

Os games como linguagem artística:

reflexões acerca do crime, sexualidade e psicose

José Antônio Loures

Universidade de Brasília - UnB
Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais
Brasília, Brasil
jloures-arte@hotmail.com

Nicolau Chaud de Castro Quinta

Pontifícia Universidade Católica de Goiás
Programa de Pós-Graduação em Psicologia
Goiânia, Brasil
ncquinta@terra.com.br

Resumo — O artigo se propõe a discutir a caracterização de *games* enquanto formas de expressão artística e seu potencial de exploração psicológica. O recorte da discussão foi feito através da seleção de jogos que explicitamente discutem conceitos da Psicologia ou se propõem a abordar aspectos do comportamento humano, como a psicopatia, a psicose e a sexualidade. Foram discutidos dois jogos do psicólogo e desenvolvedor independente Nicolau Chaud: *Polymorphous Perversity*, um RPG que aborda a pluralidade da sexualidade humana; e *Suzy and Freedom*, um jogo que tenta recriar eventos relacionados ao assassinato dos pais de Suzane von Richthofen. A discussões desses jogos foram acompanhadas de uma entrevista com o desenvolvedor. Também, foram discutidas temáticas trazidas pelo jogo *Hellblade: Senua's Sacrifice*, jogo desenvolvido pela Ninja Theory sob consultoria de profissionais da saúde mental, que busca retratar vivências de uma pessoa psicótica. Sendo assim, esses games enquanto arte possibilitam o processo de investigação da mente humana.

Palavras-chaves: Games; gamearte; *Polymorphous Perversity*; *Suzy and Freedom*; *Hellblade: Senua's Sacrifice*; sexualidade; psicologia

I. INTRODUÇÃO

O videogame passou de acusado de estragar televisores, para a maior e mais rentável indústria do entretenimento da atualidade, e consequentemente, uma fonte de empregos. A indústria dos videogames espera movimentar cerca de US\$ 128,5 bilhões até o ano de 2020, e no Brasil a expectativa é alcançar US\$ 1,5 bilhões em 2018 [1]. Em dezembro de 2018 o Ministério da Cultura e a ANCINE - Agência Nacional do Cinema, anunciaram um investimento de R\$ 45,25 milhões para o desenvolvimento e aceleração da indústria nacional de videogames [2]. Essas informações demonstram um interesse de investir e fortalecer os desenvolvedores brasileiros, e também a inserção nesse mercado global. E nesse cenário bilionário, existem artistas e desenvolvedores que enxergam nos games uma possibilidade de expressão artística, reflexiva e poética. De acordo com banco de teses da CAPES analisado em março de 2018, existem 87 trabalhos sobre games e videogames catalogados dentro da área de conhecimento das Artes, que inclui música, artes cênicas e artes visuais. Restringindo o filtro de área de concentração em: Artes, Arte Contemporânea, Artes Visuais, Arte Tecnologia da Imagem, e por fim, Arte Cultura e Visualidades, os resultados retornam apenas 26 trabalhos. Dentre esses 26 trabalhos realizados em programas de pós-graduação em Artes Visuais, 10 deles foram publicados em 2016, ou seja,

o ápice da pesquisa sobre games nas artes, a denominada, gamearte. Em 2017 por exemplo foi publicado um livro resultado de uma dissertação, o “Tornando visíveis as Cidades invisíveis: Uma poética em arte e tecnologia no Minecraft”, de Paulo Vitor Silveira dos Santos, que contabiliza uma das produções na área [3]. Vale ressaltar que as universidades mais produtivas nessa área são a Universidade de Brasília, com 5 trabalhos, e a Universidade Federal de Goiás, com 4 trabalhos. Logo, é interessante perceber que o Centro-oeste concentra o maior número de programas de pós-graduação e orientadores com interesse em pesquisar os games como arte.

É crescente o número de pesquisas acadêmicas sobre videogames, e com isso, a sua validação como objeto de estudo e também artístico¹. Em 2016 foi lançado *Rainy Day*, desenvolvido pela pesquisadora Thais Weiller e pela desenvolvedora Amora, um jogo íntimo que aborda a depressão e ansiedade². O jogo se baseia em uma atitude cotidiana para todos nós, levantar da cama e ir ao trabalho. Mas para as pessoas que sofrem de depressão, um ato muito mais complexo.

A proposta desse artigo é problematizar e desatar esse nó, que coloca arte e entretenimento no contexto dos jogos digitais como uma criação inferior às demais. E, para essa tarefa, aqui estão apresentados, problematizados e relacionados os jogos que apresentam e discutem determinadas condições e conceitos psicológicos, como *Hellblade: Senua's Sacrifice* do estúdio Ninja Theory, e a produção artística de Nicolau Chaud, com os jogos *Suzy and Freedom* e *Polymorphous Perversity*.

II. GAMEARTE

O artista sempre utiliza dos meios de expressão comuns e disponíveis em seu tempo, como coloca o pesquisador Arlindo Machado [4]. Para os pesquisadores Víctor Navarro-Remesal e Shaila García-Catalán [5], os jogos criam um sentido ético, político e estético. É, então, natural e compreensível que os artistas se apropriem da linguagem dos videogames em suas criações na contemporaneidade. Consideramos gamearte os jogos que subvertem os paradigmas de um videogame tradicional, e com uma apropriação dos games de maneira crítica [6]. A

¹ Alguns exemplos de gamearte: *F69* (2003) de Suzete Venturelli e Mario Maciel, *War in Rio* (2007) de Fabio Lopez, *Posthuman Ms. Pacman* (2012) de Edgar Franco e Bruno Mendonça, *A Conta da Copa é Nossa* (2014) do coletivo paulista Quequeré Jogos e *Oitavo Dia* (2016) de José Loures.

² Jogo pode ser jogado gratuitamente em: <https://thaisa.itch.io/rainy-day>

linguagem dos games na arte também é utilizada para desconstruir modelos sociais através de uma poética artística e interativa [7]. Na visão do artista, pesquisador e curador italiano Matteo Bittanta [8], a gamearte apresenta o envolvimento dos jogos digitais em sua criação, produção e/ou meios de exibição de uma determinada obra. E para a pesquisadora Lúcia Santaella, ainda existe preconceito com uma arte que possa entreter:

Mais do que um ponto, trata-se de um nó sujeito a controvérsias no que diz respeito à arte, pois, da tradição, herdamos a ideia de que arte e entretenimento não se casam, quer dizer, enquanto a arte teria uma natureza mais elevada, tudo que se relaciona ao entretenimento estaria fadado à vulgaridade e à contingência. [9]

Qualquer jogador de videogames se perguntado se os games são arte, responderiam “com certeza”. Os jogadores abordariam sobre as questões visuais, estéticas, sonoras, narrativas, a jogabilidade e as experiências proporcionadas pelos videogames. Entretanto, a validação dos jogos como arte não passa pelo crivo dos jogadores, e sim dos pesquisadores e curadores de arte. Santaella [9] traça um paralelo com o cinema, pois ambas são mídias que utilizam de narrativa, imagem em movimento e equipe de profissionais especializados. O cinema nasceu como uma indústria do entretenimento, com o passar do tempo, alcançou o patamar de arte, então, isso também pode acontecer com os videogames. Pois de acordo com a autora, as similaridades entre as mídias são notáveis. Santaella [9] apresenta alguns cargos que dentro da indústria dos games são nomeados com “arte”, temos: diretor de arte, artista líder, artista sênior, artistas regulares, artistas conceituais e artista cinemático. O que é irônico, usar uma nomenclatura que é recusada dentro das galerias de arte contemporânea. Talvez o principal motivo do conflito se games são arte, seja o estranhamento técnico entre a geração que domina os preceitos de arte, e a técnica necessária para se criar um videogame. De acordo com Lucia Santaella:

A técnica envolve conhecimento para a realização de uma determinada tarefa, como desempenhar-se de um certo modo. Assim, ela se define como um saber fazer, referindo-se a habilidades, a uma bateria de procedimentos que se criam, se aprendem, se desenvolvem. As técnicas se distribuem por todas as áreas do fazer humano. A partir da Revolução Industrial, as técnicas passaram a ser incrementadas pelas máquinas e é nesse ponto que se instaura a diferença entre o que se costuma chamar de técnica e de tecnologia. [9]

Esse conhecimento técnico aplicado gera uma estética tecnológica, devido a novos materiais, novas maneiras de percepção estética, ou seja, a cada avanço tecnológico, existe uma drástica mudança na relação com o cotidiano. A fotografia, o cinema, e o vídeo podem ser arte, mas não necessariamente todo videogame possa ser considerado como arte [9]. Contudo, os jogos comerciais e os jogos em gamearte são contraditórios, pois apresentam o mesmo alinhamento de existência, ou seja, ser um game, mas com objetivos distintos [10]. Já a pesquisadora Sofia Romualdo [11] defende que a base da resistência em aceitar os games como arte, vem do fato que os videogames são um

entretenimento popular, e por isso considerados simplistas para as concepções tradicionais de arte. Romualdo [12] defende que estamos vivenciando a legitimação dos jogos como arte, contudo ao mesmo tempo que os games são aceitos em museus e exposições de Arte e Tecnologia, ainda são ignorados em eventos tradicionais de Arte Contemporânea.

O teórico da mídia Tilman Baumgaertel [13], classifica a gamearte em 3 categorias principais: Modificações – trabalhos centrados em modificar de um determinado game; Abstração – trabalhos onde o código de um jogo é alterado; Socialização – trabalhos centrados nos elementos sociais dos jogos. Essa discussão se tornou ainda mais complexa, pois atualmente artistas e desenvolvedores entendem os games como arte, e não apenas aqueles trabalhos que se apropriam de alguns elementos dos videogames, ou seja, a compreensão de um jogo digital, e apenas o jogo digital em si como arte.

III. POLYMORPHOUS PERVERSITY

Em 2012 o psicólogo Nicolau Chaud desenvolveu e lançou gratuitamente o jogo intitulado de *Polymorphous Perversity*³, que tem como base o conceito psicanalítico de Sigmund Freud (1856 – 1939) de perversidade polimorfa, uma disposição intrínseca e universal dos seres humanos de encontrarem prazer e gratificação sexual através de qualquer parte do corpo, com qualquer objeto, gerando toda sorte possível de irregularidade sexual [14]. É importante dizer que, ao acessar a página onde o game está hospedado, o público é alertado com um aviso sobre o conteúdo adulto do jogo (fig. 1).



Figura 1. Início de *Polymorphous Perversity*. Fonte: acervo pessoal.

O jogo foi desenvolvido através do RPG Maker 2003, um software de criação de games do gênero RPG – Role playing game (jogo de interpretação de papéis)⁴. Sendo assim, o jogo apresenta uma visualidade simples, semelhante àquela encontrada em jogos da geração 8-bits e

³ Jogo pode ser baixado gratuitamente em: <https://gamejolt.com/games/polymorphous-perversity/8383>

⁴ Alguns exemplos desse gênero são: *Chrono Trigger* (1995), *Terranigma* (1995), *Diablo* (1997), *Final Fantasy Tactics* (1997), *Suikoden II* (1998), *Valkyrie Profile* (1999), *Pokémon Silver* (1999), *Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King* (2004), *Xenoblade Chronicles* (2010), e *Pillars of Eternity II: Deadfire* (2018).

16-bits. *Polymorphous Perversity* é apresentado da seguinte maneira:

Polymorphous Perversity é um RPG de temática sexual. Você é um jovem rapaz com uma desconhecida desordem sexual que foi capturado por uma misteriosa agência e lançado em uma bizarra realidade paralela onde tudo gravita em direção ao sexo. Você está em uma aventura sexual para explorar terras desconhecidas, conhecer pessoas estranhas, e aprender mais sobre sua própria sexualidade.

Até março de 2018 o jogo obteve mais de 87 mil acessos, e foi baixado e jogado mais de 33 mil vezes, recebeu 30 comentários, e conta com 27 avaliações, dessas: 16 jogadores consideraram o jogo perfeito, 3 consideraram ótimo, 3 consideraram bom, 2 consideraram *meh* (mediano), e por fim, 4 avaliaram como terrível. Números relativamente impressionantes se pensarmos que se trata de um projeto independente, sem marketing, ou divulgação na mídia especializada em jogos.

Um som estranho, em repetição, como uma batida, até a revelação de um adolescente sendo pego se masturbando: é assim que *Polymorphous Perversity* se inicia. É perguntado o nome do jogador, e após escrever, uma mensagem surge na tela: “isso não é uma brincadeira, não quero um personagem... quero VOCÊ”. Temos um *game* perguntando o nome real do jogador, e não um apelido (*nickname*) utilizado em jogos online, mas o real. Após isso o personagem, a personificação do jogador, é lançado em um mundo baseado no sexo, em que as relações sexuais acontecem por meio de uma batalha de RPG em turno, comuns em jogos de SNES. O jogador aprende novas habilidades e posições sexuais, e deve explorar a ilha, e assim retornar para o mundo real (fig.2).

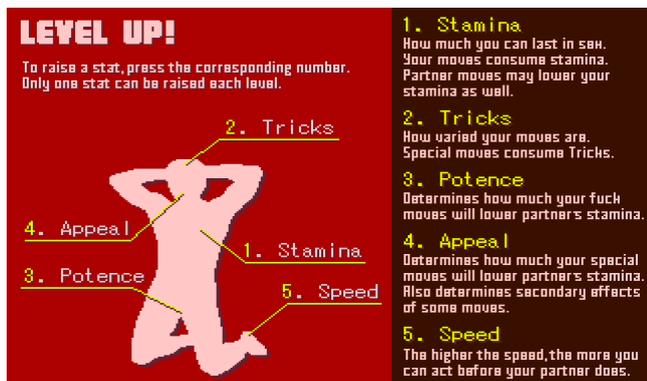


Figura 2. *Polymorphous Perversity*. Fonte: acervo pessoal.

O jogador e demais personagens não apresentam rostos nos diálogos, na janela dedicada a mostrar a face vemos apenas órgãos sexuais, dessa forma desumanizando e retirando a identidade dos personagens. Sendo assim, se não há uma identidade, e todos são representados por corpos, os personagens e inclusive o jogador são transformados em objetos, com apenas o objetivo de ter uma relação sexual. Os cenários que normalmente seriam preenchidos com fauna e flora, em *Polymorphous Perversity* as plantas e árvores são formadas por figuras

genitais, além de se movimentarem. Esse mundo acontece devido à realização das fantasias sexuais:

Estamos navegando nas águas da fabulação: por isso torna-se praticamente impossível demarcar-se a linha entre o “real” e a “ficção”. Afinal, estamos tratando de fantasias sexuais. Graças à imaginação o homem pode sempre ultrapassar todas as fronteiras alcançadas pelo corpo renovando o fogo do desejo com o combustível da fantasia. Em potência, o fantasiar exacerbado, marca a produção pornográfica de forma específica e singular. Sua característica é a total sexualização da realidade, isto é, a erotização de toda e qualquer percepção que o sujeito tem no mundo, como se esse fosse um teatro dos seus desejos. Nada pode ser imaginado além do tirânico controle do sexo, que na pornografia é a fonte de toda e qualquer ordem num mundo onde imperam os impulsos eróticos. É isso que promove a fantasia pornográfica; essa exacerbação da sexualidade, uma espécie de discurso vivo do desejo em estado bruto. [15]

O jogo permite que o que seria apenas imaginado seja visualizado devido às escolhas do jogador. Chaud trabalha com o nosso cotidiano, com as nossas fantasias, um homem heterossexual com desejos de experimentar uma relação com outro homem, personagens que se sentem atraídos pelas formas fálicas das árvores e plantas, a monogamia inexistente perante o desejo sexual, entre outras questões. *Polymorphous Perversity* não apenas possibilita que o jogador mostre o seu real nome, mas também ele oferece a possibilidade de uma liberdade sexual, mesmo que em um universo fictício. Os videogames estão se tornando cada vez mais imersivos, então torna-se fácil imaginar como podem construir modelos cada vez mais complexos da sexualidade humana [5].

O jornalista Adam Miller publicou um artigo no site Kotaku sobre as suas experiências e reflexões acerca de *Polymorphous Perversity*. O jornalista descreve os primeiros minutos como desconfortáveis, e que o final do jogo o deixou bastante irritado [17]. Para Miller, os momentos com o *game* o fizeram repensar e lembrar momentos da sua juventude, como por exemplo a primeira vez que viu uma revista pornográfica. O jornalista ainda acrescenta, *Polymorphous Perversity* foi responsável por tirá-lo de uma zona de conforto, ao fazê-lo encarar suas próprias batalhas pessoais com sua identidade de gênero [17]. Miller chegou a algumas conclusões depois de vivenciar e lembrar a sua sexualidade com *Polymorphous Perversity*, entre elas:

Não sei se estou mais feliz me identificando como homem ou mulher. Não sei se sou heterossexual, homossexual, bissexual ou pansexual. O que eu sei é o que estou tirando por jogar *Polymorphous Perversity*: não há problema em ser você mesmo, contanto que você seja um

homem sexualmente hiperativo sem decência ou padrões. Todos os outros deveriam ter vergonha de si mesmos, inclusive eu. [17]

A obra estabeleceu um canal de contato com a sexualidade dos jogadores não só na experiência do jogo, mas também em sua concepção. Durante o desenvolvimento, o público foi convidado a postar na página do desenvolvedor suas fantasias sexuais particulares, e mesmo enviar fotos nuas de si, conteúdos tais que foram aproveitados de forma anônima na construção do jogo⁵. Para Aaron Trammell e Emma Waldron [16], muitas vezes os *games* perpetuam estereótipos, onde a tecnologia é usada para reforçar a sexualidade com peitos, chauvinismo, objetificação e outros elementos comuns da sociedade heteronormativa. O jogo de Nicolau Chaud escolhe o caminho inverso, e talvez por isso seja tão impactante.

Polymorphous Perversity exacerba os nuances da sexualidade humana, e causa reações mistas de repulsa e excitação nos jogadores. O jogo também aborda a masculinidade tóxica, em nossa sociedade e também em mundos digitais. Apenas na última década que o cenário *mainstream* da indústria dos videogames começou a inserção de sexualidades além da heteronormatividade, como por exemplo: *Mass Effect 2* (2010), *Last of Us* (2013) e *Dragon Age: Inquisition* (2014). O importante é que *Polymorphous Perversity* foi responsável por causar uma experiência estética e questionamentos do jogador sobre a sua própria sexualidade e a também a sua relação com o outro.

IV. SUZY AND FREEDOM

Em 2002 um crime deixou o Brasil estarrecido: Suzane von Richthofen de apenas 19 anos, juntamente com namorado, Daniel Cravinhos e o cunhado, Cristian Cravinhos, planejaram e executaram os assassinatos dos pais de Suzane. Após o crime, Suzane von Richthofen se tornou uma espécie de celebridade no país, em entrevistas, depoimentos, fotos, saídas da prisão, namoros, todos os seus atos se tornaram vigiados pela mídia brasileira. Há inclusive fãs que tiram *selfies* com Suzane ao encontrá-la durante as saídas temporárias da Penitenciária do Tremembé, onde cumpre a sua pena [18]. Então surpreendentemente foi lançado um *game* sobre o crime arquitetado por Suzane von Richthofen.

Em 2013 foi lançado gratuitamente o jogo *Suzy and Freedom*⁶ (fig.3), desenvolvido pelo psicólogo Nicolau Chaud. O *game* baseado no caso Richthofen foi construído através da plataforma *RPG Maker 2003*, assim como *Polymorphous Perversity*. Na página oficial do jogo são contabilizados até março de 2018 cerca de 6034 downloads, e mais de 120 mil acessos.

O jogo é dividido em capítulos, cada um intercala com cenas narrativas em que o jogador acompanha a rotina dos

personagens, e trechos com quebra-cabeças e mini *games*. Nos trechos de *gameplay* é interessante ressaltar a diversidades dos desafios: começando com um avião de aeromodelismo de Dan em busca de estrelas; Cris, irmão de Dan enfrentando bandidos na rua em uma jogabilidade de um *beat em' up*; um desafio onde Suzy tenta fugir de casa sem ser vista; um momento em que o jogador controla Suzy e Dan simultaneamente, com o objetivo de alcançar o topo de uma plataforma. Em outro Suzy deve forjar a cena do crime, e outro mini *game* controlando o casal, e por fim, o jogador controla os pais de Suzy no momento do assassinato. *Suzy and Freedom* apresenta uma falsa esperança de evitar o crime, em diversos momentos. Por exemplo, em uma cena o jogador deve selecionar algumas respostas, e existe a possibilidade de Dan recusar a cometer o crime, entretanto, Suzy se mostra extremamente persuasiva.



Figura 3. Trecho de *Suzy and Freedom*. Fonte: acervo pessoal.

A proposta de *Suzy and Freedom* é inserir o jogador na pele dos envolvidos, e acompanhar o cotidiano e a relação entre Suzane, seus pais e os irmãos Cravinhos – cúmplices, no assassinato dos pais de Suzane. No *game*, controlamos alguns personagens que estiveram envolvidos no crime, não os colocando como vilões de maneira maniqueísta, mas fazendo uma releitura de momentos que antecederam o crime, o momento do assassinato, e as suas consequências. O jogo aborda desde o momento em que se conhecem, quando surge a ideia do assassinato, indo até o crime e suas consequências. O apelo do jogo está associado ao fascínio que muitas pessoas nutrem pela figura do psicopata, talvez por serem símbolos de liberdade e poder [19]. Colocando o jogador no controle diversos personagens, o jogo tenta gerar empatia mesmo por aqueles que cometem atos comumente condenáveis e aparentemente incompreensíveis [20].

O jogo *Suzy and Freedom* apresenta os mesmos aspectos de outros jogos aqui apresentados: subversão em seu *gameplay* e narrativa, e uma intencionalidade reflexiva através de uma pesquisa jornalística. Um trabalho artístico é formado por informações que são oferecidas ao público, entretanto, a arte contemporânea nos mostra que tão importante quanto apresentar, é o ato de escolher o que deve ser retirado. Chaud partiu de registros jornalísticos e policiais para desenvolver *Suzy and Freedom*. Entretanto, o jogo vai além de uma obra descritiva, sendo um bom exemplo da união entre arte e as possibilidades oferecidas pelos *games*.

⁵ Página utilizada para essa comunicação pode ser acessada em: <http://spritesex.blogspot.com/>

⁶ O jogo pode ser baixado em: <https://rpgmaker.net/games/5626/>

Graficamente os *games* de Nicolau Chaud são tecnologicamente antiquados, e apelam para uma aura nostálgica para aqueles que acompanharam a geração de consoles de 16 bits. Um dos conceitos básicos que define algo como um jogo, é a interatividade, a relação entre o usuário/jogador e uma interface. Apesar de um cuidado estético em ambos os jogos, o que realmente atrai o jogador não é prioritariamente a sua jogabilidade. O pilar fundamental desses jogos são a capacidade reflexiva a partir da expressão artística e autoral. E para conhecer um pouco dos bastidores dos jogos *Polymorphous Perversity* e *Suzy and Freedom*, foi realizada uma entrevista com o artista responsável pelo desenvolvimento desses jogos.

V. ENTREVISTA COM NICOLAU CHAUD

Nicolau Chaud é psicólogo, graduado em Psicologia pela Pontifícia Universidade Católica de Goiás (2004), mestre (2008), e atualmente doutorando pela mesma universidade. Também é psicólogo clínico, pesquisador, palestrante, e professor em cursos de Pós-Graduação em Terapia Analítico-Comportamental. Em 2018 foi realizada uma entrevista via e-mail com Nicolau Chaud, responsável pelos games *Suzy and Freedom* e *Polymorphous Perversity*. O foco dessa entrevista foi entender o interesse de um psicólogo na criação de jogos, dos quais considero gamearte, e também as consequências e a reação do público.

Nicolau Chaud reside em Goiânia, e está situado na região mais produtiva em desenvolvimento de gamearte. Assim, a primeira pergunta ao artista/psicólogo foi: - Quando surgiu o seu interesse pelos videogames? E quando pensou em unir a sua área de atuação, a psicologia com os *games*?

Acredito que videogames me interessaram desde sempre. Comecei a jogar no Atari, e nos computadores 386. Quando muito pequeno tinha o hábito de criar jogos e bonecos em papel. Quando descobri ferramentas para criar jogos de videogame (no final da década de 90, com o *RPG Maker*), a atração foi imediata. Acredito que a influência da Psicologia nos jogos existe desde que comecei a estudar Psicologia (em 2000), mas nunca de forma explícita até o *Polymorphous Perversity* (2012). Sempre tentei manter os prazeres separados na minha vida, por uma questão de saúde mental.

Seguindo com a entrevista, a próxima pergunta: - Outras linguagens poderiam ser usadas para trabalhar os temas apresentados em *Suzy and Freedom* e em *Polymorphous Perversity*, como por exemplo desenho, pintura, história em quadrinhos, literatura, mas qual a razão da escolha de criar games sobre esses temas?

Para ser bem honesto, parte do motivo é que não sei desenhar. Aprendi um pouco de pixel art com experiência, mas não me considero um bom artista visualmente falando. A despeito disso, sempre considerei os videogames uma espécie de "linguagem superior" de comunicação artística pela interatividade. Uma arte interativa desse

tipo permite criar experiências com profundidade que outras linguagens não permitem. Uma coisa é ler sobre uma garota que mata os pais. Outra coisa é, jogando no papel de uma garota, matar seus pais (embora não seja exatamente isso que aconteça em *Suzy and Freedom*). Uma coisa sempre foi clara para mim: não procuro fazer jogos divertidos, passatempos. Tento construir experiências.

Essa intencionalidade artística e poética de construir experiências através de um *game*, é um dos aspectos que fazem com que os jogos de Chaud transcendam a questão comercial, pois são trabalhos autorais com o objeto de causar momentos de reflexão em seus jogadores. A terceira pergunta: - Videogames e sexo estão unidos desde a invenção do primeiro console, como foi visto na seção anterior, mas geralmente não é um produto explorado abertamente na indústria. Quais as motivações para criar o *Polymorphous Perversity*?

Acredito que a resposta está na própria pergunta. Todo mundo se interessa pelo assunto, pensa sobre, fala sobre, procura, mas a coisa acontece de forma muito tímida, escondida. Por quê? Tentei fazer o jogo mais sexualmente escancarado o possível. Talvez pelo choque, talvez pelo prazer em si. Além disso, recentemente havia jogado um jogo que me encantou pela forma como foi construído livremente, chamado *Space Funeral*. Quis ter a experiência de criar um jogo menos "pé no chão".

A interatividade é fundamental para um game, outro fator também se mostra importante, a imersão. A quarta pergunta: - O áudio em seus jogos apresenta uma grande importância, em *Suzy and Freedom* a música *Nada Sei (Apneia)* da banda Kid Abelha que toca logo na abertura, e os sons de relógio também são destaque, o que deixa o jogador apreensivo. *Polymorphous Perversity* também apresenta diversas músicas nos combates e cenários. Qual o processo a inserção dessas músicas?

Eu entendo que sons contribuem muito na criação da atmosfera, e acho atmosfera fundamental. Procuro ser cuidadoso com isso. O que acontece muitas vezes não é nem que procuro músicas que encaixem na atmosfera que quero criar, às vezes tem uma música que gostei muito e penso "preciso usar essa música em algum jogo, em que tipo de cenário encaixa?", e a ideia do cenário vem depois da escolha da música.

Então em seguida, a quarta pergunta: - Como foi a busca de informações sobre o crime, e quais foram as fontes? Por acaso recebeu alguma ameaça de processo por abordar o caso da família Richthofen?

Extensa pesquisa online. E um livro que foi fundamental foi "O Quinto Mandamento", da Ilana Casoy, que descreve muitos detalhes sobre toda a história por trás do crime, da investigação, e das pessoas envolvidas [21]. O que eu fiz foi tentar juntar as informações que eu tinha com o

conhecimento que eu tenho de ser humano e construir algo inteiro. Tentei hipotetizar algumas intenções, interações, e lancei no jogo. Não houve ameaças de processo, felizmente, embora tenha temido que isso pudesse acontecer.

Trabalhar com gamearte e ser processado judicialmente me parece uma constante. Por exemplo, o escritor Marcelo Del Debbio já foi processado por um rabino como consequência do seu jogo de tabuleiro *Pequenas Igrejas Grandes Negócios* (2014), que aborda e problematiza os religiosos que abusam dos fiéis para enriquecimento próprio. Sendo assim, a quinta pergunta foi: - Qual a recepção e reação do público ao jogar *Suzy and Freedom* e *Polymorphous Perversity*? E no caso específico de *Polymorphous Perversity*, quais foram as principais críticas, pois trabalhar com temáticas sexuais atualmente é algo delicado, podendo incitar diversos grupos políticos e religiosos, como vimos recentemente em museus e galerias de arte.

A recepção de *Suzy and freedom* no exterior foi boa, mas não muito grande. No Brasil, ainda que tenham escrito uma ou outra matéria sobre o jogo, os comentários em sua maioria foram pejorativos. "Tentando ganhar dinheiro com a desgraça alheia!", "acham que matar os pais é divertido!", coisas assim. Comentários de quem nem jogou o jogo. Comentários de internet, nada surpreendente. A recepção de *Polymorphous Perversity* foi variada, e essa foi a parte mais interessante do jogo. Há quem tenha amado o jogo, há quem tenha odiado. Há quem tenha sentido repulsa, há quem tenha se excitado. Alguns ficaram entediados. Outros descobriram coisas sobre a própria sexualidade e sentiram-se perturbados. Muita gente leu coisa no jogo que eu não tentei comunicar, e houve muitas críticas sobre uma aparente "transfobia". Senti que, ao contrário do que aconteceu com outros jogos meus, as pessoas viram um pouco de si mesmas no jogo, e achei isso fascinante e gratificante.

Em *Polymorphous Perversity* o jogador é convidado a agir e tomar decisões sem condenações morais ou sociais, uma libertação sexual através de um jogo. Inclusive o *game* diz ao jogador que insira o seu real nome, pois quer realmente conhecer quem está do outro lado. Então, a sexta pergunta: - Não há rostos humanos nos personagens, apenas detalhes dos corpos, com ênfase nos órgãos sexuais. Qual a razão disso?

A ideia de "coloque seu nome real" é uma deixa para fazer o jogador assumir um papel diferente no jogo. Minha expectativa era de que as pessoas comessem encarando o jogo como uma brincadeira, como um jogo qualquer, e escrevessem nomes de personagem. O que o jogo diz é "isso não é uma brincadeira, não quero um personagem... quero VOCÊ", e o que eu falei na pergunta anterior mostra como isso acontece. Confesso que algumas escolhas do jogo foram feitas de forma intuitiva, não pensei cada uma com cuidado. A ideia de cortar os rostos talvez tenha vindo assim. Força objetificação dos

personagens, e deixa o jogador um pouco mais desconfortável.

Os jogos de Nicolau Chaud podem ser considerados gamearte, contudo é importante conhecer a opinião do autor sobre o assunto. Por isso, a sétima pergunta: - Você considera seus jogos como trabalhos artísticos?

Sim, considero que são trabalhos artísticos, considerando o processo pelo qual foram construídos (coloquei coisas muito íntimas minhas em cada jogo), e o tipo de reação que pretendo causar nas pessoas (mais do que divertimento). Na verdade, já aconteceu de exporem jogos meus em exposições de arte. O *Beautiful Escape Dungeoneer* já foi exibido na Babycastles em Nova Iorque, na FILE (Festival Internacional de Linguagem Eletrônica) em São Paulo, e foi premiado em segundo lugar no Game Musica Brasil no Rio de Janeiro.

Chaud se entende como artista, e também compreende seus jogos como arte. O autor tem consciência do meio e da linguagem utilizada em sua arte. Por fim, a entrevista foi encerrada com: - Existe algum projeto em andamento, e qual o tema ainda deseja explorar nos jogos? E também, qual a expectativa para o futuro dos videogames?

Vários projetos engavetados. Ando muito ativo em coisas da Psicologia, resolvi deixar os jogos de lado por enquanto. Tem muita coisa que quero explorar. O que não me faltam são ideias. Mas só quem faz jogos sabe o quanto é trabalhoso fazer a coisa se tornar realidade. As fusões entre videogames e vida real estão cada vez maiores. Isso passa pela gamificação do trabalho e da educação, da fun theory, pelos jogos em realidade aumentada, e vários outros mecanismos que fazem com que a linha que separa a vida cotidiana de videogames seja cada vez mais tênue. Não ousou avaliar se isso é bom ou ruim, mas o movimento que tem acontecido é esse. Quando eu era criança, videogames eram jogos de criança, passatempo de nerd. Hoje praticamente todas as pessoas jogam alguma coisa. Muita coisa na Psicologia tem sido explorada em termos de tratamento a partir de jogos também. Façamos bom uso disso.

Os jogos independentes se tornaram um fenômeno na indústria dos videogames, é importante uma comunidade apta a explorar novas mecânicas além do mercado e desenvolvedores com pensamento crítico [16]. Os *games* propiciam infinitas possibilidades de se contar uma história, e Nicolau Chaud se apropria da linguagem dos videogames com o objetivo de problematizar uma área que nem sempre é relacionada com os jogos à primeira vista, a psicologia.

VI. HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE

Acreditamos que o principal fator que permite que denomina um *game* de arte, seja a autoralidade. Jogos independentes ou criados por artistas que não se

preocupam primeiramente em gerar lucros, e sim em ousar e transgredir paradigmas já estabelecidos no universo dos videogames. Em 2017 foi lançado *Hellblade: Senua's Sacrifice* (fig.4), desenvolvido pela Ninja Theory, a proposta do jogo é unir mitologia celta e transtornos psiquiátricos. A primeira imagem que surge na tela ao iniciar *Hellblade: Senua's Sacrifice*, é um aviso (fig.5).



Figura 4. *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Fonte: <https://mashable.com/2017/08/08/hellblade-senuas-sacrifice-death/#iQiTzeIoLiqN>



Figura 5. *Hellblade: Senua's Sacrifice*. Fonte: acervo pessoal.

Psicose é um termo amplo que descreve doenças mentais nas quais perde-se o contato com a realidade, incluindo delírios e alucinações, comprometendo o funcionamento social normal do indivíduo [22]. Os produtores nomeiam o *game* de um “AAA independente”, a união entre a liberdade criativa dos jogos *indies* e o investimento de um jogo AAA⁷. A Ninja Theory contou com o máximo de 15 pessoas na equipe, um grupo relativamente pequeno para um jogo, e tinha como expectativas um número de vendas entre 200 mil a 300

⁷“triple-A” – jogos com investimento milionário, com centenas ou milhares de desenvolvedores na tentativa de entregar aos jogadores os melhores gráficos, sons, narrativa, e jogabilidade, ou seja, o ápice tecnológico de uma época. Jogos desse patamar são lançados com o objetivo claro de vender milhões de unidades e também a concorrer, e ganhar o prêmio de melhor jogo do ano. Alguns exemplos de *games* considerados AAA: *Final Fantasy VII* (1995), custo total aproximado em US\$ 145 milhões; *World of Warcraft* (2004), aproximadamente US\$ 40 milhões; *Heavy Rain* (2010), aproximadamente US\$ 55 milhões; *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), com aproximadamente US\$ 81 milhões; *RedDeadRedemption* (2018), aproximadamente US\$ 644,2 milhões.

mil unidades. O jogo apresenta a protagonista Senua, que adquire um trauma após uma violenta invasão viking, com isso desenvolve psicose e começa a ouvir vozes em sua cabeça. Mesmo sendo tratado como um projeto independente, o jogo possui uma qualidade gráfica impressionante, além da inovação na tecnologia de captura de movimento, pois já entrega a cena final que vai ser inserida no jogo finalizado simultaneamente enquanto acontece a gravação. *Hellblade* tem como foco principal passar ao jogador as sensações de alguém que sofre de psicose, por isso, uma junta de psiquiatras, psicólogos, pesquisadores e pacientes se uniram aos desenvolvedores do jogo.

Os produtores de *Hellblade: Senua's Sacrifice* convidaram para ser consultor do projeto o professor Paul Fletcher – psiquiatra e professor de saúde neurociência na Universidade de Cambridge. De acordo com Fletcher:

Tenho me interessado em doenças mentais graves há muito tempo e fiquei impressionado com a forma como, em tais condições, uma pessoa pode se tornar muito isolada e ostracizada, e a consequência disso é que essa pessoa pode se tornar muito estigmatizada. Para mim foi realmente emocionante ver algo que eu exploro cientificamente sendo representado lindamente assim em uma personagem que está tentando penetrar nos mistérios do ambiente em que foi colocada, com toda essa incerteza incrível, barulhos e informações conflitantes que eles criaram. Eu acho que foi muito gratificante trabalhar com a equipe no do Ninja Theory, para ver o quão preocupados eles estão sobre tentar fornecer uma representação e um reflexo desse tipo de sintomas, isso é sensível e empático e penso que é muito importante nesse caso. Muitas vezes fiquei impressionado com a sensação de quando falo com pessoas com psicose. Elas se sentem em uma aventura, quero dizer, pode ser no sentido figurado, ou então simplesmente procurando pelos significados que explicam todos as experiências novas e desagradáveis e, em alguns casos, as pessoas realmente experimentam uma busca por uma experiência física genuína. Eles estão procurando alguém, ou algo, ou alguma resposta em algum lugar e com a sensação de que se eles só conseguem as repostas, após alcançarem uma resolução para todas as coisas que os perseguem. Algo muito impressionante que recentemente encontramos é que pessoas com psicose ou propensas a experimentar os sintomas psicóticos podem ser notavelmente boas em algumas circunstâncias. As vezes eles são realmente capazes de usar seus conhecimentos prévios para realmente melhorar a maneira pela qual eles vêem padrões e juntam as coisas. Essas vezes podem ser diversas, podem estar falando com a pessoa, podem estar falando sobre a pessoa. Essas vezes podem ser muito críticas e desagradáveis, e às vezes podem perseguir, por exemplo, eles podem oferecer conselhos, outras pessoas são completamente torturadas por eles, essas pessoas estão ouvindo vozes 24 horas por dia. Enquanto outras pessoas mais fortes podem começar a encontrar modos de viver com as vozes, e podem até mesmo

confiar neles. Gostamos de pensar que experimentamos o mundo quase como uma fotografia em alta definição como sendo a realidade, mas na verdade muitas vezes o que estamos fazendo é usar o que já sabemos moldar e controlar o que percebemos. A psicose não pode ser entendida como apenas um mau funcionamento da mente, é um processo muito criativo com alguém construindo o mundo e se reconhecendo nele, isso é o que estamos fazendo o tempo todo, de certa maneira, construindo nossa própria realidade e talvez isso nos ajude a entender o mundo a nossa volta. [23]

Apesar da longa citação, é importante trazer a fala de Paul Fletcher em sua plenitude, assim apresentando a compreensão de alguém de uma área aparentemente oposta ao desenvolvimento de jogos. O processo descrito pelo doutor Fletcher é similar ao ato criativo, o paciente que sofre de psicose busca entender, compreender, e criar o seu mundo em tempo real, algo que os desenvolvedores de *games* e artistas já fazem de maneira literal. O esforço da Ninja Theory foi recompensado com 4 prêmios no The Game Awards 2017⁸, que foram: melhor design de som, melhor performance (Melina Juergens por Senua), jogo de impacto e melhor narrativa. Na História, os primeiros *games* eram parte de um espírito experimentalista, e muitas vezes, o responsável foi um único autor [11]. Com o passar das décadas, os videogames foram se tornando cada vez mais complexos, assim, dificultando o trabalho solitário que tanto é relacionado com o artista. Apesar de alguns desenvolvedores não considerarem os *games* como arte, há muitos outros que conscientemente afirmam a intenção de criar uma obra de arte [12].

A pesquisadora Julia Stateri coloca que os videogames são uma mídia de massa produzida por poucos, para muitos, isso corrobora com a importância dos jogos independentes, pois apresenta uma diversidade e multiculturalismo acima de questões comerciais [24]. A autora também diz que diversificar é possível e, mais do que isso, necessário, o primeiro passo é democratizar o acesso aos meios de produção e mostrar que histórias além dos clichês importam e merecem ser compartilhadas.

O artista/desenvolvedor capta determinadas informações, entende onde fragmentar e juntar tais informações, de maneira a criar um mundo poético em cada um dos seus trabalhos artísticos. O fato de um *game* ser comercializado não apaga a sua intencionalidade artística, crítica e reflexiva, algo que *Hellblade: Senua's Sacrifice* obteve êxito.

VII. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Hellblade: Senua's Sacrifice é um jogo inserido no milionário mercado de videogames, e apesar de ser um

⁸ Similar ao Oscar, é o maior evento de premiação da indústria dos videogames. Durante o evento acontecem anúncios dos premiados, homenagens a ícones da indústria, e anúncios de novos jogos. Os votantes são formados por representantes das maiores desenvolvedoras de *hardware*, *games*, e estúdios do mercado.

produto colocado à venda, existe no jogo uma intencionalidade de ir além de apenas entretenimento. E esse discurso está presente das falas dos desenvolvedores e também no resultado final. Temos Nicolau Chaud e a Ninja Theory, independentemente do investimento e números de desenvolvedores, ambos os autores partem de um princípio comum: usar a linguagem dos *games* para abordar assuntos relacionados a temáticas psicológicas. Em *Suzu and freedom* e *Polymorphous Perversity* o interesse partiu de um profissional da área, Nicolau Chaud, esse com aptidão em programação e em desenvolvimento de jogos. Em *Hellblade: Senua's Sacrifice* os desenvolvedores buscaram a consultoria do professor Paul Fletcher. Entretanto, acredito que ambos alcançaram seus objetivos, e se mostraram como referências no universo dos videogames.

Esses *games* são importantes para discutir problemas e situações contemporâneas, sendo o jogador uma guerreira celta, um casal prestes a cometer um crime ou um adolescente preso em uma ilha sexual. Enquanto trabalhos artísticos e interativos, seu intuito vai bem além do puro entretenimento: expressam ideias, evocam sentimentos e geram reflexões ao ir de encontro para ao outro.

O fato dos *games* serem construídos em uma plataforma tipicamente usada para entretenimento não deve ser usado como pretexto para diminuir e ridicularizar uma produção em constante crescimento e inegável valor.

REFERÊNCIAS

- [1] L. Rodrigues, “Indústria de games entra em nova fase de desenvolvimento no país”, Brasil, 2018. [Online]. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/economia/2018/04/03/internas_economia,948556/industria-de-games-entra-em-nova-fase-de-desenvolvimento-no-pais.shtml
- [2] L. Arbex, “MinC e Ancine anunciam investimento de R\$ 45 milhões no mercado de games brasileiro”, Brasil, 2018. [Online]. Disponível em: <https://echogames.com.br/news/minc-e-ancine-anunciam-investimento-de-r-45-milhoes-no-mercado-de-games-brasileiro/>
- [3] P. V. S. Dos Santos, “Tornando visíveis as “cidades invisíveis”: uma poética em arte e tecnologia no minecraft”. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais da Universidade Federal de Santa Maria. Brasil: UFSM, 2015.
- [4] A. Machado, *Arte e mídia*, Brasil: Zahar, 2007.
- [5] V. Navarro-Remesal e S. García-Catalán, “Let’s play master and servant: BDSM and directed freedom in game design”, em: *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015, p.119-132.
- [6] L. Leão, “Da ciberarte à gamearte ou da cibercultura à gamecultura”, Brasil: Sesc Pompeia, 2005. Disponível em: <http://www.lucialeao.pro.br/PDFs/DaCiberarteAGamearte.pdf>.
- [7] M. Maciel e S. Venturelli, “Gamearte: uma poética de interação”, em: *Revista FAMENCOS*, nº23, Brasil: 2004, p.51-58. Disponível em: <http://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/revistafamecos/article/view/5397>
- [8] M. Bittanti, “Game Art: (This is not) a Manifesto (this is) a Disclaimer”, em: *Gamescenes: Art in the Age of*

- Videogames*, Itália: 2006, p. 7-14. Disponível em: <https://issuu.com/johanlevi/docs/gamescenes>.
- [9] L. Santaella, “Game arte no contexto da arte digital”, *Revista Dat Journal: Design, Art and Technology*. Brasil, v.1, n.2, p. 2-13, 2017. [Online]. Disponível em: <http://ppgdesign.anhembibr/dattjournal/index.php/datt/article/view/38>.
- [10] T. Apperley, “The body of the gamer: game art and gestural excess”, *Digital Creativity*, p. 145-156, 2013. [Online]. Disponível em: https://www.academia.edu/4432863/The_body_of_the_gamer_Game_art_and_gestural_excess.
- [11] S. Romualdo, “Playable Art: Towards the Legitimization of Videogames as an Art Form”, em: *Anais do Videojogos 2014 – Conferência de Ciências e Artes dos Videojogos*, p. 1-6, Portugal, 2014. [Online]. Disponível em: https://www.academia.edu/9203896/Playable_Art_Towards_the_Legitimization_of_Videogames_as_an_Art_Form.
- [12] S. Romualdo, “Videogame Art and the Legitimation of Videogames by the Art World”, em: *Anais do xCoAx 2015 – Computation Communication Aesthetics and X*, p. 151-167, 2015. [Online]. Disponível em: https://www.academia.edu/13535870/Videogame_Art_and_the_Legitimation_of_Videogames_by_the_Art_World.
- [13] T. Baumgaertel, *Modification, Abstraction, Socialization: On Some Aspects of Artistic Computer Games*, 2004. [Online]. Disponível em: <http://www.nettime.org/Lists-Archives/nettime-l-0503/msg00026.html>.
- [14] S. Freud, “Três ensaios sobre a Teoria da Sexualidade”, em *Edição Standard Brasileira das Obras Completas de Sigmund Freud*, vol. VII. Brasil: Imago, 1996.
- [15] M. Eliane e S. Lapeiz, *O que é pornografia*, Brasil: Editora Brasiliense, 1985.
- [16] A. Trammell e E. Waldron, “Playing for intimacy: Love, lust, and desire in the pursuit of embodied design”, em: *Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games*, New York: Bloomsbury, 2015, p.177-193.
- [17] A. Miller, *The Sex Video Game Polymorphous Perversity Made Me Question My Identity*, 2012. [Online]. Disponível em: <https://kotaku.com/5928659/the-sex-video-game-polymorphous-perversity-made-me-question-my-identity>.
- [18] R. Lima, *Suzane von Richthofen é parada nas ruas para selfies e autógrafos*, Brasil, 2017. [Online]. Disponível em: <https://www.metropoles.com/brasil/suzane-von-richthofen-e-parada-nas-ruas-para-selfies-e-autografos>
- [19] J. Penment, *Why do we like Psychopaths? Psychology Today*, 2017. [Online]. Disponível em: <https://www.psychologytoday.com/us/blog/blame-the-amygdala/201710/why-do-we-psychopaths>.
- [20] D. Hefner, C. Klimmt e P. Vorderer, “Identification with the player character as determinant of video game enjoyment”, em: *International conference on entertainment computing*. Berlim: Springer, 2007.
- [21] I. Casoy, *O quinto mandamento: Caso Von Richthofen*, Brasil: Nova Fronteira, 2009.
- [22] American Psychiatric Association, *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, Fifth Edition (DSM-V). Arlington, VA: American Psychiatric Association, 2013.
- [23] Ninja Theory, *Hellblade Development Diary 12: The Mind of Senua*, 2019. [Online]. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=zS6wHzwUDI4>.
- [24] Instituto de Psicologia da USP, “Representação e Diversidade na Cultura Digital: 1 - Gênero e Sexualidade”, Brasil, 2019. [Online]. Disponível em: [https://www.youtube.com/watch?v=tMOMG66KEhY&t=1s&fbclid=IwAR2sM8CA0MXE-](https://www.youtube.com/watch?v=tMOMG66KEhY&t=1s&fbclid=IwAR2sM8CA0MXE-e0zLP7AFv35wupqXvHiKqgGWDFImFQQqLv-IFGL3s7ic9w)