

José Antônio Loures *

A pornografia hiper-real dos videogames: a simulação do êxtase

*

José Antônio Loures é Artista multimídia, professor de Histórias em Quadrinhos, e produtor cultural. Doutor em Artes pela Universidade de Brasília (UnB). Mestre em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Graduado em Artes Visuais pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Trabalha na linguagem da arte computacional, histórias em quadrinhos, webarte, fake arte e gamearte. Também pesquisa sobre transhumanismo, jogos de tabuleiro, cibercultura, sexualidade e práticas divinatórias. Membro do CIPEG – Coletivo Interdisciplinar de Pesquisa em Games. <jloures.arte@gmail.com>
ORCID: 0000-0001-9434-9913

Resumo O artigo se propõe a discutir a pornografia nos videogames em um cenário de hiper-realidade. Assim, são apresentados casos de imagens produzidas através dos games que alcançaram um patamar mais que real de acordo com o conceito desenvolvido por Jean Baudrillard. Nesse contexto, debater como as representações pornográficas de personagens de videogame migraram para o nosso cotidiano com os quadrinhos pornográficos japoneses através do *ahegao*. E por fim, apresentar e problematizar o processo de criação comunitária da personagem Bowsette: *fanarts*, histórias em quadrinhos, *cosplay*, modificações e produções pornográficas.

Palavras chave Videogames, Pornografia, Hiper-realidade, *Ahegao*, Bowsette.

The hyper-real pornography of video games: the simulation of ecstasy

Abstract *The article proposes to discuss pornography in video games in a scenario of hyper-reality. Thus, cases of images produced through games are presented that have reached a more than real level according to the concept developed by Jean Baudrillard. In this context, to debate how pornographic representations of video game characters migrated to our daily lives with Japanese pornographic comics through ahegao. And finally, to present and problematize the process of community creation of the character Bowsette: fanarts, comics, cosplay, modifications and pornographic productions.*

Keywords Videogames, pornography, Hyperreality, Ahegao, Bowsette.

La pornografía hiperreal de los videojuegos: la simulación del éxtasis

Resumen *El artículo propone discutir la pornografía en videojuegos en un escenario de hiperrealidad. Así, se presentan casos de imágenes producidas a través de juegos que han alcanzado un nivel más que real según el concepto desarrollado por Jean Baudrillard. En este contexto, debatir cómo las representaciones pornográficas de personajes de videojuegos migraron a nuestro día a día con los cómics pornográficos japoneses a través de ahegao. Y finalmente, presentar y problematizar el proceso de creación comunitaria del personaje Bowsette: fanarts, cómics, cosplay, modificaciones y producciones pornográficas.*

Palabras clave Juegos de video, Pornografía, Hiperrealidad, Ahegao, Bowsette.

Introdução

A pornografia é parte da história humana, por muitas vezes relacionada apenas a indústria *mainstream* que encontramos em páginas pornográficas na internet. Contudo, essa pornografia está cada vez mais perdendo o seu referencial humano e se adentrando no cenário do hiper-real através dos videogames. Encontramos por exemplo situações em que imagens de videogames são apresentadas em jornais de televisão como originais da nossa realidade, o que nos faz questionar o significado de real. Nesse sentido, compreender as nossas relações com o mundo como parte de um sistema complexo (VENTURELLI; WITT; REIS; LOURES, 2017).

As tecnologias digitais aumentaram o ritmo de produção de imagens, assim como propiciaram novas maneiras de lidar com essas imagens em tempo real, essas são as imagens digitais interativas (LIMA; PRADO, 2018). Então, para essa discussão é apresentado um estudo sobre o *ahegao* – representação de prazer feminino encontrada em histórias em quadrinhos pornográficas japonesas. Essa representação pode ser encontrada muito distante da sua origem, pois já migrou para o nosso cotidiano. Também um estudo sobre a Bowsette, uma personagem desenvolvida a partir da imaginação da comunidade de fãs dos jogos da Nintendo. Bowsette se proliferou e alcançou as histórias em quadrinhos, animações, *cosplay*, modificações e filmes pornográficos.

Em ambos os casos o referencial humano se perde, restando apenas uma simulação mais que real. Assim, o envolvimento com os universos dos jogos digitais com a pornografia em um contexto de hiper-realidade. Para o desenvolvimento das ideias o artigo foi dividido em: pornografia, hiper-realidade, *ahegao* e Bowsette.

Pornografia

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).

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, diz:

O desenvolvimento da pornografia ocorreu a partir dos avanços e retrocessos da atividade desordenada de escritores, pintores e gravadores, empenhados em pôr à 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 espíões, 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 (1999), os fatores que moldaram a pornografia moderna também são características da cultura moderna: o livre-pensamento, heresia, ciência, cultura, filosofia, ataques a autoridade política absolutista 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 Court 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). E a proposta desse trabalho é se 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.

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 (1996). Para Moraes e Lapeiz (1985) a atividade erótica consiste em revelar um segredo, e ao transbordar o excesso, a vertigem, e o êxtase, e assim se transforma em pornografia. Para Abreu (1996), 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.

Segundo Moraes e Lapeiz (1985) a pornografia apresenta um aspecto lúdico, sendo assim, natural existirem jogos de videogames que abordem o erotismo e a pornografia. Isso corrobora com Johan Huizinga (2012) ao colocar o seu *homo ludens* como um retrato de uma sociedade construída através dos jogos. Quando a pornografia é consumida, ela aciona 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 propícia a interação e a realização das fantasias sexuais na contemporaneidade? Os videogames.

Hiper-realidade nos videogames

A imagem existe através de sua própria duração e da duração do sujeito. Na primeira condição vislumbramos a imagem se transformar por meio das nossas percepções, na segunda a memória do sujeito é fundamental na relação com a imagem (LIMA; PRADO, 2018). Nesse contexto, 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, ao ponto de ser colocada no patamar de real, é quando 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).

Na atualidade as fronteiras do que é real se tornam maleáveis, móveis e translúcidas, ao ponto do nosso cotidiano ser afetado de tal forma que não mais percebemos suas ações e consequências. Segundo 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) (figura 1):

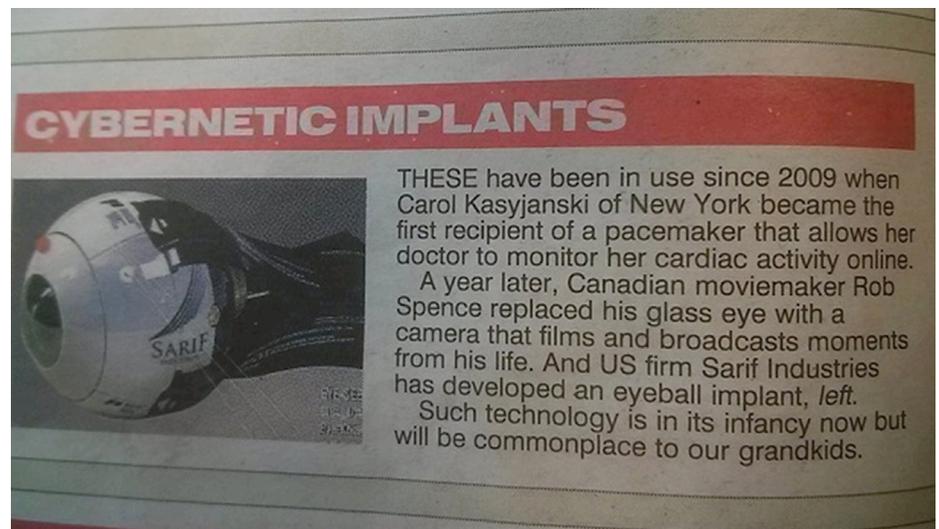


Fig 1. Sarif Industries no jornal The Sun
Fonte: Criticalhits, 2014

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 5: The Phantom Pain* (2015) (figura 2):



Fig 2. Cena de Metal Gear 5 The Phantom Pain no jornal Russian Today
Fonte: Eurogamer, 2015

Já em 2018 um mistério fantasmagórico assombrou os habitantes de Apucarana – Paraná (figura 3). A foto de uma mulher vestida de noiva e brilhando durante a noite no Lagoa 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).

No início de 2020, o deputado Carlos Zarattini (PT-SP) postou em suas redes cenas do ataque estadunidense que matou Qassim Suleimani – general iraniano (figura 4). 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.



Fig 3. Fantasma de Red Dead Redemption 2 aterroriza cidade do Paraná
Fonte: Voxel, 2018



Fig 4. Cena de AC-130 Gunship Simulator Special Ops Squadron.
Fonte: UOL, 2020

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 um abacaxi, ou seja, tudo que pertence ao espaço sacro do cubo branco se torna arte. Assim, essas imagens são validadas e difundidas em nosso cotidiano, sejam as imagens de games de última geração ou objetos em uma galeria de arte. Um período onde não se importa a lógica dos fatos nem da razão, e sim da simulação (BAUDRILLARD, 1991).

Para Oliveira (2017) as pessoas vivem mais intensamente suas sociedades e identidades virtuais do que o dito mundo real. Para o autor (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 transpôs a pornografia envolvida com os videogames, e agora afeta diretamente o nosso cotidiano. Um exemplo é o caso do Afrodite Sex Shop na cidade de Anápolis, onde uma personagem de videogame foi a escolhida para ser a porta voz de uma loja dedicada a produtos sexuais. As imagens estão associadas com a sensação que temos das coisas (LIMA; PRADO, 2018), nesse caso, a escolha por essa versão de Afrodite não foi ao acaso. Taynara Camargo – proprietária sex shop, não conhecia o que era um hentai, mas perdeu o referencial do real e se entregou a simulação (figura 5):

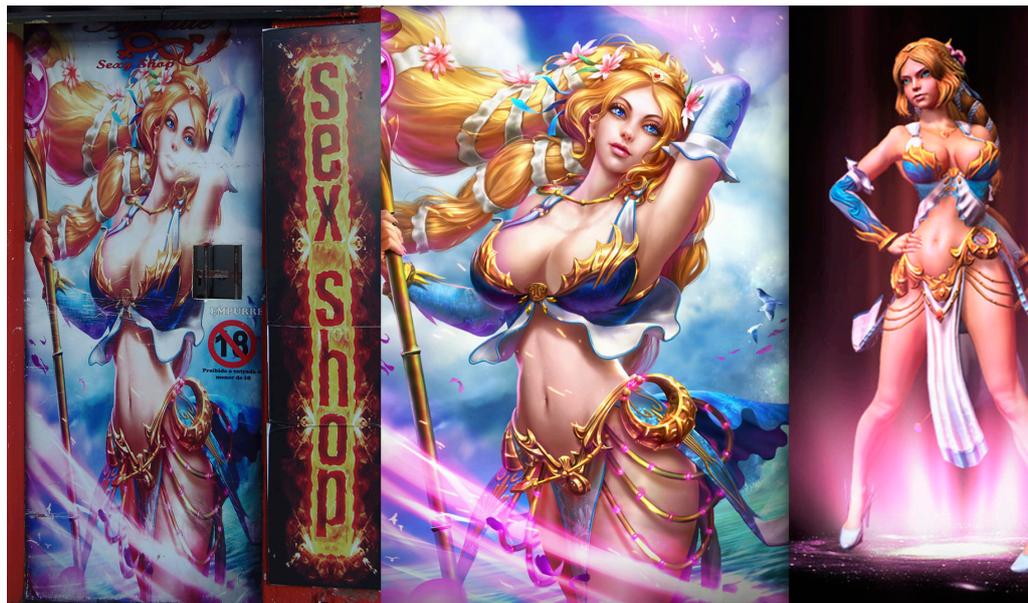


Fig 5. Porta de entrada do Afrodite Sex Shop com a personagem Afrodite de Smite (2014)

Fonte: acervo do autor, 2018

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 tecnológica, aspectos visuais, comportamentais, interativos e relacionais, alcançaram o patamar do hiper-real. Então temos uma intersecção entre sexualidade, pornografia e videogames, assunto esse aprofundado nos próximos tópicos.



Fig 7. Exemplos de *ahegao*
 Fonte: Knowyourmeme, 2017



Fig 8. Produtos com
 imagens de *ahegao*
 estampados
 Fonte: Amazon, 2021



Fig 9. Riae
 Fonte:
 Twitter, 2019

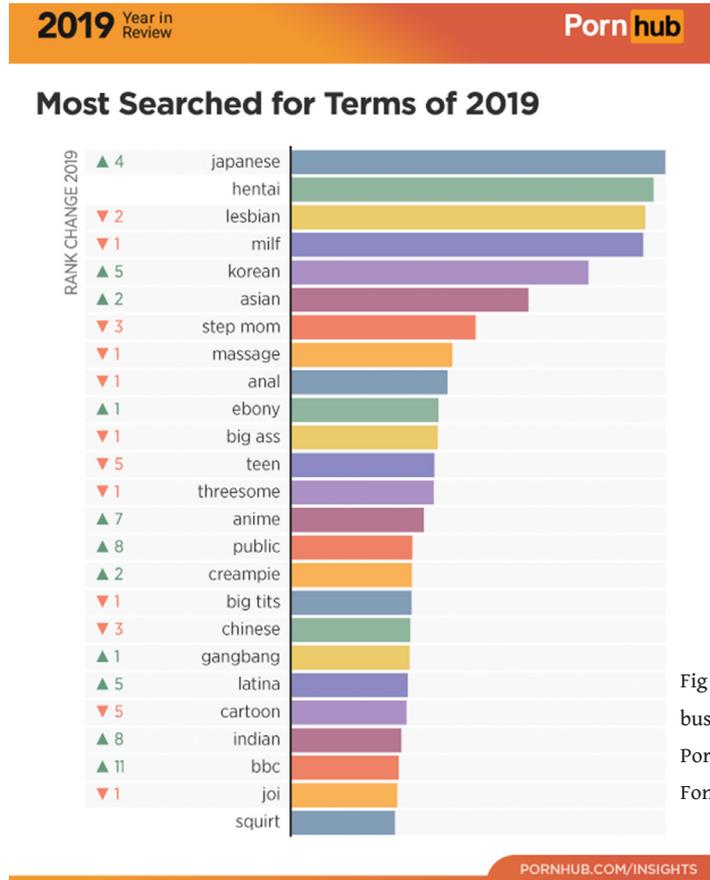


Fig 6. Os termos mais
 buscados no site
 PornHub em 2019
 Fonte: PornHub, 2019

Ahegao

Para Felipe Polydoro (2011) o espaço midiático é o território da simulação absoluta, da hiper-realidade, o local mais distante do simbólico. E nesse ambiente, o *hentai* se prolifera. O PornHub – página pornográfica canadense, a palavra “*hentai*” foi a segunda mais pesquisada em seus domínios em 2019 (figura 6)

Nos desenhos pornográficos japoneses existe uma representação gráfica do prazer feminino, o *ahegao*. 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 (KNOWYOURMEME, 2017). Essas imagens também apresentam o envolvimento de bastante saliva, espermatozoides e lágrimas (figura 7). Essa representação exagerada do que seria uma mulher no (quase) momento do orgasmo se expandiu e alcançou o ocidente.

É comum encontramos compilações de dezenas de minutos de atrizes pornôs simulando o *ahegao*. Também é comum acharmos produtos com imagens de *ahegao* em suas estampas. Temos desde itens de computador até vestuário (figura 8):

A modelo alternativa Riae, uma das mais conhecidas da sua área de atuação já performou o *ahegao* em suas redes sociais (figura 9). Seu Twitter coleciona mais de 250 mil seguidores, enquanto o seu Instagram contabiliza aproximadamente três milhões de seguidores.

A ferramenta “Google Trends” mostra um salto de interesse e busca pela palavra “*ahegao*” do ano de 2017 até o presente (figura 10)

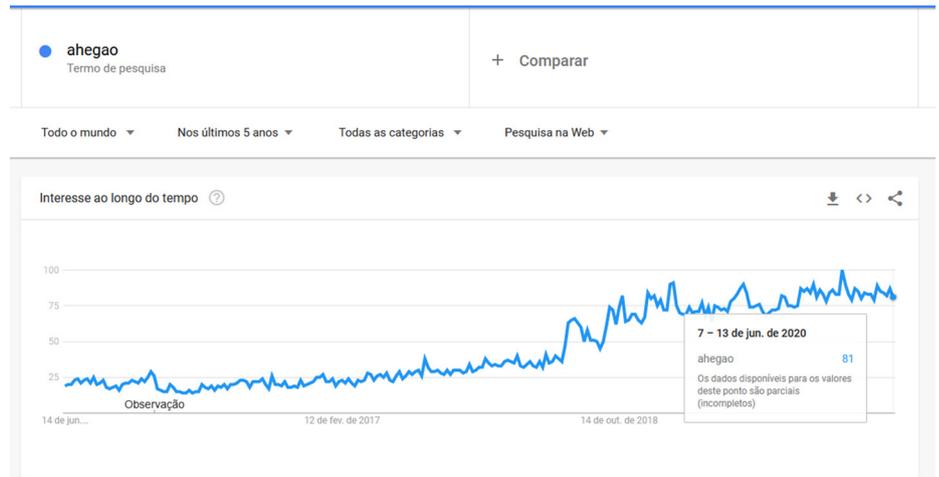


Fig 10. Interesse pela palavra *ahegao* na internet | Fonte: Google Trends, 2020

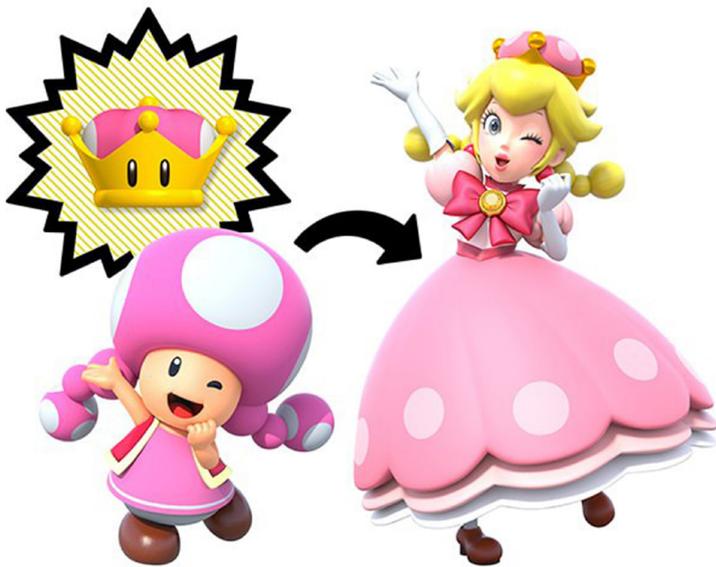
A internet foi responsável por popularizar a palavra, e consequentemente o seu aspecto visual através do compartilhamento de mangás e animes pornográficos, principalmente em fóruns dedicados aos desenhos japoneses. Ao pesquisar pelas palavras “*cosplay ahegao cam girl*” no site pornográfico Xvideos temos mais de 260 mil resultados. Em comparação, a palavra “*bunda*” nos retorna 19 mil resultados e “*Brasil*” com 25 mil resultados. Essa quantidade de buscar por *ahegao* se funde ao desejo de transformar uma simulação em realidade, pois termos uma infinidade de atrizes pornôs e cam girls se expressando através do *ahegao*.

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 da mulher 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 de 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 em nosso cotidiano.

O fenômeno Bowsette

Em 13 de setembro de 2018, durante a Nintendo Direct ¹foi 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 (figura 11).



Em 19 de setembro de 2018, um usuário do Twitter identificado como Ayyk92 publicou uma tirinha (figura 12). Na narrativa 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 nasceu a Bowsette, uma personagem envolta em uma aura voluptuosa e sensual, com vestimentas e adornos referenciando 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.

Fig 11. Toadette e sua transformação em Peachette

Fonte: Reino do Cogumelo, 2018



Fig 12. Primeira aparição de Bowsette
Fonte: Twitter, 2018

Bowsette recebeu um amiibo² customizado, e inclusive existem tutoriais em vídeo ensinando como se criar um boneco da personagem em casa (figura 13).

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” com 19 mil assinaturas; “Add Bowsette to Super Smash Bros. For Nintendo Switch” com 2,4 mil assinaturas; “Make Bowsette canon and a completely separate character” com 1,1 mil assinaturas. Também existem diversas petições sobre Bowsette, essas com menor engajamento dos fãs. Essas ações sistêmicas são orientadas por grupos locais ou através das redes ao conectar sujeitos em locais distintos (LIMA; PRADO, 2018).



Fig 13. Amiibo não oficial de Bowsette
Fonte: MissGandaKris, 2018

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 (figura 14).



Fig 14. Bowsette em New Super Mario Bros U Deluxe (2019), The Legend of Zelda Breath of the Wild (2017) e Mario 64 (1996)

Fonte: IGN, 2018.

Há pesquisadores que afirmam que a conectividade entre o ser humano e a internet está afetando diretamente os nossos relacionamentos. Roy Ascott 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).

Os videogames são fundamentados por uma hibridização cultural através de processos interativos, coletivos e abertos (SANTAELLA, 2017). Uma das consequências da consciência planetária de Ascott e processos abertos de Santaella, 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 (figura 15)

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 (figura 16)

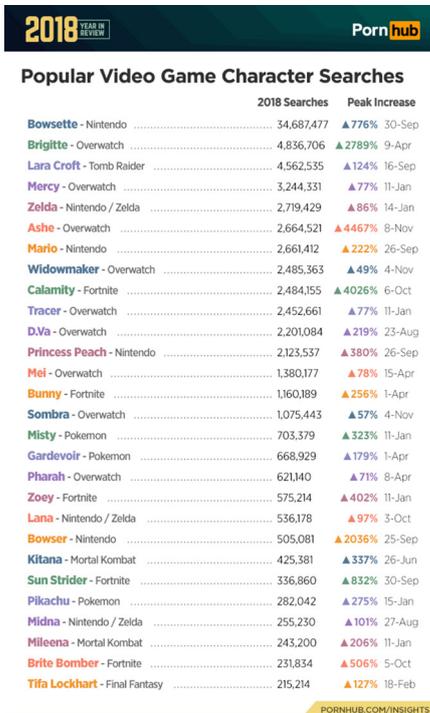


Fig 15. Popularidade de Bowsette no Pornhub em 2018

Fonte: Pornhub, 2019

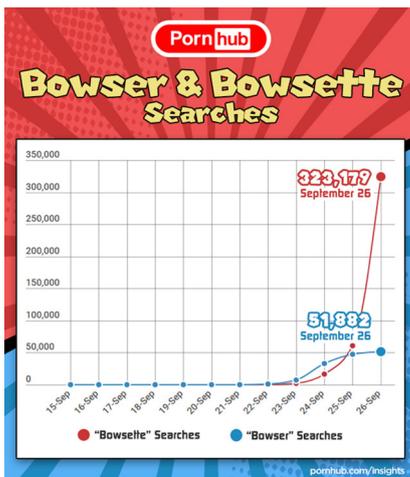


Fig 16. Buscas por Bowser e Bowsette no Pornhub

Fonte: Pornhub, 2018

Além disso, a paródia pornô que reconta os eventos da tirinha de Ayyk92 conta com 1 milhão e 400 mil visualizações (figura 17):

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.



Fig 17. Paródia pornô de Bowsette

Fonte: Pornhub, 2018

Considerações finais

Os videogames evoluíram em sua capacidade de gerar imagens desde o nascimento de *Tennis for Two* (1958) de William Higinbotham (1910 – 1994). Entretanto, me questiono se estamos preparados para acompanhar o ritmo de produção dessas imagens digitais interativas e consequentemente a inserção em nosso cotidiano.

Os videogames adentram no âmbito do hiper-real. Então, temos a invasão da pornografia de jogos digitais em nossa cultura com a utilização do *ahegao*, com vestimentas e até mesmo em um sex shop. A personagem Bowsette criada a partir de uma piada dentro da comunidade de fãs de *Super Mario Bros.* (1985–2015) foi responsável por movimentar milhares de artistas, designers e programadores, ou seja, interferiu diretamente em nossa realidade.

A pornografia está se apropriando da linguagem dos games em sua produção de conteúdo. Nesse sentido, também existe uma atuante comunidade que produz conteúdo pornográfico com personagens digitais, mas também uma indústria que coloca atrizes para interpretar personagens de videogames. Uma relação simbiótica cada vez mais evidente em um cenário pautado pelo capitalismo e necessidade de afeto na internet.

É importante ressaltar que essa discussão é tratada apenas como piada e meme nas redes sociais, e por isso incentivo uma crescente pesquisa e problematização acerca do assunto. Estamos presenciando uma invasão da pornografia de videogames, e com uma tendência cada vez maior dessa prática em nosso dia a dia. Um caminho sem retorno em um contexto de uma geração de jovens e adolescentes que são consumidores da pornografia de videogames na contemporaneidade.

1 Uma série de webcast onde são reveladas novidades sobre games, consoles e acessórios da Nintendo.

2 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.

Referências

- ABREU, N. O olhar pornô: a representação do obsceno no cinema e vídeo. São Paulo: Mercado das Letras, 1996.
- BANKHURST, A. 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 mai. 2020.
- BAUDRILLARD, J. Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'água, 1991.
- CIRIACO, D. '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=IwAR26axfldNC0qEso75J-Jn5WV7vDNMAovFlfyrP2M-Cs_eIHA2VZUBICczvg>. Acesso em: 10 jun. 2020.
- COSTA, R. 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, J. Pornografia: uma resposta cristã. São Paulo: Sociedade Religiosa Edições Vida Nova, 1992.
- HAN, B. Agonia do eros. Petrópolis: Editora Vozes, 2017.
- HUIZINGA, J. Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura. 3ª ed. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- HUNT, L. A invenção da pornografia: obscenidade e as origens da modernidade 1500 - 1800. São Paulo: Hedra, 1999.
- KNOWYOURMEME. *Ahegao* - Etymology & History. Disponível em: <https://knowyourmeme.com/memes/subcultures/ahegao>. Acesso em: 21 jul. 2020.
- LIMA, L.; PRADO, G. Imagens Digitais Interativas. Em: DATJournal, v. 3 n. 2, 2018. Disponível em: <<https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/86>>. Acesso em: 31 jan. 2021.
- MACHADO, A. Arte e mídia. Rio de Janeiro: Zahar, 2007.
- MORAES, E.; LAPEIZ, S. O que é pornografia. São Paulo: Brasiliense, 1985.
- OLIVEIRA, I. A fantástica história de Francisco Iwerten: hiper-realidade e simulacro nos quadros 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.
- PHILLIPS, T. 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.
- POLYDORO, F. Hiper-realidade versus sedução: o paradoxo do Big Brother Brasil. Em: 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.
- SANTAELLA, L. Game arte no contexto da arte digital. DAT Journal, v. 2, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/38>>. Acesso em: 31 jan. 2021.
- SOARES, N.; PETRY, L. 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 mai. 2019.

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.

VENTURELLI, S.; WITT, A.; REIS, A. C.; LOURES, J. Gameart: Arte e conscientização ecológica. Em: DAT Journal, v. 2, n. 1, 2017. Disponível em: <<https://datjournal.anhemi.br/dat/article/view/42>>. Acesso em: 31 jan. 2021.

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=IwAR3zOggrsJ9evAKPmGg3jJy-0qfa-9mcZLAaqBbBbWEN3aK5N6oF0nGTVh6c>>. Acesso em: 19 jun. 2020.

Recebido: 08 de janeiro de 2021.

Aprovado: 10 de fevereiro de 2021.