

Atari 2600: A Sodoma & Gomorra dos videogames

José Antônio Loures Custódio¹



Figura 1 - Console Atari 2600, fonte: <http://bit.ly/2eCdW46>.

O artigo tem como objetivo apresentar e analisar 3 games com conteúdo sexual lançados para o console Atari 2600 (fig.1), são eles: Custer's Revenge, Beat 'em and eat' em e X-Man. Apesar do pouco recurso que a tecnologia da época oferecia para o desenvolvimento de games, isso não impediu a criação de jogos com temática sexual. Os pixels eram utilizados de maneira expressiva e caricata, pois naquele momento os desenvolvedores tinham apenas alguns quadrados coloridos ao seu dispor. Uma mistura de experimentalismo, ousadia e sacanagem.

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

No princípio de tudo, quando ainda não se fabricavam videogames nacionais, os cartuchos eram importados, provindos do exterior, como os consoles. Porém não demorou muito para que os engenheiros e técnicos em eletrônica descobrissem como copiar os dados dos cartuchos e surgissem as primeiras indústrias brasileiras de cartuchos compatíveis com o Atari. Assim, as duas primeiras empresas que se tem notícia de ter iniciado esse processo foram a Dynacom Eletrônica e a Canal 3 Indústria e Comércio. Ambas estavam de olho já no mercado e no princípio visavam abastecer o mercado dos consoles importados, na mão de poucos privilegiados, os quais anseavam por cartuchos com os jogos.

Mas foi em 1984 que a indústria dos cartuchos realmente "explodiu": além dos fabricantes já existentes - Dynacom e Canal 3 - e dos fabricantes dos conso-

¹ - Doutorando e bolsista CAPES no Programa de Pós-graduação em Arte – UNB. Contato: jloures-arte@hotmail.com

les - Polyvox, CCE, Dismac, Milmar - surgiram mais de 20 empresas, geralmente pequenas, que fabricavam e comercializavam cartuchos compatíveis com o Atari 2600. Realmente foram muitas, das quais podemos destacar: Digital, Digivision, Zirok, Shockvision, Digimax, Imagic, Genus e Supergame. Algumas inovavam, lançando cartuchos com 2 ou mais jogos (selecionáveis por chaves, liga-desliga do console e até por toque dos dedos).

A maioria dessas empresas teve que abrir mão de certos aspectos estéticos dos cartuchos - como caixas grandes, manuais coloridos etc., e aspectos técnicos também: os contatos dos cartuchos recebiam um banho de níquel ao invés de dourado, na maioria dos casos - em detrimento de um preço mais baixo. Isso não necessariamente significava um cartucho de baixa qualidade; boa parte deles tinham um bom acabamento e funcionavam perfeitamente (e continuam funcionando até hoje). E não é só isso: com o advento dos cartuchos nacionais pudemos contar com muitos e muitos jogos, haja visto que a Polyvox - o fabricante oficial do Atari no Brasil - somente lançaria jogos da Atari Corp. e é fato que existiam outros fabricantes de jogos no exterior, como a Activision, Imagic, Parker Bros., M-Network, CBS, Fox, Coleco etc. Assim as empresas fabricavam esses outros jogos e tivemos a nossa disposição essa imensa variedade de jogos.

Fato é, todavia, que foi graças a grande profusão de cartuchos a baixo preço e variedade que o Atari alcançou a extrema popularidade que teve por aqui. Sem medo de errar, podemos afirmar que se somente tivessem sido comercializados cartuchos "originais" (no caso os da Polyvox) o Atari não teria feito esse sucesso estrondoso. (ATARI.COM.BR, 2008)

A utilização de cartuchos foi um dos fatores por trás do sucesso do Atari 2600 em território brasileiro, o jogador não estava preso a comprar apenas um único jogo. Havia também a necessidade de apresentar o Atari 2600 como um videogame para toda a família e sem riscos morais e comportamentais:

Os executivos da Polyvox não estão preocupados com as manifestações de psicólogos, sociólogos e educadores que tem manifestado apreensão contra a entrada maciça dos videogames. "Nos Estados Unidos houve um movimento semelhante contra os videogames. Os adultos tendem a compará-los com os fliperamas, onde os adolescentes costumam ficar muito tempo jogando e nem sempre com companhias adequadas. O lançamento dos videogames permite que os adolescentes e crianças brinquem em companhia de seus próprios pais e de outros membros da família", afirma Cardoso. Na sua opinião, há uma tendência dos adultos em considerarem os videogames como brinquedos só para crianças. "Isso não é verdade. Nos Estados Unidos, o lançamento dos consoles contribuiu para tornar reuniões de adultos muito mais saudáveis e divertidas". (CARMO, p.25, 1983)

A facilidade de desenvolver para o Atari 2600, junto ao desejo de acabar com a imagem de mídia "infantil" por parte dos desenvolvedores, causou a criação de games sexuais para a plataforma. Isso possibilitou o desenvolvimento de uma temática com o objetivo de subverter o que se esperava de um brinquedo, e assim colocar que os videogames podem sim ter games de conteúdo focado em adultos. Uma maneira radical, polêmica, mas que de certa forma, funcionou.

Custer's Revenge

Desenvolvido pelo estúdio Mystique, e lançado para o console Atari 2660 em 1982, o game Custer's Revenge (fig.2) é provavelmente um dos mais conhecidos e polêmicos jogos sexuais. O jogo funciona da mesma maneira que os demais para Atari, não há fim, apenas ações repetidas em lopping até que o jogador perca. O jogador inicia

a partida controlando um cowboy nu, seu objetivo? Desviar de uma chuva de flechas para conseguir fazer sexo com uma índia, também nua, e assim marcar pontos.

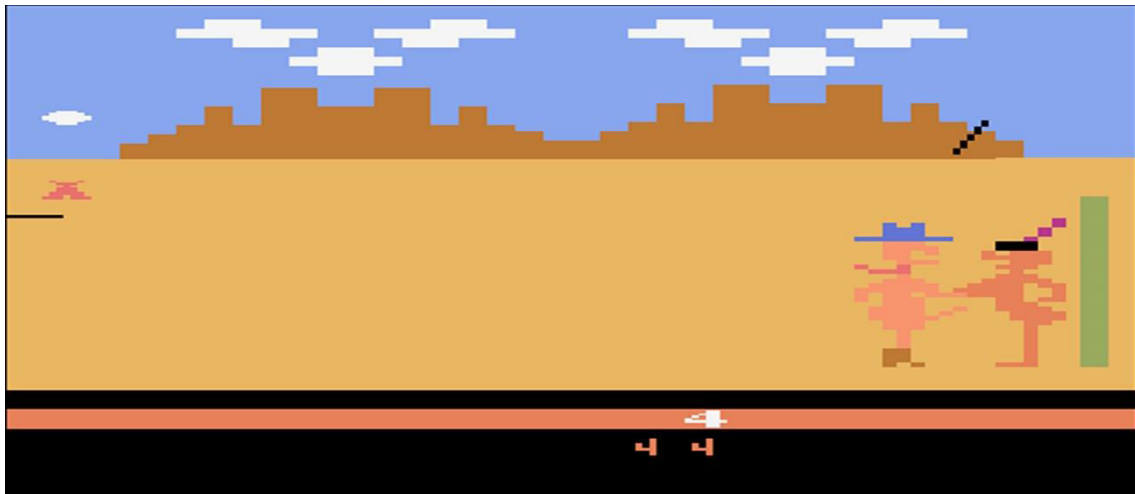


Figura 2 - Imagem do jogo Custer's Revenge in game.

Entretanto, a índia está amarrada e desacordada, ao menos na capa do game (fig.3). O cowboy é retratado de forma cômica, enquanto isso a índia de forma sensual e realista.

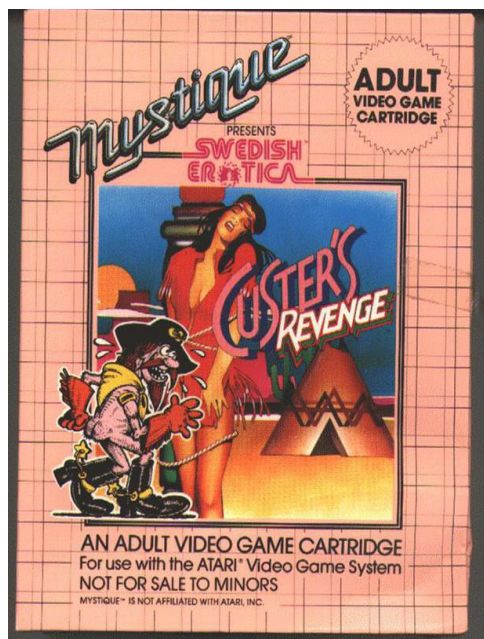
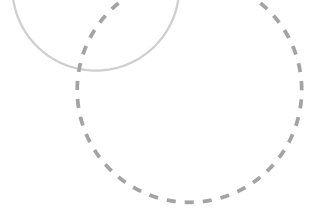


Figura 3 - Capa do game Custer's Revenge.

Fonte: <http://migre.me/uPdUR>

Podemos interpretar a situação como estupro, e também um reflexo de toda a violência sofrida contra os povos indígenas durante a colonização e expansão dos EUA. Com apelo sexual permitido para a tecnologia da época, os pixels exageram nas nádegas e seios da indígena, e também no pênis do cowboy, apresentado de maneira desproporcional. Custer's Revenge causou bastante polêmica em seu lançamento, a revista estadunidense InfoWorld dedicou alguns parágrafos sobre o polêmico game:



O distribuidor do jogo, American Multiple Industries of North-bridge, Califórnia, discordou. “Não é pornografia. Era para ser engraçado. É realmente leve em comparação com filmes de classificação x”, disse o porta-voz da AMI, Phil Seitz.

O jogo retrata, em gráficos de baixa resolução, General George Armstrong Custer esquivando flechas e cactos, em seu esforço para ter relações sexuais com uma mulher indígena amarrada a uma estaca. Se uma seta bate nele, “taps” é jogado, e ele vai voltar para o início. Se ele esbarra em um cacto, do que a sua dignidade está arranhada.

Quer se trate de pornografia ou não, a maioria das mulheres que viram este jogo e duas outros momentos da AMI em sua série “How to Score”, foram nojo. “A resposta foi extremamente negativa”, disse Cornue.

As reações dos homens se aglomeraram ao redor da cabine AMI eram menos agressivas, entretanto. “Eu acho que é engraçado, embora eu pudesse ver como ele poderia ofender algumas pessoas”, disse um espectador que parou para experimentar Custer’s Revenge e Bachelor Party. (O terceiro jogo não é adequado para a descrição nesta publicação.)

AMI inicialmente despertou a controvérsia, convidando os membros do grupo local de mulheres e organizações indígenas americanas para testar o jogo antes do show aberto.

Alguns dos que compareceram ao evento perceberam que estavam sendo manipulados para ganhar maior atenção da imprensa para o produto, mas senti que era melhor falar do que permanecer em silêncio.

“Cabe a nós definir o que realmente acha que é saudável e produtivo e se opor ao que não é”, Cornue explicou.

Os cartuchos de jogos custam US \$ 49,95 e funciona com o Atari Video Game System. AMI disse que não vai vender aos menores. (INFOWORLD, 1982, p.7)

Alguns pontos da matéria merecem destaque, como por exemplo a justificativa de Phil Seitz. No texto o representante do IMA alega que o game não é tão explícito quanto um filme pornográfico. O empresário se apoia na ideia de ser uma representação, claro, visualmente não era tão explícito como outras mídias devido a tecnologia da época, mas temos um estupro acontecendo enquanto o jogador faz pontos. Para ele, os pixels não representam a realidade. Outro ponto, são as reações do público feminino ao jogar, pois estão controlando um estupro. A indústria do videogame nasceu com foco no público masculino, então pouco interessava a reação e opinião das mulheres. O dinheiro estava em mãos adolescentes do sexo masculino. Situação essa que mudou:

Videogame é coisa de menina sim, e agora tem até estudo no Brasil provando isso. Segundo a pesquisa Game Brasil 2016, divulgada nesta quarta-feira (16), as mulheres já representam 52,6% do público que joga games no Brasil. Esta é a terceira edição do levantamento, que busca traçar o perfil dos brasileiros que jogam videogame. O estudo é feito pela agência de tecnologia interativa Sioux, a empresa de pesquisa especializada em consumo Blend New Research e a Game Lab, divisão da ESPM dedicada à experimentação e pesquisa de jogos.

A pesquisa do ano passado, divulgada durante a Campus Party 2015, já indicava uma maior presença do público feminino brasileiro no segmento de games. Em 2013, elas respondiam por 41% do total de jogadores, porcentagem que saltou para 47,1% na Game Brasil 2015.

“No ano passado já havia o indicador de que as mulheres brasileiras superariam os homens no mercado de jogos em um curto espaço de tempo e isso se concretizou. Porém, o tempo que elas jogam é menor do que o do sexo oposto e o estilo de jogos que elas preferem também caracteriza um comportamento mais

casual”, diz em nota Guilherme Camargo, CEO da Sioux. (MULHERES SÃO 52,6% DO PÚBLICO QUE JOGA GAMES NO BRASIL, DIZ PESQUISA, 2016)

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

O mundo dos videogames é um conceito muito emocionante. Ele usa imagens geradas por computador para desafiar a imaginação do jogador gerada; para criar uma situação de fantasia que oferece um desafio.

Até Mystique, videogames têm sido considerados por muitos como “brincadeira de criança” (porque eles costumam bater nos adultos). Mas aqui está um jogo que crianças não podem jogar (por isso você tem uma chance de ganhar).

Nós da Mystique sentimos que é hora de videogames e os seus jogadores adultos a saírem do armário, longe de crianças, e lidar com fantasias adultas. Afinal, os adultos foram conhecidos para serem imaginativos e competitivos, bem como ter fantasias.

Nós projetamos nossos jogos “adultos” para ser lunático, divertido, desafiador, impertinente e divertido. Nossa própria equipe de engenheiros de design desenvolveu uma linha de jogos que não somente é “adulto”, mas empurram o console Atari até ao limite. Você vai ver gráficos de uma qualidade que você provavelmente nunca viu antes. Você vai esperar apenas um “bip”, como era ocasionalmente. Quase todos os bits de capacidade do Atari 2600 é usado.

É o nosso desejo de lhe fornecer não só o melhor em videogame adulto, mas com um nível de qualidade - jogabilidade, gráficos, efeitos e humor - raramente encontrados em qualquer videogame - adulto ou não. Nós queremos que você ria, sorria muito, ter um desafio e se divertir! Todas as sugestões para melhoria são bem-vindas. Elogios são adorados. No entanto, gostaríamos de ouvir de você de qualquer maneira.

P. S. Se as crianças pegarem você e perguntarem algo, diga-lhes Custer e a donzela estão apenas dançando.²

Havia ingenuidade no discurso dos desenvolvedores, achavam que seu produto iria ser um marco na indústria do entretenimento, mas atualmente o game só é lembrado por listas que catalogam cenas de sexo nos games. Atualmente o game pode ser experimentado por via de emuladores³, o que nos permite experimentar a sua jogabilidade e visual.

Beat `em and eat `em

O game Beat `em and eat `em (fig.4) foi também lançado pelo estúdio Mystique, e lançado em 1982 para o Atari 2600. A Mystique se estabelecia no mercado com games com conteúdo sexual. Os desenvolvedores se aproveitavam das polêmicas causadas por seus jogos, e assim conseguir publicidade gratuita. O Objetivo do jogo? O jogador controla 2 mulheres nuas, essas tinham que abocanhar jatos de sêmen lançados por um homem que se masturba no terraço de um prédio. Detalhe para a representação do homem, seu pênis pixelado tinha a mesma dimensão de seu corpo.

Para os padrões da Mystique, considero a capa do jogo até sutil (fig.5). A capa apresenta a ilustração de uma mulher ruiva, essa lambendo um sorvete. Um trocadilho com o nome do jogo, que em tradução literal significa: bata e engula. Simbolizando assim o sexo oral.

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

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



Figura 4 – Imagem do jogo Beat 'em and eat 'em in game.

Analisando o seu gameplay, o jogo é simples. Quanto mais sêmen coletado, maior a pontuação. Sua jogabilidade não apresentava desafios para manter o jogador interessado por muito tempo. De tempos em tempos, o homem no terraço se masturba, um som forte marca o momento do orgasmo, nesse momento o personagem percorre todo o espaço lateral do cenário, derramando assim jatos de sêmen. Após o jogador coletar o sêmen, as mulheres lambiam os lábios, e o jogo se acelerava. Se o jogador deixasse alguma gota cair no chão, e o jogador perdia uma das 4 vidas⁴. Ao perder todas as 4 vidas, trovoadas e relâmpagos marcavam o fim e reinício do jogo. O manual impresso de Beat 'em and eat 'em também continha o mesmo texto defendendo a revolução proporcionada pela Mystique. A desenvolvedora evitou usar o termo pornográfico ou erótico na capa e manuais de seus jogos, havia apenas avisos que os seus games eram para o público adulto.

O game representa o seguinte pensamento, o ato sexual começa e se encerra com o orgasmo masculino. Não importa o prazer feminino, um reflexo que ainda se perpetua na indústria pornográfica. Entretanto, isso tende a mudar com a pornografia feita por mulheres, para mulheres:

Quais as maiores diferenças entre pornô pra mulher X pornô pra homem?

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

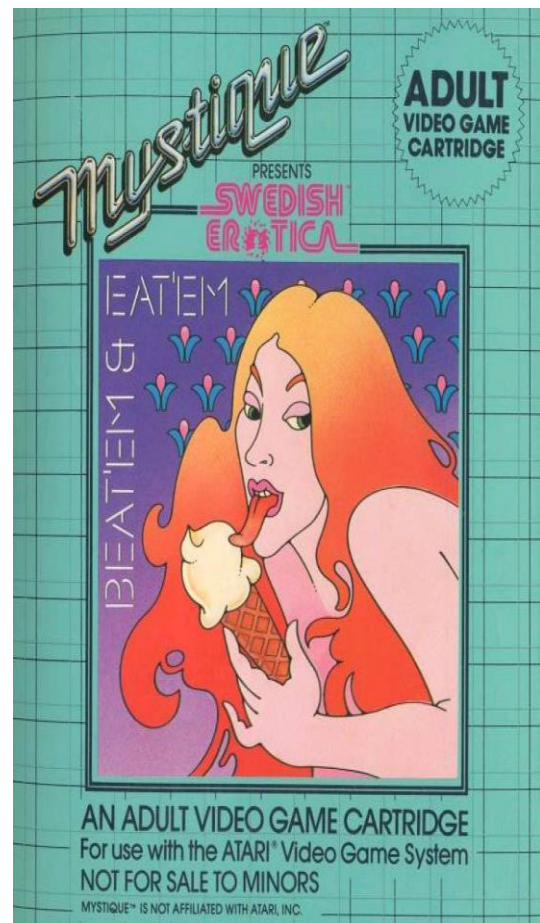


Figura 5 - Capa do game Beat 'em and eat 'em. Fonte: <http://bit.ly/2erh83a>



“Pornografia mainstream, dessas que você vê em todos os sites de sexo, geralmente é feita por homens e pra homens. E é cheia de clichês: donas de casa dominadas, ejaculação no rosto de mulheres, coelhinhos sexy... Pornografia pra eles não representa uma mulher moderna nem nossos valores. E pior: não leva em consideração nosso prazer. Pornô pra mulher mostra nossos desejos, coisa que os homens também podem curtir. É o que chamamos de pornografia feminista”, explica Erika Lust, diretora sueca de filmes pornô.

O cérebro feminino reage de modo diferente do masculino quando vê pornografia? Sim! De acordo com os neurocientistas americanos Ogi Ogas e Sai Gaddam, autores do *A Billion Wicked Thoughts* (algo como *Um Bilhão de Pensamentos Safados*), o cérebro masculino pode ser estimulado por apenas um sentido. Já o da mulher não. Apenas ver um homem pelado não a faz ficar excitada. “É como se o cérebro deles tivesse apenas um botão, enquanto o delas fosse o cockpit de um jato”, brinca Sai.

Qual a preferência nacional em termos de pornografia pra mulheres? “Na verdade, o que atrai as mulheres não é a pornografia em si, mas o erotismo: narrativas sensuais com pitadas pornográficas. Filmes e histórias sobre sedução em cenários atraentes são os mais procurados. Destaque pro best-seller *Cinquenta Tons de Cinza* [em 2012, 13 cópias do livro eram vendidas por minuto no Brasil, e o filme já arrecadou R\$ 1,5 bilhões no mundo desde que foi lançado em fevereiro] e os filmes, da *X-Sited*”, comenta a sexóloga Elaine Pessini, dirigente da Associação Brasileira de Empresas do Mercado Erótico e Sensual, a ABEME. (MERLO, 2015)

A falta de uma narrativa não era algo explorado propositalmente, a tecnologia não permitia jogos complexos, os cartuchos do Atari 2600 tinham um armazenamento médio de 32 kilobytes. Isso mudaria radicalmente décadas depois, mas naquele momento era inviável para um videogame. É importante perceber que os videogames são um reflexo cultural de um determinado contexto, de acordo Pablo Gobira e Alexandre Carrieri:

Como analistas e críticos de games temos que construir um objeto didaticamente para que ele possa ser considerado como passível de análise. Além do que dissemos acima, não podemos negar que as suas especificidades dizem algo a mais sobre cada um dos games, e ainda dizem o que ele pretende ser enquanto um processo interativo na medida em que ele é feito para um usuário/jogador. A esse processo interativo se deve a máxima de que a relação exigida é diretamente proporcional à imersão que ela provoca através da interface. Desse modo, os meios de produção do game, como fenômeno dessa cultura no capitalismo é importante, como é importante a forma social dessa produção ou as referências culturais que estão comprometidas no processo criativo. (CARRERI e GOBIRA, 2012, p.49)

Ao analisar os jogos considerados pornográficos, podemos aprender e entender o comportamento humano, repressão sexual, machismo e desejos do usuário/jogador. *Beat 'em and eat 'em* também pode ser jogado via emulador⁵, e assim conhecer a experiência oferecida pelo game.

X-Man

Desenvolvido pela Universal Gamex, e lançado em 1983, o jogo X-Man (fig.6) também era um jogo com conteúdo adulto, entretanto, os desenvolvedores apostaram no hu-

5 - Game pode ser jogado via navegador no site: http://www.retrogames.cz/play_109-Atari2600.php

#15.ART

Encontro Internacional de Arte e Tecnologia
International Meeting of Art and Technology

mor, não apenas em um conteúdo sexualmente explícito. O jogo se utiliza de uma estrutura similar ao clássico Pac-Man. Um personagem deve atravessar um labirinto, fugir dos inimigos, e assim ser recompensado com pontos ao fim da fase. Claro, é um jogo pornográfico, logo, os elementos não são inocentes.



Figura 6 - Imagem do jogo X-Man in game.

Na capa de X-Man (fig.7) existem vários elementos que resumem a proposta do game. Há uma mulher loira, sorridente, está vestindo somente uma sedutora lingerie. Ela está acompanhada por seus protetores, objetos antropomórficos e cortantes. O personagem controlável é apresentado de cueca e meias, e diferente da mulher, seu sorriso é consideravelmente assustador. Considero até mesmo psicótico. Vale destacar a posição que o personagem se encontra, como se não estivesse aguentando todo o tédio e estímulos sexuais proporcionados por ver uma mulher seminua. A fonte utilizada no título do jogo também remete as curvas femininas.

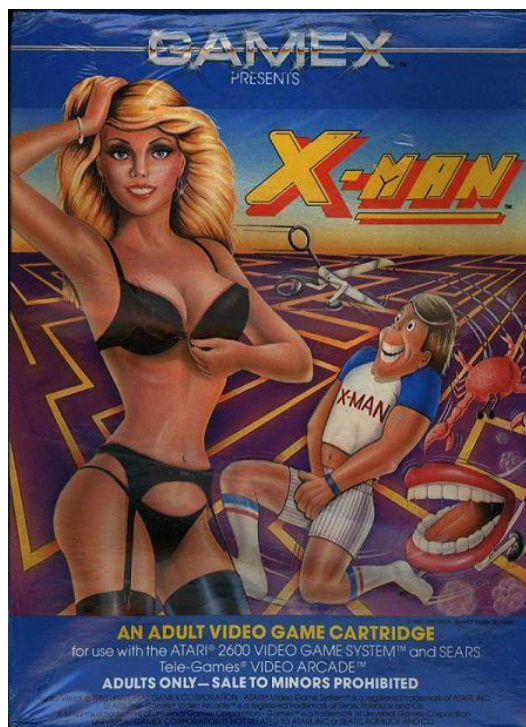


Figura 7 - Capa do game X-Man. Fonte: <http://bit.ly/2eCo2Ca>



O jogo possui uma tela inicial com 2 portas, em uma delas há uma mulher nua, esta que atravessa as portas sendo seguida por tesouras, caranguejos e dentaduras. O personagem é um homem nu, com seu órgão genital com a mesma dimensão em pixel de seus braços e pernas. Isso demonstrava uma preocupação presente em todos os jogos analisados até o momento. O pênis deve ser desproporcional, fato esse que pode ter raízes culturais e psicológicas:

Segundo o British Journal of Urology, para que um pênis seja considerado "pequeno" deve medir menos de 9,16 centímetros quando em repouso.

De acordo com o médico David Veale, do Departamento de Psiquiatria da Universidade de Londres, no Reino Unido, e autor de um estudo sobre o tema de 2015, o tamanho médio (mundial) de um pênis ereto é de 13,12 centímetros.

Segundo Veale, cerca de 2,28% da população masculina tem um micropênis (menos de 5 centímetros sem ereção), o que pode ser "devastador para o senso de masculinidade da pessoa", diz.

Mas isso está longe de ser consenso. O médico Enrique Fabián Bonaño, da Associação Espanhola de Andrologia (ASESA, na sigla em espanhol), defende não haver uma "medida padrão".

Segundo Bonaño, no caso do micropênis, "existem técnicas cirúrgicas que, em mãos hábeis, podem ajudar", apesar de ele admitir que não é "muito partidário" deste tipo de procedimento, "por não ter uma constância de resultados realmente satisfatórios".

Por outro lado, Veale diz que "são muitos os homens que buscam ajuda em consultas com urologistas e sexólogos, preocupados com o tamanho de seu pênis, apesar de terem um de tamanho normal".

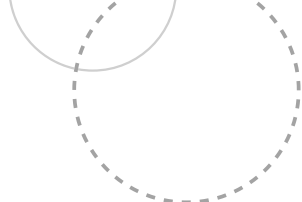
"Esse transtorno é conhecido como a síndrome do pênis pequeno (SPS, na sigla em inglês), e os homens que sofrem dela podem também ser diagnosticados com dismorfia corporal (BDD), uma preocupação excessiva e angústia com o tamanho do pênis." (BLASCO, 2016)

Além do pênis desproporcional, o jogador deve atravessar um labirinto, mas para alcançar o seu objetivo, deve-se desviar de objetos cortantes, como tesouras e dentaduras. Ou seja, objetos castradores. Se o jogador chegar na porta localizada no centro, uma nova tela se inicia. Nessa nova tela uma mulher se apresenta imóvel em uma das 3 posições sexuais oferecidas pelo jogo, em todas o homem é o protagonista. O que acontece? O jogador tem 30 segundos para movimentar a alavanca do joystick, e assim conseguir penetrar a mulher. Dessa forma ele aumenta o sexual excitement meter – o medidor de excitação sexual. Quanto mais rápido, mais pontos. Ao fim do ato, a tela pisca de forma psicodélica, simulando assim o orgasmo do personagem. Após isso uma nova fase se inicia. Pouco importa o prazer feminino, a representação da mulher se aproxima muito mais de uma boneca inflável sem vida, do que um personagem de videogame.

Diferente da Mystique, os desenvolvedores optaram por não se defender, e justificar o seu produto. O manual⁶ de X-Man consta apenas informações sobre o seu gameplay e opções de jogo, se distanciando de qualquer argumentação sobre as motivações e processo criativo de seu game. Existem similaridades entre Custer's Revenge e X-Man, as mulheres presentes em ambos os jogos são apenas objetos sexuais. Atualmente X-Man também pode ser jogado via navegadores⁷, apesar de não ser a mesma experiência vivenciada por aqueles que precisavam movimentar a alavanca do joystick do Atari, e assim ter um orgasmo.

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

7 - Game pode ser jogado via navegador no site: http://www.retrogames.cz/play_106-Atari2600.php



Mystique e Universal Gamex apostavam que um game adulto significava inserir sexo explícito, e também estavam revolucionando a indústria dos videogames, tanto no quesito gráfico quanto ao seu tema. Ao usar o sexo, queriam romper o estigma que os videogames são brinquedos de criança. Os jogos amadureceram, e não por esse caminho, e sim pela narrativa. Atualmente existem games com centenas de páginas em seu roteiro, como por exemplo, *The Witcher 3*, que conta com 950 páginas em sua história principal e uma dublagem de mais de 50 horas de duração, em 15 idiomas diferentes⁸. Milhares de linhas de diálogos não significam que um jogo é adulto.

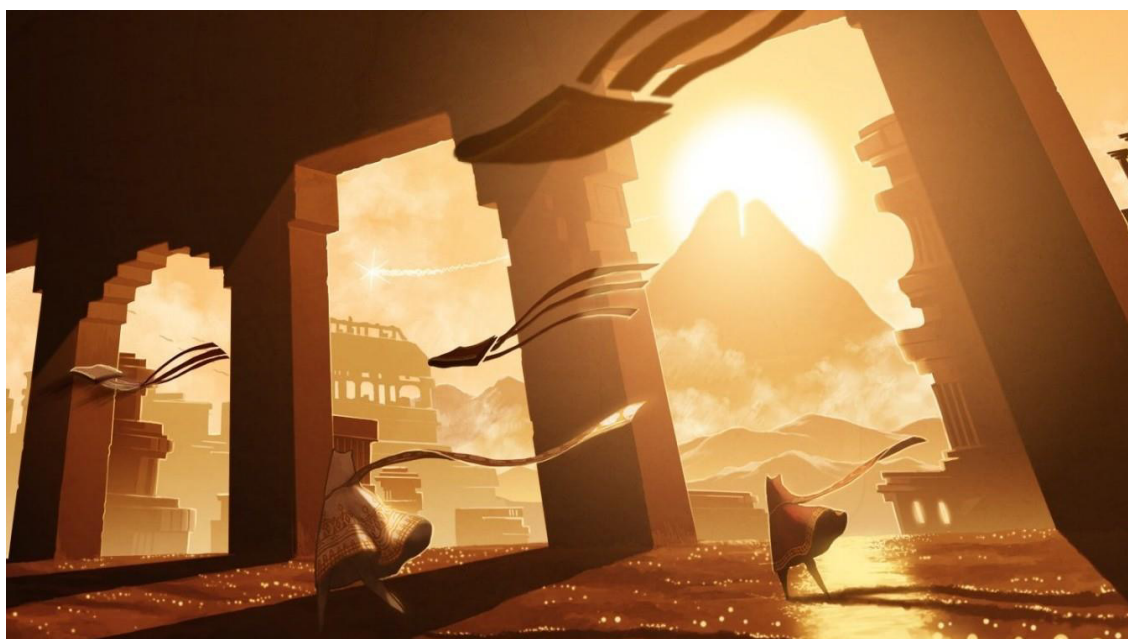


Figura 8 - Imagem de Journey in game. Fonte: <http://migre.me/uRSGP>

O game Journey (fig.8), por exemplo, é marcado por sua narrativa filosófica e subjetiva, as poucas linhas de texto presentes no jogo estão em um idioma fictício. O sexo é um dos elementos que podem caracterizar um game adulto, entretanto, um game pode ser considerado para o público adulto devido a sua temática: jogos de terror, horror, jogos que discutem temas como problemas psicológicos, traumas, guerras, violência infantil, uma infinidade de abordagens sobre o mundo contemporâneo. Temáticas consideradas adultas, sem a necessidade de apresentar cenas de sexo explícito. O Atari 2600 ficou marcado por ter popularizado os jogos de conteúdo sexual, apesar de não ter sido por iniciativa da empresa, e sim uma consequência da liberdade de desenvolvimento de games oferecida pela plataforma. É importante conhecer esse período da indústria dos videogames, para assim entender o comportamento e ambições de jovens que não se contentavam apenas com fitas VHS pornográficas. Havia o desejo de participar, controlar, e experimentar determinadas fantasias através do joystick.

BIBLIOGRAFIA

BLASCO, Lúcia. Homens se abrem sobre tabu do 'pênis pequeno'. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2016/04/160329_homens_penis_pequeno_rb>. Acesso em 10 de out. 2016.

CARMO, João. O Atari da Polyvox já está pronto. Disponível em: <<http://acervo2.folha>.

8 - Matéria pode ser acessada na íntegra em: <http://br.ign.com/the-witcher-3/4314/news/the-witcher-3-wild-hunt-tem-um-roteiro-tao-grande-que-voce-n>



com.br/1/1/32/20/4203201/1024/4203201.png>. Acesso em 18 de set. 2016.

CARRIERI, Alexandre e GOBIRA, Pablo. Jogos e Sociedade: explorando as relações entre jogo e vida. Minas Gerais: Crisálida, 2012.

G1. Mulheres são 52,6% do público que joga games no Brasil. Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2016/03/mulheres-sao-526-do-publico-que-joga-games-no-brasil-diz-pesquisa.html>>. Acesso em 31 de ago. 2016.

INFOWORLD. v.4, n.44. InfoWorld Media Group, Inc. 1982. Disponível em: <<https://books.google.com.br/books?id=EjAEAAAAMBAJ>>. Acesso em 28 de ago. 2016.

MERLO, Paula. Porno pink: conheça (e se encante pela) pornografia feminista djá!. Disponível em: <<http://revistaglamour.globo.com/Amor-Sexo/noticia/2015/04/porno-pink-conheca-e-se-encante-pela-pornografia-feminista-dja.html>>. Acesso em 22 de set. 2016.

MOREIRA, Pedro. O Pixel Pornô, os Jogos Adultos de Atari. Disponível em: <http://www.vice.com/pt_br/read/o-pixel-porno-os-jogos-adultos-de-atari>. Acesso em 27 de set. 2016.

STEIN, Zack. The Witcher 3: Wild Hunt tem um roteiro tão grande que você nem imagina. Disponível em: <<http://br.ign.com/the-witcher-3/4314/news/the-witcher-3-wild-hunt-tem-um-roteiro-tao-grande-que-voce-n>>. Acesso em 1 de set. 2016.

GAMES

CD PROJEKT RED. The Witcher 3. Plataformas: PC, PS4 e Xone, 2015.

MYSTIQUE. Beat 'em and eat 'em. Plataforma: Atari, 1982.

_____. Custer's Revenge. Plataforma: Atari 2600, 1982.

THATGAMECOMPANY. Journey. Plataformas: PS3 e PS4, 2012.

UNIVERSAL GAMEX. X-Man. Plataforma: Atari 2600, 1983.

SITES

ATARI.COM.BR. Disponível em: <<http://www.atari.com.br/>>. Acesso em 19 de set. 2016.

RETROGAMES. Disponível em: <<http://www.retrogames.cz/>>. Acesso em 10 de set.