal como aparece na vida do animal ou da criança, estamos iniciando a partir do momento em que as abordagens da biologia e da psicologia chegam ao seu termo. Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda a parte encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida "comum". Podemos deixar de lado o problema de saber se até agora a ciência conseguiu reduzir esta qualidade a fatores quantitativos. Em minha opinião não o conseguiu. De qualquer modo, o que importa é justamente aquela qualidade que é característica da forma de vida a que chamamos "jogo". (HUIZINGA, 2000)

É inegável que os games têm evoluído rapidamente, oferecendo experiências imersivas e narrativas complexas que vão além do entretenimento superficial, avançando tanto na expertise computacional quanto na variedade temática que não deixa de lado o amor, a guerra, as relações sociais, a violência e, claro, o conteúdo sexual. A proposta de examinar criticamente essa dicotomia, reconhecendo tanto o potencial educativo dos jogos quanto a necessidade de uma

abordagem responsável e sensível à representação do sexo e da sexualidade no mundo dos jogos eletrônicos para jovens é essencial para informar políticas e práticas que promovam um ambiente saudável para os jogadores mais jovens e avançar em direção a uma indústria de jogos eletrônicos que não apenas entretenha, mas também eduque e respeite o desenvolvimento e a integridade das crianças e adolescentes.

Estudar a representação da mulher em produções da sensibilidade não é tarefa simples, principalmente quando se trata de artefatos multi-midiáticos que são os games, e a própria noção de representação social, que engloba a compreensão que um indivíduo, comunidade ou sociedade possui sobre um tema específico, como o erotismo nos videogames, não apenas moldam as interações sociais, mas também influenciam as opiniões e comportamentos dos indivíduos, refletindo em sua conduta e valores. No contexto dos jogos eletrônicos, as representações sociais sobre erotismo podem influenciar profundamente a forma como os jogadores percebem e interagem com o conteúdo sexual nos jogos, contribuindo para a construção de normas e valores dentro da comunidade de jogadores (SANTOS, 2005).

O erotismo não é o real problema, mas sim o uso desse conceito e sua representatividade exposta em games que, de certa forma, podem exercer alguma influência na evolução mental e social de crianças que consomem. Não se trata de um controle dos corpos, insinuações veladas das práticas sexuais ou da elaboração de alguma censura ao assunto, mas sim de motivar a responsabilidade por registros e difusões que podem estar no lugar e no tempo errado, mesclado a uma proposta de diversão. A representação do erotismo nos jogos digitais evoluiu significativamente desde os primórdios dos consoles, como o Atari 2600, até os títulos para PCs e os populares Playstation, Xbox, Nintendo Switch, entre outros. Nos estágios iniciais da indústria de jogos, a capacidade limitada de processamento gráfico e as restrições técnicas resultaram em representações simplificadas e muitas vezes abstratas de elementos eróticos, como no infame jogo "Custer's Revenge" (FIGURA 1), que gerou controvérsia devido à sua representação grotesca e objetificação sexual de mulheres nativo-americanas.

FIGURA 1 - Jogo "Custer's Revenge"

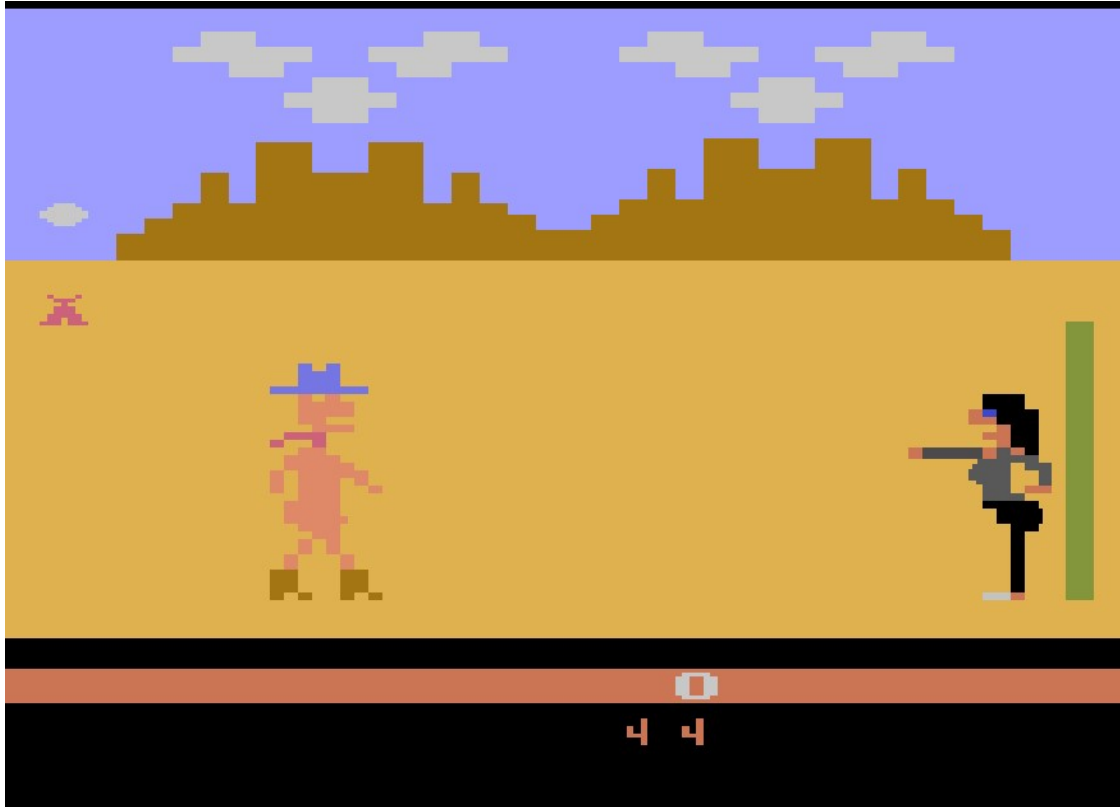
13° ENFOPE 15° FOPIE

Encontro Internacional de Formação de Professores e
Fórum Permanente Internacional de Inovação Educacional

EDUCAÇÃO EM DIFERENTES
TEMPOS E ESPAÇOS:

A importância da escola na
transformação social e os
futuros incertos

22 A 24 DE MAIO DE 2024



Fonte: Atari 2600 (1982)

À medida que a tecnologia avançava, os jogos começaram a explorar temas mais maduros e representações mais realistas do erotismo, como visto em títulos como "Leisure Suit Larry: Love for Sail!" (Sierra Entertainment, 1996), que combinava humor adulto com situações sensuais e interações românticas. No entanto, a maioria desses jogos era direcionada a um público adulto e frequentemente enfrentava críticas por sua objetificação de personagens femininas e representações estereotipadas de sexualidade. Com o advento dos consoles mais poderosos, como o Playstation, os desenvolvedores passaram a ter mais liberdade criativa para explorar o erotismo de maneiras mais sofisticadas e imersivas, embora ainda sujeitas a restrições de classificação etária e/ou censura. Essa evolução na representação do erotismo nos jogos digitais reflete não apenas avanços tecnológicos, mas também mudanças nas normas culturais e expectativas dos jogadores, já que o erotismo não necessariamente se encaixa em um viés negativo. O que se salienta aqui é a responsabilidade em se tratar ou representar o erotismo não como um substantivo masculino que tende a expressar o caráter ou tendência do que é erótico, mas o seu impacto em produções lúdicas que muitas vezes são indicadas para crianças e adolescentes cuja formação não

está necessariamente amparada para uma manifestação direta da sexualidade, cujas características, claro, podem variar segundo a sociedade que tomemos como modelo.

Nesse tom, mesmo em uma busca simples pela Internet, encontramos diversos trabalhos relacionados aos games, o erotismo, a representação da prática sexual ou mesmo a objetificação do corpo feminino. Na BDTD (Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações), por exemplo, a busca pelas palavras-chave “Sexo” e “Games” obteve 1074 resultados gerais entre teses e dissertações; No Catálogo de Teses e Dissertações da CAPES foram encontrados 167 títulos; e no GoogleScholar exatos 86.800 utilizam os termos em alguma alçada. Somente com a delimitação obtida com um cruzamento mais específico é que se reduziu a menos de dez produções em cada uma dessas bases e, com uma nova sondagem, incluindo finalmente a interseção entre jogos digitais, relações de gênero, elementos eróticos e processos educativos, que é a proposta aqui pontuada como os sentidos diretos pretendidos, é que foram selecionados três trabalhos significativos para um direto embasamento conceitual e interseção dos contextos baseado na convergências de saberes, consistência do teor debatido nas narrativas e propósitos que se aproximam e corroboram para a análise com uma interseção de expressão criativa e educacional nessa investigação inicial.

O primeiro texto é o artigo “**Female Representation in Video Games**” (2019), de Paula Casagrande Bristot, Eliane Pozzebon, Luciana Bolan Frigo, Felipe Zago Canal e Julio Augusto da Rosa Carraro, que analisa a evolução dos jogos eletrônicos com certos destaques para as mudanças significativas tanto em tecnologia quanto em público-alvo, desde quando eram associados principalmente a crianças, especialmente meninos, e eram jogados em consoles e arcades, até os dias de hoje, com uma diversidade muito maior de tecnologias associadas aos jogos, e o público-alvo abrangendo, cada vez mais, pessoas de todas as idades e gêneros. O artigo salienta que, apesar de atrair um público diversificado, os jogos ainda são direcionados principalmente ao público masculino, o que acaba influenciando a representação das mulheres nos jogos, justificando a abordagem de como os estereótipos negativos e objetificação das personagens femininas são comuns nos jogos, refletindo nas produções que, muitas vezes excluem as mulheres como jogadoras.

O texto também discute a importância da representação feminina nos jogos e propõe analisar a representação de personagens femininas em diferentes gêneros de jogos, bem como sugerir formas de diversificar essa representação, contextualizando os estudos sobre jogos eletrônicos e gênero, destacando a interdisciplinaridade desse campo e sua contribuição para entender questões sociais e epistêmicas relacionadas aos jogos. A forma como as mulheres são apresentadas visualmente e os clichês narrativos também são reflexos culturais de como as mulheres são vistas na sociedade que ainda tenta regular a luta pela igualdade de gênero e a quebra do frágil paradigma do sexo têm sido uma batalha que perdura há anos. Por serem um meio de comunicação grande e influente, os jogos (e outras mídias) devem incluir, apresentar a diversidade e aceitar a existência das mulheres como jogadoras. Para Gubernikoff (2016):

Numa sociedade onde o modelo feminino é desvalorizado e a imagem que se tenta difundir da mulher é de um ser pouco inteligente, atitudes misóginas e atos falhos contra ela são difundidos diariamente pelos meios de comunicação e vivenciados no dia-a-dia. Essa insegurança em relação à mulher gera violência contra a mesma, pois essa tendência está inserida no pensamento patriarcal e é usada como instrumento de opressão do sexo feminino. (GUBERNIKOFF, 2016, p.32)

Dessa forma, Gubernikoff destaca como a desvalorização do modelo feminino e a disseminação de estereótipos negativos sobre as mulheres, como a ideia de que são menos inteligentes, contribuem para a insegurança e vulnerabilidade das mulheres. Esses estereótipos, disseminados pelos meios de comunicação e enraizados no dia-a-dia, alimentam atitudes misóginas e comportamentos violentos contra as mulheres. A violência contra as mulheres é então compreendida como uma manifestação da opressão do sexo feminino dentro de uma estrutura patriarcal, onde o poder e o controle são exercidos pelos homens sobre as mulheres. Uma boa exemplificação dessa contextualização pode ser através do personagem principal da série "Tomb Raider", Lara Croft (FIGURA 2), concebida como uma personagem altamente sexualizada e estereotipada, projetada para atrair o público masculino com sua aparência física atraente e roupas reveladoras que contribuiu para a percepção que a produção era voltada principalmente para o público masculino. Entretanto, apesar da permanência de algumas críticas contumazes, uma evolução na representação de Lara Croft e na abordagem dos jogos "Tomb Raider" pôde ser verificada em reboots mais recentes da série, principalmente a partir de 2013 ("Rise of the Tomb Raider" - 2015), com uma caracterização mais realista e menos sexualizada, personalidade mais

13° ENFOPE 15° FOPIE

Encontro Internacional de Formação de Professores e
Fórum Permanente Internacional de Inovação Educacional

EDUCAÇÃO EM DIFERENTES
TEMPOS E ESPAÇOS:

A importância da escola na
transformação social e os
futuros incertos

22 A 24 DE MAIO DE 2024

desenvolvida e um foco em suas habilidades como aventureira e exploradora, em vez de apenas sua aparência física.

FIGURA 2 - Lara Croft no Jogo "Tomb Raider".



Fonte: MICROSOFT (2024).

Essa alteração na representação de Lara Croft reflete uma conscientização crescente sobre a importância da diversidade e da representatividade na indústria de jogos. Os desenvolvedores reconheceram que uma personagem feminina forte e bem desenvolvida pode atrair e envolver jogadoras, bem como jogadores do sexo masculino, e isso tem sido refletido na abordagem mais recente da série, que acaba por ilustrar como a representação feminina nos jogos pode evoluir ao longo do tempo e como os desenvolvedores podem se afastar de estereótipos e hipersexualização em favor de personagens mais complexos e inclusivos. Essa mudança é

importante não apenas para criar uma experiência de jogo mais inclusiva, mas também para promover uma cultura de jogos mais diversificada e positiva.

O sociólogo francês Pierre Bourdieu (2019) aborda a representação da mulher dentro do contexto das relações de poder e dominação entre os gêneros na sociedade, argumentando que a dominação masculina não é apenas uma questão de relações individuais entre homens e mulheres, mas é enraizada em estruturas sociais mais amplas que perpetuam desigualdades de gênero. Bourdieu examina como a representação da mulher é construída e mantida através de processos simbólicos e culturais, como linguagem, imagem e práticas sociais, destacando como essas representações muitas vezes reforçam estereótipos de gênero e hierarquias sociais, colocando as mulheres em posições de subordinação e inferioridade em relação aos homens. Ele ainda racionaliza:

Arbitrária em estado isolado, a divisão das coisas e das atividades (sexuais e outras) segundo a oposição entre o masculino e o feminino recebe sua necessidade objetiva e subjetiva de sua inserção em um sistema de oposições homólogas, alto/baixo, em cima/embaixo, na frente/atrás, direita/esquerda, reto/curvo (e falso), seco/úmido, duro/mole, temperado/insosso, claro/escuro, fora (público)/dentro (privado) etc., que, para alguns, correspondem a movimentos do corpo (alto/baixo//subir/descer, fora/dentro/sair/entrar). Semelhantes na diferença, tais oposições são suficientemente concordes para se sustentarem mutuamente, no jogo e pelo jogo inesgotável de transferências práticas e metáforas; e também suficientemente divergentes para conferir, a cada uma, uma espécie de espessura semântica, nascida da sobre-determinação pelas harmonias, conotações e correspondências. (BORDIEU, 2012. P. 16)

O que Pierre Bourdieu analisa em sua obra, trazendo assim uma relação entre masculino e feminino como uma construção social enraizada em estruturas de poder e hierarquias, acaba por destacar como essa divisão arbitrária se manifesta em oposições binárias, como alto/baixo, dentro/fora, e, crucialmente, masculino/feminino que são representadas nos games sem muito critério. Bourdieu argumenta que essas oposições não são apenas categorias estáticas, mas são reforçadas e perpetuadas por meio de práticas sociais e culturais, incluindo representações simbólicas como linguagem e imagem, a exemplo da “female” debatida no primeiro texto dessa convergência de percepções.

A tese "**Homo sex ludens: a sexualidade nos videogames**", José Antônio Loures Custódio, o segundo texto selecionado para o debate direto aos princípios deste artigo, destaca-se por sua abordagem multidisciplinar e aprofundada na investigação da interação entre sexualidade e videogames. José Loures realiza uma exploração abrangente, examinando a presença e representação da sexualidade em todos os aspectos dos videogames, desde sua concepção inicial até sua influência na comunidade de jogadores, e ainda oferece uma análise histórica e contemporânea, contextualizando a evolução da representação da sexualidade nesse meio ao longo do tempo, destacando tanto mudanças quanto continuidades. Na sua narrativa investigativa, o autor também contribui significativamente para o debate acadêmico ao empregar uma variedade de perspectivas disciplinares, enriquecendo a compreensão sobre a sexualidade nos videogames, traçando um caminho desde o Atari 2600, jogos como God of War, The Witcher e temas como exibição do corpo, Gameart, títulos inapropriados, o fenômeno Bowsette e até o pós-humano em uma busca narcisista. Para José A. Loures Custódio:

[...] 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. Em algum momento desse caminho qualquer game pode e vai ser sexualizado, independentemente da temática, proposta e público-alvo. (CUSTÓDIO, 2020)

A tese de Custódio, que ainda integra entrevistas com artistas, jornalistas e jogadores, juntamente com dados empíricos, acaba fornecendo uma base sólida para suas conclusões e reconhecer a relevância cultural e social dos videogames, destacando como a pesquisa sobre a representação da sexualidade nesse meio pode contribuir para uma compreensão mais ampla das questões de gênero, identidade e sexualidade na sociedade contemporânea. O texto não apenas amplia o conhecimento sobre a interseção entre videogames e sexualidade, mas também oferece insights valiosos que pavimentam um caminho de pesquisa sobre história dos jogos, representação, consumo de jogos pornográficos, fetiches e fantasias sexuais, evidenciando como a sexualidade nos videogames está inserida em nosso cotidiano e destacando como a relação entre jogadores e personagens de videogames transcende o digital, aproximando-se de uma busca por afeto e desejo em um contexto hiper-real.

A terceira referência que destacamos nesse contexto de convergências é o livro de Matthew Wysocki e Evan W. Lauteria, "**Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games**" (2015), oferece uma análise abrangente sobre a evolução da representação da sexualidade nos jogos e sua influência por fatores culturais, tecnológicos e de mercado, com ensaios que exploram uma ampla gama de temas, desde a representação de gênero e orientação sexual até o papel das mulheres nos jogos e o uso de temas sexuais como estratégia de marketing onde podemos destacar discussões sobre a interação entre jogadores e conteúdo sexual, proporcionando uma visão multifacetada do panorama atual dos videogames. Apesar de não ter um alcance tão abrangente em suas análises, onde poderiam ser aprofundadas questões como o impacto da representação da sexualidade nos jogadores, as políticas de classificação etária dos jogos e as práticas da indústria em relação à inclusão e diversidade, é um trabalho autoral que coaduna com a diversidade de perspectivas e experiências relacionadas ao entendimento das referências à sexualidade nos videogames, em contraponto à predominância de abordagens tradicionais e estereotipadas.

Essa diversidade de perspectivas e experiências é evidenciada pelas preocupações que se desdobram em debates acalorados, referenciando jogos como "Mighty Jill Off", "Fable", "Mass Effect", "Queer Power", "Bayonetta", "Hurt Me Plenty", "The Sims", entre outros, com destaque dado ao jogo "Fallout: New Vegas" (FIGURA 3), da Bethesda Softworks, que questiona e subverte convenções estabelecidas, especialmente no que diz respeito a sua abordagem única e muitas vezes subversiva de convenções estabelecidas, não apenas em relação à figura feminina, mas também em termos de temas sensíveis, como a violência e o erotismo, onde é possível encontrar exemplos de personagens e situações que desafiam as normas tradicionais da representação sexual nos jogos, oferecendo uma visão mais complexa e matizada da sexualidade, explorada de maneira não convencional e até gerando narrativas que lidam com temas eróticos de maneira sutil ou provocativa, mas associadas ao contexto que o jogo estabelece em seu mundo fictício pós-apocalíptico cuja abordagem pode influenciar a experiência do jogador e a narrativa mais ampla do jogo.

FIGURA 3 - Khan Ladies do game Fallout: New Vegas.



Fonte: NEXUSMODS, 2024.

Apesar de possíveis críticas a um ou outro foco limitado, "Rated M for Mature" pode ser reconhecido como uma contribuição valiosa para o campo dos estudos de videogames, oferecendo insights fundamentais sobre um aspecto muitas vezes negligenciado da cultura dos jogos, fornecendo uma plataforma para reflexões críticas sobre como a mídia interativa influencia e é influenciada pelas atitudes sociais em relação ao sexo e à sexualidade, inspirando debates e reflexões que vão além da superfície, abordando questões profundas sobre violência e intimidade. Alguns podem argumentar que, no questionamento da predominância de muitos referenciais sobre o erotismo e a violência nos jogos, é possível reconhecer a importância da intimidade como uma forma de expressão alternativa e até mesmo doutrinária nos games, em algum sentido que pode até transformar os jogos em ferramentas para o auto aperfeiçoamento, promovendo cuidado e certos diálogos entre os jogadores e potencialmente impactando positivamente suas vidas.

Contextualizar a questão da sexualização nos jogos, utilizando exemplos de estereótipos e responsabilidade criativa pode revelar pontos de debate em inúmeros títulos

populares que são alvo da interação tanto de adultos quanto de jovens, como nos jogos da série "The Sims" (FIGURA 4), onde podemos observar a representação de papéis tradicionais de gênero, como o homem como provedor e a mulher como dona de casa. Os avatares condicionados e controlados, os chamados "Sims", também podem ser sexualizados de acordo com as interações dos jogadores, a exemplo dos relacionamentos românticos que muitas vezes são simplificados e podem reforçar ideias estereotipadas de romance e sexualidade.

FIGURA 4: Cena do jogo The Sims com exemplo da representação da mulher.



Fonte: MAXIS (2024).

O que se estabelece nesse, e em outros games semelhantes, é que os jogadores têm um alto nível de liberdade criativa que lhes permite a criação de Sims e construir relacionamentos e histórias conforme desejarem com o poder (e responsabilidade) criativo de decidir como os mesmos interagem, incluindo se desejam retratar relacionamentos saudáveis e respeitosos ou se desejam explorar temas mais controversos, como relacionamentos não-monogâmicos ou até mesmo situações de assédio sexual. As especificidades próprias de produções como "The Sims", que podem estar em conformidade às mecânicas necessárias para a sua melhor jogabilidade, abrem espaço para problemáticas relacionadas à questão da erotização que aqui elencamos para

um debate acadêmico, mesmo que os conceitos associados à representação social não tenham sido um foco primordial do presente debate.

Qual seria a relevância cultural e social de evidenciar na produção lúdica a mulher como objeto? De que forma a erotização das relações e/ou interações relacionadas aos aspectos de avanço nos games pode contribuir para uma evolução do ser humano? Essas questões são, na verdade, provocações que não são necessariamente respondidas a contento, mas, ao pensarmos nos jogos digitais como fonte de entretenimento ainda primordialmente consumido por crianças e adolescentes, e a crescente importância na cultura contemporânea e sua influência na sociedade, a pesquisa sobre a representação da sexualidade nesse meio é socialmente relevante e pode contribuir para uma compreensão mais ampla principalmente para o âmbito na educação.

Enquanto o jogo "The Sims" pode ser criticado filosoficamente por seus personagens femininos serem retratados de maneira estereotipada, conformando-se a papéis tradicionais de gênero, como cuidar da casa, da família e da estética pessoal, enquanto os personagens masculinos são mais propensos a ter carreiras profissionais e a se envolver em atividades externas, vemos que Lara Croft ainda carrega em si a força da heroína desbravadora, muito embora o jogo possa reforçar normas sociais patriarcais ao retratar as mulheres ainda como dependentes de homens para a sua felicidade e o sucesso, além de enfatizar a importância de características físicas e de aparência para o valor de uma mulher.

A presença persistente de conteúdo sexual em jogos eletrônicos não se resume a esses títulos, já que muitas produções e franquias populares como GTA, Dragon Ball e Duke Nukem, entre outros, ainda levantam sérias preocupações sobre seu impacto na educação e no bem-estar das crianças, tendo suas produções debatidas ainda em inúmeros trabalhos acadêmicos que destacam desde tópicos como censura, conteúdo sexual explícito, até a necessidade urgente de regulamentação e supervisão mais rigorosas na indústria dos jogos. Mas o fato é que muitos ainda podem se fixar perigosamente no fator negativo das questões sexuais, quando, na verdade, esse é um tópico que também deve estar presente na educação dos jovens, mas com responsabilidade, evidentemente.

A principal convergência dos textos **"Female Representation in Video Games"** (2019), **"Homo sex ludens: a sexualidade nos videogames"** (2020) e **"Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games"** (2015), talvez esteja no destaque referido à importância da representação feminina e da sexualidade nos jogos digitais, evidenciando as mudanças significativas ao longo do tempo, mas sem determinar realmente culpados, apesar das críticas gerais a alguns títulos e/ou narrativas relacionadas a essa indústria. Abordar a evolução dos jogos eletrônicos e a representação das mulheres, ressaltando como estereótipos negativos e a objetificação das personagens femininas ainda são comuns, influenciando a forma como as mulheres são vistas na sociedade, deve ser um compromisso a ser seguido por outros analistas interessados na área, assim como investigar a presença e representação da sexualidade nos videogames de forma multidisciplinar, destacando como a sexualidade está presente em todos os aspectos dos jogos.

Outras narrativas em termos de teses, dissertações e artigos podem socializar conhecimentos próximos e corroborar para as concepções que aqui procuramos evidenciar, mas são esses textos em convergência, ao reconhecerem a relevância cultural e social dos videogames na contribuição para uma compreensão mais ampla das questões de gênero, identidade e sexualidade na sociedade contemporânea, evidenciando a necessidade de uma representação mais inclusiva e diversificada nos jogos digitais, que criam os paralelos necessários para nossas inquietações diretas, que buscamos elencar e exemplificar a partir de, principalmente, dois jogos conhecidos. Essa convergência de perspectivas enriquece o debate sobre a interseção entre videogames, representação feminina e sexualidade, fornecendo insights valiosos para pesquisadores e profissionais da área.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para finalizar esse trabalho ainda inicial, mas necessário, aos diálogos que ainda não são profícuos sobre esse tema, é pertinente afirmar que o desejo sexual não é um problema se está em uma conjuntura de verdade, transparência e responsabilidade, funcionando em seu devido lugar, que também pode ser relativizado. A direção e o debate não deve ser repressor ou colaborar cegamente apenas para o politicamente correto quando se sabe que, o importante mesmo é que a

informação correta esteja disponível para cada um de nós, no seu devido tempo, para gerar o bem e afastar o mal no contexto de sociedade civilizada que se importa com a educação e o crescimento saudável de seus filhos.

Esse trabalho, muito embora declare sua intenção ainda inicial sobre os debates que podem ser extraídos dessas temáticas associadas, busca já refletir a complexidade das representações eróticas nos jogos digitais e seu impacto na sociedade contemporânea envolvendo duas narrativas investigativas a partir de um olhar inicial para motivar outros debates. Embora os videogames tenham evoluído para além do entretenimento superficial, abrangendo narrativas complexas e experiências imersivas, ainda persistem questões em torno da sexualidade, erotismo e representação de gênero nesse meio. A análise desses elementos em uma interseção de expressão criativa e educacional suscita debates sobre os limites da liberdade artística e os potenciais impactos na formação dos jogadores, especialmente os mais jovens.

Ao explorar o papel do erotismo nos jogos digitais, este trabalho busca contribuir para uma compreensão mais abrangente desse fenômeno emergente, destacando sua relevância cultural e social. A partir de uma investigação inicial da interseção entre jogos digitais, relações de gênero, elementos eróticos e processos educativos, busca-se preencher lacunas na compreensão acadêmica desse fenômeno, oferecendo insights valiosos para desenvolvedores, pesquisadores e demais interessados na interseção entre arte, cultura e entretenimento digital, o que é profícuo para os processos Educacionais, assim como as Linguagens e Artes cuja interdisciplinaridade e também multidisciplinaridade são comuns na criação e desenvolvimento de jogos digitais cuja essência e relevância cada vez mais contribuem para o seu sucesso.

O que se observa é que existe uma crítica errônea ao conservadorismo quando nos referimos ao cuidado com a figura da mulher, mas a análise da representação feminina nos jogos, exemplificada pela evolução da personagem Lara Croft da série "Tomb Raider", ilustra como os desenvolvedores podem se afastar de estereótipos e hipersexualização em favor de personagens mais complexos e inclusivos. No entanto, ainda há desafios a serem enfrentados, especialmente em jogos como "The Sims", onde estereótipos de gênero persistem e podem influenciar percepções e expectativas sociais que não estariam ainda ao alcance mental, emocional ou mesmo

social de muitos dos usuários com pouca idade para considerar adequadamente (ou educacionalmente) os impactos de informações mais verossímeis relacionados ao sexo. Os dois textos analisados, apesar do comprometimento deste artigo, ainda prometem mais ensejos acadêmicos e podem permitir mais contextualizações mesmo no foco aqui pretendido, mas valorizando outros olhares.

No contexto dos videogames, a dicotomia entre masculino e feminino citada por Pierre Bourdieu, muitas vezes se reflete na representação do erotismo de forma superficial e descontextualizada. Os jogos frequentemente exploram o erotismo de maneira sensacionalista, reduzindo personagens femininas a objetos de desejo masculino e perpetuando estereótipos de gênero. Essa representação sem sentido ou contexto do erotismo nos jogos contribui para a reprodução de narrativas de dominação masculina e reforça desigualdades de gênero na cultura dos jogos. Portanto, a análise de Bourdieu pode ser aplicada para entender como a representação do erotismo nos videogames reflete e perpetua estruturas de poder e dominação de gênero na sociedade, corroborando para muito do que é tratado, enfim, nos textos “Female Representation in Video Games”, “Homo sex ludens: a sexualidade nos videogames” e “Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games” que racionaliza suas confluências, consonância e Oligações, mesmo que não exista uma totalidade na afinidade de ideias e atitudes.

A presença persistente de conteúdo sexual em jogos eletrônicos levanta preocupações sobre seu impacto na educação e no bem-estar das crianças, destacando a necessidade de regulamentação e supervisão mais rigorosas na indústria dos jogos. Assim, é essencial continuar explorando essas questões de forma crítica e sensível, reconhecendo tanto o potencial educativo dos jogos quanto a responsabilidade dos desenvolvedores na representação da sexualidade e erotismo nesse meio. Com esse empenho investigativo, e também um olhar mais abrangente para as possibilidades criativas, podemos promover uma cultura de jogos mais inclusiva, diversificada e positiva, que respeite a integridade dos jogadores e contribua para uma sociedade mais justa, coerente e igualitária, onde o poder midiático colabora com as indicações pedagógicas sem precisar se afastar do “círculo mágico” que o lúdico bem proporciona.

Para concluir, este artigo, que buscou lançar luz sobre a complexidade das representações eróticas nos jogos digitais e seu impacto na sociedade contemporânea, é já se mostra como um registro relevante a fornecer uma análise inicial que motiva debates mais aprofundados. Embora tenha havido progresso na evolução dos videogames, permanecem questões significativas relacionadas à sexualidade, erotismo e representação de gênero que demandam mais atenção e discussões aprofundadas. Ao examinar a interseção entre expressão criativa e educacional, este estudo busca preencher lacunas na compreensão acadêmica do fenômeno, oferecendo insights valiosos para desenvolvedores, pesquisadores e entusiastas da arte digital. A análise da representação feminina nos jogos, exemplificada pela evolução de personagens e diferentes caracterizações em títulos de sucesso, destaca tanto os avanços alcançados quanto os desafios persistentes a serem enfrentados. É fundamental continuar explorando essas questões com um olhar crítico e sensível para promover uma cultura de jogos mais inclusiva e respeitosa, contribuindo assim para uma sociedade mais justa e igualitária. Portanto, este artigo sugere a necessidade de futuras pesquisas que ampliem essa investigação, abordando aspectos como revisões nas classificações de jogos, novas diretrizes para o controle parental e regulamentação da indústria de jogos, talvez inserindo outras referências para a convergência de diferentes contextualizações relacionados a esses saberes, visando uma compreensão mais abrangente e práticas mais responsáveis na representação da sexualidade nos jogos digitais.

REFERÊNCIAS

ATARI. **Jogo Custer's Revenge**. Atari 2600: 1982.

BORDIEU, Pierre, 1930-2002. **A dominação masculina**. - 11° ed. - Rio de Janeiro. 160p. Tradução Maria Helena Kühner. Bertrand Brasil, 2012.

BRISTOT, Paula Casagrande; Pozzebon, Eliane; et Al. **Female Representation in Video Games**. Clei Electronic Journal, Volume 22, Number 2, Paper 7, August 2019

CUSTÓDIO, José Antônio Loures. **Homo sex ludens: a sexualidade nos videogames**. Brasília: UNB. 2020.

GUBERNIKOFF, Giselle. **Cinema, identidade e feminismo**. São Paulo: Pontocom, 2016. Disponível em: <http://www.editorapontocom.com.br/livro/43/gisellegubernikoff_43_56d98e2b075c7.pdf>. Acesso em: 30 de maio de 2022.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). São Paulo: Perspectiva, 2008.

MAXIS. **Jogo The Sims**. The Sims Studio (2006-presente). Acessado em 22 de janeiro de 2024.

MICROSOFT. **Lara Croft - Jogo Tomb Raider**. Microsoft Studios (2014–2017). Acessado em 20 de janeiro de 2024.

NEXUSMODS. **Fallout: New Vegas (Khan Ladies)** - Bethesda Softworks - Disponível em <<https://www.nexusmods.com/newvegas/images/70099>>. Acessado em 26 de março de 2024

SANTOS, M. F. S. **A teoria das representações sociais**. In M. F. S. Santos, & L. M. Almeida (Orgs.). *Diálogos com a teoria das representações sociais*. (pp. 13-38). Recife: UFPE. 2005.

WYSOCKI, Matthew; LAUTERIA, Evan W. **Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games**. Londres: Bloomsbury Publishing PLC. 2015