

CyberSexGame: Perversão Interativa Digital (PID)¹

Alexandra Cristina M. Caetano²

Camila Hamdan³

Leci Augusto⁴

Suzete Venturelli⁵

Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual
Universidade de Brasília (UnB)

Resumo

Este artigo faz uma reflexão sobre o surgimento e o desenvolvimento dos jogos eróticos. Nesse contexto se discute a criação de um gamearte em ambiente virtual tridimensional de conteúdo adulto. *CyberSexGame* tem por objetivo simular alguns aspectos da vida real e da comunicação entre humanos, máquinas e outras espécies. Ao enfatizar a produção de símbolos imagéticos, sonoros e hápticos reais/virtuais construídos colaborativamente, permitem ao usuário, manter inter-relações afetivas e/ou sexuais com demais pessoas por meio da Internet, em tempo real.

Palavras-chave

Gamearte; interfaces; tangibilidade cíbrida; jogos eróticos

¹ Artigo científico apresentado ao eixo temático “Entretenimento, práticas socioculturais e subjetividade”, do III Simpósio Nacional da ABCiber.

² Mestranda em Arte, na linha de pesquisa de Arte e Tecnologia. PPG-Arte/Universidade de Brasília. Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual. Bolsista CAPES/PROF 2009. Pesquisa sobre interfaces, dispositivos não convencionais de interação e gamearte com orientação da Prof. Dra. Suzete Venturelli. alexandracmcaetano@gmail.com

³ Mestre em Artes, na linha de Arte e Tecnologia - PPG-Arte/UnB; Bolsista de Apoio Técnico a Pesquisa do CNPq – 1A, Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual Professora de Jogos Digitais –UDF. camilahamdan@gmail.com

⁴ Mestre em Artes, na linha de pesquisa de Arte e Tecnologia, PPG-Arte/UnB. Doutoranda no Programa de Pós-graduação em Arte da Universidade de Brasília, sob a orientação da Prof. Dra. Suzete Venturelli, na linha de pesquisa em Arte e tecnologia. Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual. leciaugusto@gmail.com

⁵ Doutorado em Artes e Ciências da Arte pela Universidade Sorbonne Paris I (1988). Mestrado em Histoire de l'Art et Archeologie na Université Montpellier III, Paul Valéry, França (1981). Desde 1986 é professora e pesquisadora da Universidade de Brasília. Publicou os livros *Arte: espaço_tempo_imagem* (2004), Ed. da UnB, e *Imagem Interativa* (2008), em conjunto com Mario Maciel. Sua produção científica, tecnológica e artística envolve a Arte Computacional, Arte e Tecnologia, Realidade Virtual, Mundos Virtuais, Animação, Arte digital, Ambientes Virtuais e Imagem Interativa. suzeteventurelli@gmail.com

Primeiras palavras...

Diverti-me [...] escrevendo os sonetos que podeis ver [...] sob cada pintura. A indecente memória deles, eu a dedico a todos os hipócritas, pois não tenho mais paciência para as suas mesquinhas censuras, para o seu sujo costume de dizer aos olhos que não podem ver o que mais os deleita. (Pietro Aretino (1492-1556), carta sobre os Sonetos)⁶

A Revolução da Informática⁷ transformou não somente, as redes globais de comunicação como também, atingem as diversas formas de diversões, das artes, do jogo (gamearte) entre outras formas de expressão cultural⁸. Logo, em decorrência da difusão e propagação da cultura supranacional, novos padrões humanos, identificação, formas de grupamentos, inter-relações, que podemos considerar historicamente fruto dos movimentos de contra-cultura⁹, assim como nova linguagem. Reconhecemos uma mudança importante como conseqüência, que é a coletivização dos sentimentos na vida social que renasce nas comunidades virtuais, exigindo uma nova forma do ser humano pensar e agir.

Houve um deslocamento para uma cultura da simulação, a internet foi apropriada pelas práticas sociais em toda a sua diversidade e novos padrões de sociabilidades estão sendo descobertos, apropriados e incorporados ao cotidiano.

Turkle (1995) relata uma experiência de um jovem americano, que, em sites de relacionamentos sexuais, teve uma aventura positiva e prazerosa.

Nos ecrãs dos computadores que projetamos as nossas próprias ficções, ficções essas de que somos simultaneamente produtores, realizadores e vedetas. Algumas dessas ficções são privadas, mas cada vez mais temos a possibilidade de nelas incluir outras pessoas. Os ecrãs são os novos cenários para nossa fantasias, tanto eróticas quanto intelectuais (TURKLE, 1995, p. 37).

O convívio no ciberespaço, o modo de viver em comunidades, afetam e alteram nossa percepção. Novas experiências comuns nos ligam aos outros em torno de um conjunto de valores comuns, mesmo que seja para a exarcebação do emocional e do sensível, na busca do gozo, do frívolo. Mafessoli (2004, p. 40) reconhece o lúdico como um dos fatores

⁶ http://www.germinaliteratura.com.br/erot_agopa.htm, acessado em setembro/2009.

⁷ A Revolução da Informática é o resultado da complexa dinâmica de interações tecnológicas e humanas que gerou efeitos sinérgicos nos setores da eletrônica: o computador, a microeletrônica e as telecomunicações. (CAPRA, 2005).

⁸ Entendem-se como cultura todos os produtos materiais e espirituais.

⁹ Os movimentos de contra-cultura como a Primavera de Praga, a revolta dos estudantes parisienses em 1968, o movimento pelos direitos civis nos Estados Unidos, entre outros que surgiram em várias partes do mundo nas décadas de 60 e 70, questionaram as autoridades e defendiam a liberdade e o poder do indivíduo.

essenciais da vida social que esta renascendo nas sociedades contemporâneas. Neste estar-junto comunitário existe a partilha de um mesmo território simbólico na experiência da vida cotidiana, “a perda do próprio corpo no corpo coletivo, seja metaforicamente, seja *stricto sensu*, parece ser a característica da comunhão sensível ou afetiva que vem substituir a sociedade, puramente utilitária”. O simbólico é, nesse aspecto, o sobrepujamento do racional puro.

Para o autor, as comunidades de rede aumentam o sentimento de pertença do usuário pela interatividade e que seja por qual viés, se constituem em "tribos" - profissionais, amigos, sexuais-, as quais terão tempo variável, “conforme o grau de investimento de seus protagonistas” (1998, p.195).

A pesquisa de Suzete Venturelli e Mario Maciel (2006), na criação de mundos virtuais interativos na rede internet, permite compreender que a linguagem do jogo, que compreende as pesquisas em realidade virtual (RV) e simulação, possibilita o desenvolvimento de habilidades humanas que inclui conteúdos perceptivos, simbólicos e cognitivos e que vão constituir este eu transformado pela linguagem, que é múltiplo, fluido, cujos interesses comuns aproximam as pessoas, em interação no ciberespaço onde as ações (ou relações sexuais) são identificadas como trocas de significantes a partir das respostas emitidas pelos usuários.

Comunidades do tipo multiusuário em mundos de realidade virtual tele-imersivos, contendo ambiente e avatares, como é a proposta do CyberSexGame, enquadram-se no que se denomina de comunidades de práticas, visto que são redes sociais vivas e autogeradoras¹⁰. “Cada comunicação gera um pensamento e um significado, os quais dão origem a novas comunicações” (CAPRA, 2005, p. 119), neste modelo de comunidade há conhecimento de regras tácitas e podem aproximar ou criar laços afetivos entre seus membros.

¹⁰ Maturana e Varela propuseram o conceito originalmente de autopoiese à descrição das redes celulares. No entanto, Capra se apropria do conceito por considerar que as redes sociais, como sistemas vivos, pois envolvem seres humanos, a linguagem e a cultura, são também sistemas cognitivos e que usam a comunicação como modo de reprodução autopoietica. (CAPRA, 2005, p.94).

Jogos eróticos

Os videogames, que posteriormente se desdobraram em jogos para computadores, têm sua história marcada pelo lançamento no mercado em 1972 do primeiro console portátil, o Magnavox Odyssey que trazia o jogo Odyssey desenvolvido por Ralph Baer em 1968. A partir de meados dos anos de 1970, observou-se a criação de diferentes jogos para este suporte bem como o aprimoramento dos consoles e dispositivos utilizados para jogar, os *joysticks*.

Em 1980, surge uma categoria de jogos denominada perversão interativa digital. Essa categoria foi criada no momento em que são lançados uma série de emuladores do Atari 2600¹¹. Os emuladores são usados para incluir em outros consoles módulos que possibilitassem rodar o jogo do Atari. Esta foi a base para o surgimento dos primeiros jogos pornográficos, elaborados por japoneses. Esses primeiros videogames pornôns suscitaram muita curiosidade.

No Brasil, o jogo que acabou mais famoso foi desenvolvido por uma *softhouse* chamada Universal Gamex. X-Man, lançado em 1983, apresenta a personagem principal arriscando seu pênis ereto num labirinto infestado de tesouras picotantes, caranguejos e dentes, só para chegar num quarto cor-de-rosa, onde uma linda mulher recebe suas estocadas no ritmo preciso do *joystick* do Atari. O ato sexual termina com X-Man atingindo o clímax e, novamente, a caminho de outro quarto, por um labirinto gerado aleatoriamente.

Um ano antes, em 1982, a empresa Mystique decidiu lançar um jogo baseado em uma das figuras sexualmente mais famosas de todos os tempos: o general George Custer. O jogo Custer's Revenge, protagonizado pelo general da cavalaria americana, foi o jogo mais polêmico e odiado nos EUA. Custer, vestido apenas de botas e chapéu, deve se esquivar das flechas que caem do céu, atiradas pelos índios da tribo, enquanto protege sua espada desembainhada dos espinhos dos cactus. Seu objetivo é chegar até o poste onde está amarrada a célebre *Pocahontas* e invadir sem dó sua "reserva indígena". Para consumir a conquista de tão valioso troféu, o general cumpre um código sinistro e deflora a donzela ali mesmo, marcando ponto no seu placar. Para a opinião pública o jogo era racista e machista, assim como valorizava o estupro e a violência.

¹¹ O Atari 2600 desenvolvido em 1976 e lançado no início do ano seguinte, ganhou rápida popularidade inicialmente nos Estados Unidos e posteriormente no Brasil. Chegando a ser considerado um símbolo cultural nos anos 1980.

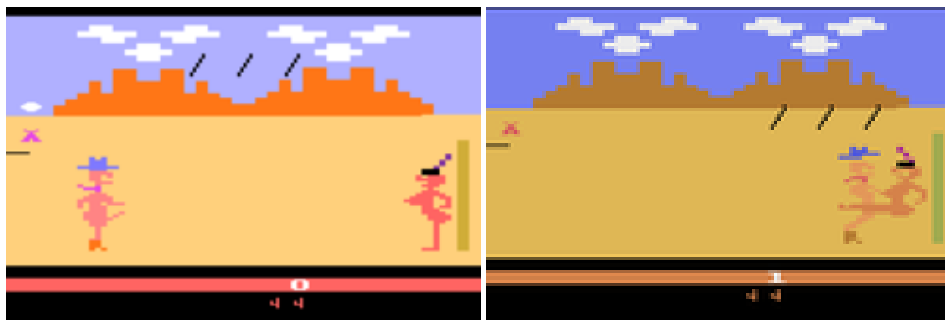


Fig.1 – Custer's Revenge

Mesmo assim, o sucesso do jogo inspirou a empresa a produzir outros dois títulos, agora lançados em cartuchos duplos com versão masculina de um lado e feminina de outro. O primeiro deles foi Bachelor Party (Despedida de solteiro), uma espécie de Pong¹² para um jogador, em que um homem com seu instrumento levantado era arremessado contra mulheres peladas e fofas na tela. O solteiro quica pelas paredes da tela, e precisa eliminar as camadas de mulheres, dando uma estocada certa naquela em que a luneta apontasse. Do outro lado do cartucho, em Bachelorette Party, a personagem a ser arremessada era a noiva.

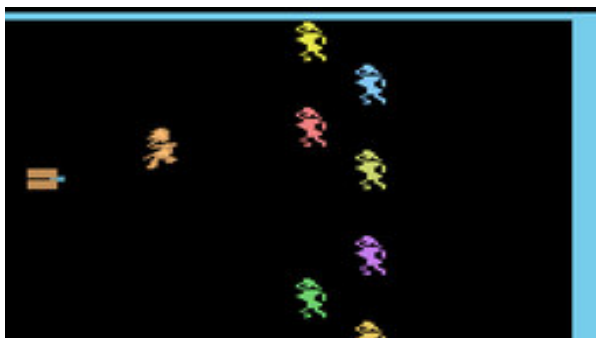


Fig. 2 - Bachelor Party

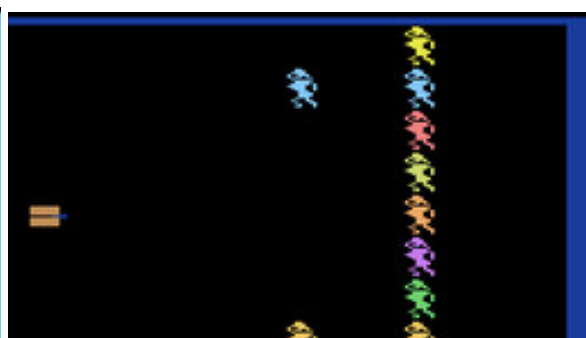


Fig. 3 - Bachelorette Party

Em sequência, a Mystique lançou Beat'Em & Eat'Em (Bata e engula) em que o jogador controla duas mulheres peladas e com a boca aberta, que movimentam-se embaixo do prédio onde um homem com algo que se assemelha a uma metralhadora peniana arremessa o sêmen a ser coletado pela boca das mulheres. A Playaround, que comprou os direitos dos jogos da Mystique, desenvolveu versões femininas, relançando-os em cartuchos duplos. Em Philly Flasher, o homem no telhado fora substituído por uma bruxa soltando leite de seus seios, que era "coletado" por dois homens nus, que se masturbam ao cumprirem a missão.

¹² Pong faz parte da primeira geração de videogames lançada para consoles domésticos, baseado no tênis de mesa, também chamado ping pong.



Fig. 4 – Beat'Em & Eat'Em



Fig. 5 – Philly Flasher

Outros jogos, que utilizavam emuladores do Atari 2600, surgiram com a mesma temática. Gigolo/Cathouse Blues, Knight on the Town (Cavaleiro na cidade)/Lady in Wading (Dama à Espera), e Jungle Fever/Burning Desire são mais alguns destes jogos em cartucho duplo que fizeram sucesso quando lançados. Porém esses jogos, de definição gráfica ainda rudimentar como todos os videogames da época, apresentavam temáticas sexuais sem, contudo, serem sensuais, despertarem desejo ou fantasias em seus jogadores. Eram jogos que possuíam um objetivo claro a ser alcançado, fazer um número maior de pontos.

Com o aprimoramento das interfaces gráficas, uma nova geração de jogos eróticos foi lançada numa proposta de perversão interativa digital. Os jogos de conteúdo adulto saem dos consoles de videogames, ganham espaço nos computadores pessoais, assim como, na internet, abrindo portas para a sensualidade e para o sexo virtual. Outra conotação é dada aos objetivos a serem alcançados, em que fazer sexo, explorar a sensualidade e a sexualidade por meio de avatares alia-se a reflexões relativas ao desejo, identidade, busca de prazer e relacionamentos sociais. Muda-se o foco do jogo, amplia-se a temática.

3Feel é o primeiro game de sexo caracterizado como MMORPG (Massively multiplayer online role-playing game). Lançado em 2004, este é o primeiro jogo cujo objetivo principal é fazer sexo. O jogo 3Feel não oferece nenhum tipo de censura abordando as diferentes opções e detalhes do ato sexual. 3Feel Sex Comunidade do Jogo abordou os desejos sexuais de adultos em vários ângulos, procurando dar maior sensação de realidade aos sentidos da visão, da audição e do tato, por meio de movimentação de câmera, zoom em detalhes da cena e investimento em *sound design*.

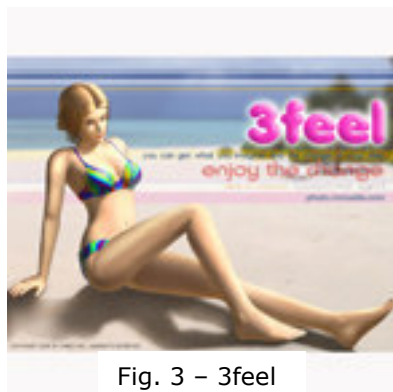


Fig. 3 – 3feel

Aqui, no Brasil, destacamos o jogo F69¹³ gamearte desenvolvido, em 2004, no Laboratório de Pesquisa em Arte e Realidade Virtual da Universidade de Brasília. Esse trabalho foi exposto em console e procurou satirizar as narrativas competitivas de games, apresentando como personagem principal um insólito pênis eletrônico que lançava espermatozoides em robôs humanóides virtuais para tentar alcançar uma ciborg. Os ambientes virtuais são revestidos por imagens pornográficas e eróticas. Durante a exposição o visitante interagia enquanto outros aguardavam observando. F69 é uma obra resultado de pesquisa que envolve a aplicação de rudimentos da tecnologia de IA em humanóides e objetos virtuais. Foi exposto na bienal de arte e tecnologia Emoção Art.Ficial no Instituto Itaú Cultural, em São Paulo.

Outro trabalho a ser destacado do laboratório intitulado InstintoC, dá continuidade ao F69, jogo monousuário, trata o *joystick* como um *gametoysex*, customizado num pênis fofinho de pelúcia. Instinto ou impulso é uma tendência hereditária de um organismo a se comportar de uma determinada maneira, geralmente em reação a seu ambiente e com a finalidade de atender uma necessidade específica. O desenvolvimento e o desempenho do comportamento instintivo não dependem de detalhes específicos sobre as experiências de aprendizagem de um indivíduo. Em vez disso, o comportamento instintivo se desenvolve da mesma maneira para todos os indivíduos da mesma espécie ou do mesmo sexo de uma espécie. Por exemplo, aves irão construir a forma de ninho típico de sua espécie, embora nunca tenham visto um ninho a ser construído antes. Algumas espécies de borboletas empreendem migrações de longa distância por caminhos que elas nunca viram. Comportamento em animais, muitas vezes reflete a influência de uma combinação de instinto e aprendizagem. Muitas espécies de aves herdam o padrão básico de música, mas muitas vezes também o padrão é refinado, pois têm a capacidade de aprender com os outros membros da espécie. Cães que naturalmente procuram

¹³ Realizado por Suzete Venturelli e Mario Maciel.

recolher os animais, como ovelhas ou gado em um grupo diz-se que têm um instinto de pastoreio, mas o uso efetivo desse instinto pelo cão também exige aprendizagem por parte do cão. Instinto, ao contrário do reflexo, é usado herdado geralmente dos padrões de comportamento que são mais complexos ou, às vezes envolvem um grau de interação com os processos de aprendizagem.

O gamearte InstintoC aborda o instinto sexual ou libido que é um termo utilizado por Sigmund Freud para rotular a unidade sexual ou instinto sexual. No gamearte, o impulso sexual é caracterizado por um acúmulo gradual de excitação até atingir um pico de intensidade, seguida por uma queda súbita de excitação.

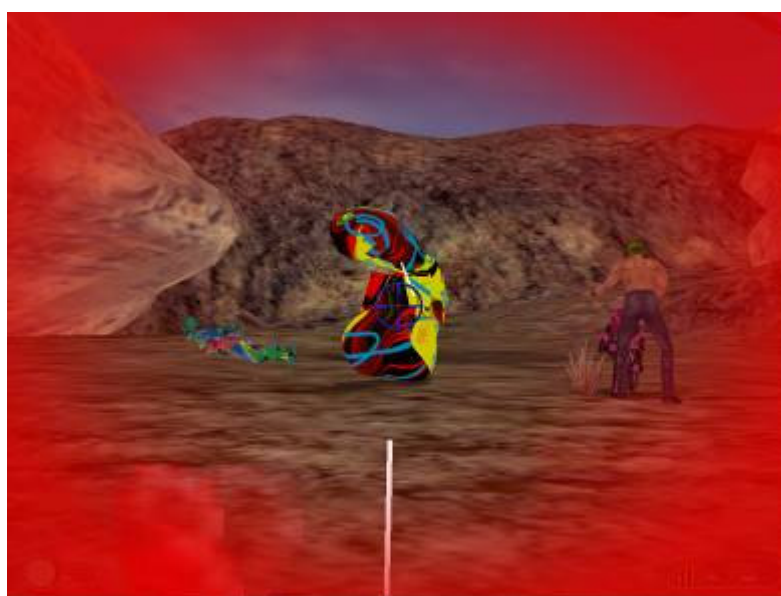


Fig. 4 – Instinto C

Massively Multiplayer Online Sex Game – MMOSG

O MMOSG é uma metáfora criada por nós em comparação à categoria *Massively* ou *Massive Multiplayer Online Game*/MMOG que fundamenta o uso do jogo *online* massivo para múltiplos jogadores pela Internet. O MMOSG atua como um novo subtipo dessa categoria, assumindo também características do *Massively Multiplay Online Role-Playing Game*/MMORPG que utiliza o jogo de computador e/ou videogame para permitir a milhares de jogadores criem personagens em um mundo virtual persistente em tempo real na rede. Utilizaremos o termo MMOSG tanto para conceituar o projeto, quanto para denominar a segunda sala virtual dentro do ambiente do jogo.

No contexto dos jogos eróticos, propomos o *CyberSexGame*, um jogo multiusuário 3D desenvolvido para a internet. O jogo ainda encontra-se em fase desenvolvimento e, portanto,

trazemos, neste momento, sua estrutura básica junto a sua proposta de jogo e interação. Em *CyberSexGame*, o usuário constrói um avatar com o qual irá interagir no ambiente virtual, que será desenvolvido no *Second Life Grid*¹⁴. O ambiente do jogo será composto por três salas virtuais: *Voyeur*, *Sexart* e *Touch*, sistema interativo tangível.

Voyeur, a primeira sala, corresponde ao ambiente de sedução, em que o interagente pode observar outros avatares, assim como assistir a vídeos eróticos pré-existentes no sistema. A interface desta sala permitirá que o interagente disponibilize seus próprios vídeos eróticos, compartilhando-os com outros usuários do sistema, tornando-se membro de uma rede social. Neste ambiente, o interagente poderá escolher imagens para montar caleidoscópios, *slides shows* ou mesmo capturar imagens de seu próprio avatar que poderão ser disponibilizadas para visualização e *download* por parte de outros jogadores.

O segundo espaço, *Sexart* simula as características de um *sex shop*, diferenciando-se pela finalidade de produzir produtos artísticos eróticos a partir da disposição de objetos pré-modelados no programa com referência visual/conceitual a artistas e personalidades contemporâneas, inspirados na proposta de Victória Vesna, em *In Body*. A segunda sala trata da interação entre os usuários, na simulação sexual por meio do uso de objetos e artifícios eróticos.

O ambiente *Sexart* contém objetos eróticos pré-modelados para serem escolhidos pelos interagentes. Após a escolha, o sistema se encarregará de misturar em tempo real as especificações de cada objeto para serem visualizados no ambiente do jogo como um produto erótico final. O usuário é o artista, pois ele idealizará o produto, escolhendo as características conceituais, tais como o tamanho, a forma e o nome. Com a finalização do produto e efetivação da compra, o sistema transmitirá à equipe de desenvolvedores do jogo, as informações necessárias para a construção real do produto desejado pelo usuário na loja, que passará por processo de prototipagem, para posterior embalagem e o envio pelo correio.

A terceira sala, *United by Touch* (tangibilidade híbrida), propõe a disposição de interfaces gráficas e de *hardware* que permitirão a interação entre pares ou coletivamente em um *chat3D* com transmissão de informações visuais, sonoras e/ou táteis em tempo real, sistema interativo tangível (SIT). Dispõe-se de interfaces hápticas, visuais e sonoras para interação.

¹⁴ O *Second Life Grid* permite a aquisição de uma região privada em que o proprietário possui controle sobre o acesso e visibilidade tornando possível a criação de um espaço privativo para o jogo.

Para as interfaces gráficas utilizaremos o recurso de videoconferência para transmitir imagens em tempo real. Essa aplicação poderá ser coletiva, ou entre pares. Duas janelas para os pares, muitas janelas para o coletivo.

Já a interface de *hardware* integra sistemas visuais, sonoros e táteis. A interface visual utilizará o dispositivo da *webcam* para a captura, transmissão e envio de imagens para o sistema em tempo real. Na interface sonora, utilizaremos microfone/cx som/*headphone* para a captura, transmissão e envio de áudio para o sistema em tempo real. Enquanto a interface tátil utilizará dispositivos de *hardwares* a serem comercializados na sala *Sexart Shop*.

Dispomos em princípio da pesquisa de objetos mecânicos dotados de sensores que recebem e respondem a estímulos de sinais elétricos. Esses sinais elétricos, interpretados pelo *hardware*, responde através da vibração do mesmo. Para o presente projeto, propomos o acionamento destes dispositivos de sensores de vibração pela rede. Isso implicará no acoplamento de periféricos para conexão *plug and play* com o uso do *universal serial bus/USB*.

Considerações processuais...

O projeto *CyberSexGame* encontra-se em fase de desenvolvimento e implementação e permite-nos refletir sobre o entendimento do jogo no ciberespaço como um objeto de diversão, liberdade, da prática da sedução e da transgressão do recalque.

Considerando o espaço virtual, um espaço de vivência afetiva, simbólica e racional, a máscara, a construção do avatar pode ser o anonimato que permite que nossas similitudes, dentro de um espaço de eus múltiplos, sejam compartilhadas sem risco de desmascaramento do meu eu unitário.

Para o desenvolvimento das salas propostas no jogo, estão sendo realizadas pesquisas que envolvem interfaces gráficas e sensório-motoras, bem como dispositivos não convencionais de interação. Explora-se questões relacionadas à tangibilidade cíbrida e suas perspectivas dentro da interação em rede. Infere-se sobre questões identitárias e investiga-se a formação de comunidades virtuais voltadas para a perversão interativa digital.

Assim o projeto *CyberSexGame* incorpora questões artísticas, sociais, computacionais e sexuais numa proposta de tanto investe no potencial imaginário dos usuários do sistema, quanto concretiza este imaginário na produção de imagens e acessórios a partir das referências indicadas pelo usuário.

Referências Bibliográficas

CAPRA, Frijof. *As conexões ocultas: ciência para a vida sustentável*. São Paulo: Cultrix, 2005.

MAFESOLLI, Michel. *Notas sobre a pós-modernidade: O lugar faz o elo*. Rio de Janeiro: Ed. Atlântica. 2004.

PRADO, Gilberto, *Desertesejo* – Disponível em: <http://www.itaucultural.org.br/desertesejo/>

TURKLE, Sherry. *A vida no ecrã: A identidade na Era da Internet*. Lisboa: Relógio D'água editores, 1997.

VENTURELLI, Suzete; MACIEL, Mario. Desenho inteligente. In: Anais do Encontro Latino Americano de Gráfica Digital. Argentina: Buenos Aires, Universidade de Palermo, 2006.

<http://classicgaming.gamespy.com/View.php?view=GameMuseum.Detail&id=282> , acessado em agosto/2009.