



**A circulação discursiva e as possibilidades ético-estéticas no *game* “Perversity Polimorphus”: entre missões (produção), prazer e inibições (reconhecimento)**

***The discursive circulation and the ethical and aesthetic possibilities at the game “Perversity Polimorphus”: missions (production), pleasure and inhibitions (recognition)***

Lúcia Lemos\*

**Pesquisadora no Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS)  
 da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo (PUC-SP)**

**Resumo**

Este artigo visa explorar a compreensão das manifestações discursivas (circulação discursiva) e as possibilidades ético-estéticas do *game* “Perversity Polimorphus”. Desenvolvido com a finalidade de entender as motivações para o jogar, a partir da significação e do encontro estético. Os embates geracionais, provocados a partir da qualidade de jogos relacionados à temática sexual são, por um lado, em grande parte caracterizados pela dualidade entre mantenedores de uma certa memória (nostalgia) relacionada aos modos de interação. Por outro, pelos conflitos da geração de indivíduos 2.0, que estão envoltos em tecnologias digitais. Para a compreensão da temática, são definidas algumas questões diferenciais que cercam as noções de perversão, perversão-polimorfa e estrutura perversa. Pressupostos teóricos de Freud, Marcuse e Lantéri-Laura, dentre outros, auxiliam esta abordagem. As metáforas narrativas evidenciam as práticas dissociadas daquilo que a sociedade mostra como vigentes em condutas quanto ao temário. Vinculadas ao temário, o artigo busca responder às seguintes questões: Em que medida a tensão entre discurso, indivíduo, plural e individualidade se converte na prática do jogar? Como as condições de produção (missões) e reconhecimento (prazer e inibições) se fazem sentido sensível para os jogadores? Isto é, se convertem em estratégias de produção de sentido. Para estas questões, a Semiótica de Landowski é aporte teórico para a análise. Pode ser visto como um *game* sobre sexo que vai além do fato de ser uma tentativa de quebrar barreiras. Para alguns analistas, é como um espelho. E, ao se pensar assim, pode ser visto como um jogo sobre sexualidade humana.

**Palavras-chave:** *Game. Perversidade polimorfa. Sexualidade*

\* Jornalista, Doutora em Comunicação e Semiótica (PUC-SP); Mestra em Comunicação (UMESP); Especialista em Jornalismo, Educação e Ciência (PUC-SP). Pesquisadora no Lattes/CNPq no Grupo de Pesquisas em Comunicação e Linguagem (COLING) e no Centro de Pesquisas Sociossemióticas (CPS). E-mail: [luciamclemos@gmail.com](mailto:luciamclemos@gmail.com).

**Abstract**

*This work aims to explore the understanding of the discursive manifestations (discursive circulation) and the ethical and aesthetic possibilities of the game "Perversity Polimorphus". Developed in order to understand the motivations for playing, from the significance and aesthetic encounter. The generational shocks caused from the quality of sexual subject related*

*games are on the one hand, largely characterized by the duality between supporters of a certain memory (nostalgic) related to interaction modes. On the other, the conflicts of generation of individuals 2.0, which are wrapped in digital technologies. For the understanding of the subject, they are set some differential issues surrounding the perversion of ideas, perversion-polymorphous and perverse structure. Theoretical assumptions of Freud, Marcuse and Lantéri-Laura, among others, help this approach. The narratives metaphors reveal the disassociated practices what society shows how existing conduits on the agenda. Linked to the agenda, the article seeks to answer the following questions: To what extent the tension between speeches, individual, plural and individuality becomes the practice of playing? As the production conditions (missions) and recognition (pleasure and inhibitions) are made sensitive sense for the players? That is, they become meaningless production strategies. For these issues, the Semiotics of Landowski is theoretical basis for the analysis. It can be seen as a game about sex that goes beyond the fact that it is an attempt to break barriers. For some analysts, it is like a mirror. And to think so, it can be seen as a game about human sexuality.*

**Key-words:** *Game. Sexuality. Perversity polimorphus.*

## **Introdução**

O tema da sexualidade não é muito recorrente em videogames e, quando abordado, uma grande parcela deles adquire sentido de pornografia dissimulada. Cada vez mais presentes e explícitas, as cenas de sexo em jogos podem servir tanto à proposta de avançar ou adicionar algum elemento à trama, como também a de ser apenas um *minigame*, uma experiência efêmera que apenas “quebra o gelo”<sup>1</sup> e abre as portas para um determinado jogo, com todos os seus atributos. E quando o assunto sexualidade, o aspecto ético é um assunto bastante controverso.

“*Perversity Polimorphus*” (PP) é um *RPG indie* (independente), disponibilizado em 2012 pelo psicoterapeuta brasileiro Nicolau Chaud, que tem como abordagem questões de ordem sexual do ponto de vista da psicanálise. O *game* foi desenvolvido com o objetivo de entender as motivações para o jogar, a partir da significação e do encontro estético. As fantasias sexuais virtuais, alimentadas por tendências perverso-polimorfas e, no jogo, vivenciadas pelos usuários, se tornam como que uma “psicanálise às avessas”, em uma analogia à expressão de Adorno (1985).<sup>2</sup> Aqui, empregada no sentido de buscar alcançar “o sujeito do inconsciente” – por estar relegado às entrelinhas do discurso da consciência -, para que o jogador possa

<sup>1</sup> Em: <http://passagemsecreta.com/5-momentos-sexualmente-pervertidos-nos-jogos-antigos/>

<sup>2</sup> Na ótica da filosofia adorniana (1985 *apud* Amaral, 1977), “ ‘psicanálise às avessas’ é o processo pelo qual os líderes fascistas utilizavam características inconscientes das massas contra elas mesmas, apesar da total ignorância de qualquer teoria psicanalítica por parte dos ditadores”. O choque maior entre sujeito e sociedade, para Adorno, está nos produtos culturais.

perceber e compreender seus desejos e paixões mais profundos, a partir da *práxis*, da maneira que desempenha, no jogo, aspectos de uma sexualidade perversa. E, assim, poder favorecer/proporcionar um efeito terapêutico.

No *game*, a personagem-avator mostrada é de um jovem do sexo masculino com um transtorno sexual desconhecido, capturado por uma agência misteriosa e jogado em uma realidade paralela - um ambiente imaginário no qual as pessoas encontram-se completamente desnudas e com as diferentes camadas de consciência voltadas para o sexo. As fantasias sexuais virtuais podem ser vistas como “representantes digitais” de pulsões mediatizadas pela indústria cultural. As metáforas narrativas evidenciam as práticas dissociadas do que a sociedade contemporânea mostra como vigentes.

Perversão, esboçada em seu percurso teórico, é um construto complexo, que passa por “pré-conceitos” e por juízos de valor, éticos e morais, dentre outros. O significado etimológico da palavra “perversão” deriva do verbo latino *pervertere* - “*per*” + “*vertere*” (pôr às avessas, desviar), o que significa tornar-se perverso, corromper, desmoralizar, depravar.<sup>3</sup> No tocante às perversões sexuais, de uma maneira geral, pode-se dizer que seriam transgressões da função sexual, tanto na esfera do corpo quanto na do objeto sexual.

A nomenclatura do *game* vem do conceito de perversidade polimorfa de Freud (1905/1996), a sexualidade infantil, em sua polimorfia-perversa, reflete a disposição subjetiva em relação ao desejo sexual. De acordo com ele, uma criança possui várias formas de obtenção de prazer e alguns adultos enfatizam um/ou outro aspecto. O que dá o caráter de patologia à perversão é a fixação objetal. No perverso o desejo aparece pela via da atuação. Isto é, o perverso age e encena seu desejo. A distinção entre perversão e normalidade estaria na fixação, na exclusividade de uma determinada prática para alcance da satisfação sexual.

Para o mestre em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Felipe Thomaz (2012),<sup>4</sup> é válido observar atentamente os conflitos geracionais provocados a partir da maior quantidade de jogos relacionados à temática sexual. “Tais embates são, por um lado, em grande parte caracterizados pela dualidade entre mantenedores de uma certa nostalgia - *reminiscência?* - relacionada aos modos *tradicionais* de interação. E, por outro, a geração de indivíduos 2.0, que estão envoltos em tecnologias digitais” (grifos da autora), e que fazem uso da tecnologia para diferentes interações, dentre elas a sexual.

---

<sup>3</sup> Em: <http://abepv.blogspot.com.br/2012/05/associacao-educativa-e-cultural-de.html> e em: <http://www.priberam.pt/dlpo/perverso>

<sup>4</sup> Em: <http://gitsufba.net/orgia-romanus-mmo-permite-interacoes-sexuais/>

Petry (*apud* Resende, 2013) argumenta que o encantamento produzido pelos *games* faz com que por eles se possa fazer a experiência humana pelas suas narrativas. Mostrando-se, assim, como objetos que estão no limite entre a realidade do mundo natural (externa) e a própria consciência (compartilhada): “os *games* estimulam emoções e medos, despertam desejos e até identificação do jogador para com as personagens”, diz a analista de *games*.<sup>5</sup>

Este artigo visa explorar a compreensão das manifestações discursivas (circulação discursiva) e as possibilidades ético-estéticas do *game* “*Perversity Polimorphus*”.

Dois sentidos podem ser atribuídos às manifestações discursivas: como categoria de circulação/efeitos de discursos<sup>6</sup>/textos/*box*, como propõe Jull (2005) e no sentido que Branco (2011) lhes atribui:

figuras/elementos/objetos que se encontram no jogo. Seu escopo é o de todas as coisas que podem ser vistas e ouvidas na tela e/ou pelos demais dispositivos que o jogador tenha que dispor para jogar. Cada ponto/*pixel*/círculo que se apresente ante os sentidos do jogador [...] – desde uma arma girando na mão da personagem, barulho de explosão ou latido de um cachorro (p. 118-119).

Todos esses elementos constituem a composição figurativa – figuras do plano da expressão e do conteúdo.

A dimensão ou caráter ético-estético da perversão, por sua vez, também pode ser visto por dois referenciais: 1) Marcuse (1978), que propõe explorar o uso crítico e ampliado da noção (de perversão) em direção a uma crítica da cultura e da sociedade; 2) Landowski (2005, p. 94), que a situa em seu aspecto sensível. Isto é, a partir da significação, do encontro estético - da relação, entre um sujeito para quem o conhecer não se separa do sentir, e um objeto ou um outro sujeito, também cognoscíveis mediante o sentir.

Essas dimensões dizem respeito ao agir e aos sentidos como âmbitos significativos para o pensar se é possível tratar da sexualidade e de que maneira isso se coloca quando é pensada pela abordagem da semiótica.

Para o entendimento da temática do *game*, neste artigo são definidas, de maneira sucinta, algumas noções: pulsões, estrutura perversa, perversão-polimorfa e perversão interativa digital.

## 1. Sexualidade freudiana e pulsões

A ideia de sexualidade freudiana (estabelecida desde a década de 1890) consolidou-se com o estabelecimento da noção de pulsão em “*Três ensaios sobre a teoria da sexualidade*”,

<sup>5</sup> Em: <https://cientificojornalismo.wordpress.com/2013/03/22/psicanalise-e-games-no-inconsciente-do-player-1/>

<sup>6</sup> Para a Semiótica, discurso é um sistema de representação, que permite construir, (re)significar ou manter as formas da realidade e experienciar a estética.

publicados em 1905. Freud ressignifica a noção de perversão, situando a sexualidade infantil - e perversa - no fundamento da sexualidade humana, que abriga as pulsões de vida. Introduce a noção de pulsões parciais ligadas a zonas erógenas determinadas e que atuam, na infância, através de atividades parcelares; no adulto, operam sob a forma dos prazeres preliminares e nas perversões. Viabiliza, assim, uma compreensão maior da sexualidade humana (Freud, 1996. p. 55-56).

## **2. Perversão e experiência perversa: esboços conceituais**

A perversão é um fenômeno sexual, político, social, físico, trans-histórico, estrutural, presente em todas as sociedades humanas. Na grande categoria das perversões, encontram-se agrupadas, pelo menos, duas séries de fenômenos: 1) perversidade, no sentido de agressividade, crueldade e maldade - significantes que remetem ao que atualmente se chama de psicopatia; 2) série dos atos perversos relacionados com os comportamentos sexuais aberrantes (Lantéri-Laura, 1994. p. 26).

Para este estudo, o interesse se volta para esta segunda série.

Foucault, por sua vez, utiliza o termo “sexualidade” no curso “*Os anormais*”, pronunciado no *Collège de France* em 1974 e 1975, em seu sentido comum, para descrever as práticas e suas representações sexuais e, ao mesmo tempo, para descrever o “dispositivo de sexualidade” (Foucault, 2001. p. 67) Sustenta a hipótese da experiência da perversão como fenômeno social atravessado por relações de poder e implicado nos processos de subjetivação - fenômeno do qual a ciência se apropria de maneira a normatizar determinadas condutas dos indivíduos.

Hilário e Cunha (2012) ao explorar o conceito, explicam que, em seu aspecto ético, destaca-se o caráter necessariamente moral da categoria de perversão e seu vínculo com a normatização da experiência sexual, com a disciplinarização e controle dos corpos, no quadro da leitura foucaultiana. Os autores recorrem à Lantéri-Laura (1994, p. 26) e relacionam as perversões também aos comportamentos sexuais aberrantes, dentre outras categorias, a perversão-polimorfa.

## **3. Perversão-polimorfa**

É com base em um dado momento da teoria freudiana que Marcuse (1978) advoga que a experiência perversa pode ganhar novos contornos e problemáticas, que possibilitam pensá-la a partir dos registros da ética e da estética. No sentido que Goldman (1998, p. 99) estabelece, ética como “constituição de um certo tipo de indivíduo ou de individualidade.” No contexto

desse estudo, buscar em que tipo de subjetivação se processa a experiência perverso-polimorfa na esfera da sexualidade. Para Marcuse, essa experiência é uma forma do sujeito “dobrar” o poder de normalização e exercê-lo como forma de autonomia, como prática de liberdade. Como tal, pode-se pensar em um contexto de uma nova estética erótica, em um novo jogo, uma nova *práxis* - que pode apresentar traços de condutas transgressivas e/ou destrutivas, no sentido da alienação do sujeito e redução do outro a objeto de gozo, como advogam Hilário e Cunha (2012).

Essas breves noções são base para que se possa voltar o olhar para algumas das primeiras manifestações lúdicas no âmbito digital com apelo sexual.

#### 4. Perversão interativa digital (PID) – alguns exemplos

Dentre as diferentes manifestações lúdicas interativas digitais, em 1980 surge uma nova categoria, denominada perversão interativa digital (PID), em uma denominação de Caetano *et al* (2009). O *Atari2600* e outros emuladores<sup>7</sup> foram a base para o surgimento dos primeiros jogos pornográficos, desenvolvido por japoneses.

Em 1982, é lançado o jogo “*Custer’s Revenge*”,<sup>8</sup> que tem como motivação a personagem do general George Custer, um comandante do exército americano célebre por uma desastrosa investida contra os índios norte-americanos. Custer, no *game*, vestido apenas de botas e chapéu, deve se esquivar das flechas que caem do topo da tela e figurado como céu, atiradas pelos índios de uma tribo. Seu objetivo principal é chegar até *Pocahontas*, amarrada em um cacto. Para consumir sua conquista, o general a estupra de forma perversa, ali mesmo, ganhando pontos por isso. O jogo foi considerado racista e não foi bem aceito nos EUA.

No mesmo ano, é lançado “*Beat’Em & Eat’Em*”,<sup>9</sup> em que o jogador controla duas mulheres - nuas e com a boca aberta - e um homem - aparentemente com um pênis em formato de metralhadora, que lança sêmen e que deve ser coletado por elas.

Outra série é a “*Leisure Suit Larry*”,<sup>10</sup> da empresa *Sierra*, que surgiu no final dos anos 80. Como boa parte do catálogo da empresa, o jogo é uma aventura tipo “*point and click*” (apontar e clicar em interfaces), na qual o jogador assume o papel de protagonista de uma história interativa através da exploração e quebra-cabeças. Tem como personagem um

<sup>7</sup> Basicamente, um emulador expõe as funções de um sistema para reproduzir seu comportamento, permitindo que um *software* criado para uma plataforma funcione em outra.

<sup>8</sup> Em: <http://www.atariguide.com/3/320-rom.php>.

<sup>9</sup> Disponível online em: [http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-beat-em--eat-em\\_14845.html](http://www.atarimania.com/game-atari-2600-vcs-beat-em--eat-em_14845.html)

<sup>10</sup> Pode ser jogado online em: [https://archive.org/details/msdos\\_Leisure\\_Suit\\_Larry\\_1\\_-\\_Land\\_of\\_the\\_Lounge\\_Lizards\\_1987](https://archive.org/details/msdos_Leisure_Suit_Larry_1_-_Land_of_the_Lounge_Lizards_1987)

estereótipo do perdedor norte-americano, Larry Laffer, em uma tentativa de conquistar sexualmente o maior número possível de mulheres, mas que só arranja confusão.

No Brasil, o jogo de maior acesso foi *X-Man*, lançado em 1983, com nome similar aos heróis de *HQs* (história em quadrinhos). O jogo apresenta a personagem principal perdida em um labirinto com o desafio de chegar em um quarto, onde uma mulher o aguarda. Para isso deve manter intacto seu pênis ereto, em um ambiente infestado de tesouras picotantes, caranguejos e dentes. O ato sexual termina com *X-Man* atingindo o *clímax* e buscando outros quartos. O visual da época não ajudava muito e os jogadores mais ousados tinham que usar a imaginação. Atualmente, o cartucho de “*X-man*” é considerado raro.

### **5. Possibilidades ético-estéticas da perversão em “*Perversity Polimorphus*”**

Em jogos digitais, os usuários são levados (e têm vontade de) a agir conforme as necessidades construídas pela narrativa oferecida pelo desenvolvedor do jogo (objetivos, metas e missões), pelas manifestações discursivas (circulação discursiva), por toda a composição figurativa. Assim pensado, Rivoltella (2011) argumenta que o jogar pode ser visto como um laboratório ético e um espaço estético sem limites.

A partir da afirmação de um *ethos* estético, Marcuse (1969, p. 24) propõe que a perversão sexual implica a contestação da ordem vigente e a produção de novos modos de relação consigo e com os outros, em contraste com a regulação instrumental do erotismo.

Em “*Perversity Polimorphus*”, os usuários exercitam as *performances* solicitadas para o contexto do jogo, em uma ética diferente e se arriscam nas aventuras propostas pelo desenvolvedor - o que leva se pensar que estão expostos às doenças sexualmente transmissíveis, uma vez que não há menção visível sobre o uso de preservativos. Alguns itens oferecidos, e que compõem parte da estética, são brinquedos sexuais dispostos em quiosques instalados em diferentes ambiências de sexo na “*terra dos sonhos*”,<sup>11</sup> mostrada no jogo.

#### **5.1 Circulação discursiva: condições de possibilidades que dão conta do desdobramento da prática**

O universo de narratividade de um *game* pode ser visto como linguagem ou meio de expressão - texto, formação discursiva, mundo/percurso narrativo propriamente dito. Argumenta Latorre (2010, p. 66) que “a dimensão processual do texto conecta com a noção de *gameplay* ou dinâmica do jogo e que consiste em um conjunto de experiências de jogo

---

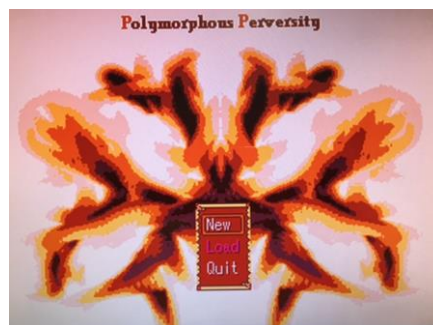
<sup>11</sup> Essas e outras manifestações discursivas mostradas em itálico foram retiradas do próprio *game*.

desenvolvidas no próprio *game*”. Parte-se da ideia de que os jogadores sigam uma espécie de “contrato de visibilidade”, isto é, concordam e aceitam “as regras do jogo” e do jogar.

A narrativa é iniciada a partir da entrada no quarto de um rapaz. Na sequência, ele é sequestrado e levado a um universo paralelo, onde a história passa a requerer a participação ativa do *player* (jogador). A partir daí, quem joga assume o papel do rapaz. A primeira habilidade aprendida, sem pudores, é, obviamente, o fazer sexo. O jogador pode explorar este mundo e aprender sobre as dimensões da libido humana e as maneiras que uma pessoa pode obter satisfação sexual por meio de fetiches, parafilias<sup>12</sup> e perversões. Se, no jogo, o jogador pode ter relações sexuais com desconhecidos em um universo erótico e surreal, os diálogos parecem ser “oníricos”. A narratividade se baseia na visualidade, na auditividade (sons e ruídos) e sobre a corporeidade, em uma palavra sobre toda a sensorialidade. Toda a cena enunciativa se dá em simulacros de ambiências de salas, quartos, trens e parques.

O *game* tem início com uma tela de abertura rápida, explicando rapidamente quais controles devem ser acionados para o jogar.

**Figura 1 – Tela de abertura do jogo**



A seguir, a imagem mostrada convoca o querer o jogador para adentrar no jogo. (Fig. 1). Além de fazer lembrar o aparelho reprodutor feminino das flores, adquire o sentido do Teste de Rorschach (imagem espelhada).<sup>13</sup> Nesta e na grande maioria das telas, a extravagância cromática adquire diferentes tonalidades do laranja e do vermelho encarnado - da mancha e

<sup>12</sup> As parafilias, antigamente chamadas de perversões, são atitudes sexuais diferentes daquelas permitidas pela sociedade. As pessoas que as praticam não têm atividade sexual normal, ou seja, a sua preferência sexual “desviada” se torna exclusiva. [Muribeca (2009). As diferenças que nos constituem e as perversões que nos diferenciam. *Estud. Psicanal.* n° 32. BH, nov.].

<sup>13</sup> Popularmente conhecido como “teste do borrão de tinta”, foi desenvolvido pelo psiquiatra e psicanalista suíço Hermann Rorschach (1917-1918). É uma técnica de avaliação psicológica pictórica, denominada de teste projetivo. O teste consiste em dar respostas sobre com o que se parecem dez pranchas com manchas de tinta simétricas. A partir das respostas, procura-se obter um quadro amplo da dinâmica psicológica do indivíduo. Em: <http://pt.rorschach-inkblot-test.com/history.html>



do desejo. De acordo com Kandinski (1996), a eficácia visual, emotiva e sonora das cores basta para atingir seu efeito, independente do objeto. O *game* utiliza um colorido através do qual o usuário se pode imaginar como corpo e sujeito e, assim, o despertar do desejo de jogar do sujeito-jogador.

Para a circulação discursiva ou estrutura linguístico/narrativa deste *game*, as instruções, em parte das telas, auxiliam para o *quê fazer* e o *como fazer* - oferece ao usuário uma série de possibilidades de escolhas.

## 5. 2 Prazer e atração

Ao apontar os elementos de atração e prazer dos jogos a partir dos princípios estéticos dos meios digitais, Murray (2003, p. 102) destaca:

1) imersão - projeção de sentimentos, real/fantasia, criação de identidades alternativas, invenção de histórias; “A imersão pode requerer um simples inundar da mente com sensações [...]”.

2) agência - participação/interatividade do sujeito-usuário, que envolve combinação entre inteligência e coragem ou resolução de problemas e padrão emocional simbólico. O que acontece nas telas dos *games* depende de decisões, ações e iniciativas tomadas pelo jogador (poder participativo). Mas também de um desenvolvedor/programador, que pré-determina aquilo (regras) que pode ou não ser feito/executado. Murray (2003, p. 102) define como poder procedimental.

3) transformação - as incontáveis mudanças nas identidades a partir da vivência de diferentes papéis ou personagens. Nessa categoria também está inserida a transformação pessoal, em que a experiência vivida durante o jogo pode levar a uma transformação pessoal do usuário. Por este elemento, em especial, que o desenvolvedor quer poder atingir os usuários deste *game*.

De acordo com esses elementos, o jogar pode vir do prazer ou se tornar um prazer. Se para Callois (1990, p. 11), “todo jogo é um sistema de regras que definem o que é e o que não é do jogo, ou seja, o permitido e o proibido”, o permitido, no jogo, é dado pelo desenvolvedor/Destinador (Ddor)<sup>14</sup> do jogo, para que a personagem-usuário-Destinatório (Dtário) possa fazer (sexo). E, mesmo que na maioria das vezes haja um objetivo único

---

<sup>14</sup> Como actantes da narrativa, Ddor e Dtário são instâncias actanciais: “o primeiro é aquele que comunica ao segundo, os elementos da competência modal, o conjunto de valores em jogo.” [Greimas & Courtés (2011). **Dicionário de Semiótica**. SP: Ed. Contexto. p. 132].

estabelecido pelo Ddor do jogo, o Dtário pode construir seu próprio percurso, através dos diferentes itens figurativos que compõem as cenas da aventura sexual. As barreiras éticas, o que não é aceito pela sociedade como comportamento normal, no jogo assim não acontece.

Quanto à agência, há um certo nível de interatividade com alguns itens que compõem o cenário, como placas indicativas com *quotes* (falas) de Freud e objetos como caixas de presente com itens especiais - ursinhos de pelúcia e árvores de formas voluptuosas. O jogo abre a possibilidade de o jogador fazer sexo com estes objetos, a qualquer momento.

Para Murray (2003, p. 102) as mais variadas formas narrativas sempre possibilitaram certa interação do indivíduo através da imaginação, gerando uma gama diversificada de interpretações a respeito de determinada história. O Ddor utiliza algumas canções comerciais - vistas como uma das formas narrativas -, intercaladas com músicas de 16 *bits*, inseridas com bastante frequência em jogos, tais como: “*Sonic the Hedgehog*” e “*Final Fantasy VI*”, o que pode evocar nostalgia e proporciona energia. É uma *mashup* (mistura) eclética de músicas -, embora a seleção pareça ser válida para a sua utilização nas cenas. A elas, também estão associados *karaokês*, como “*The Bangles Eternal Flame*” – música tema da personagem. Mas letras como: “*Feche os olhos, me dê sua mão. Você sente meu coração batendo? Você entendeu?*” assumem um significado diferente, menos romântico, quando são utilizadas como pano de fundo para ameaçar o estupro de uma menina de 13 anos de idade. Artifício que gera um efeito marcador e dialético.

Uma das interfaces do utilizador que possibilita um dos princípios estéticos de transformação é um pênis, que vai crescendo na medida em que o jogador aprimora seu desempenho no jogo e alcança um melhor nível.

### 5.3 Missões

É um jogo cheio de mecânicas tradicionais de *RPG*. Toda mecânica esperada tem seu lugar: itens para coletar, armas (brinquedos sexuais) e combate (esperma), que se estabelecem em um mundo onde os encontros sexuais são como que saudações que a personagem-avatar pode começar a dizer a uma jovem.

Todas as personagens, inclusive o protagonista, estão nuas e retratadas a partir de fotografias desfocadas de pessoas reais. No lugar de “batalhas”, o próprio ato sexual - reduzido a sistemas de jogo e estruturado por turnos (é possível realizar movimentos diversos durante a interação entre os avatares) - é o meio utilizado para fornecer pontos de experiência (*XP points*) e a personagem sobe de nível e/ou aprimora suas “habilidades”: “*Você está definido para uma missão sexual para explorar terras desconhecidas, conhecer pessoas*

*estranhas, e aprender mais sobre a sua sexualidade*”. Esse é o destino que aguarda os jogadores, em ambiências simuladas de salas de sexo na “terra dos sonhos” (Fig. 1). Em algumas outras telas, os visuais são de um acampamento: árvores cobertas de plantas fálicas, que “acenam” alegremente (modo de presença), patêmicamente com o vento (Greimas, 2002. p. 29).

Esses elementos figurativos (figuras humanas, itens do cenário e da paisagem) simulam alguns deles vistos no mundo natural, ou em representações da arte ornamental egípcia com a divindade fálica, Priapo (Figs. 2, 3 e 4). Essas diferentes ambientações fazem com que o jogador atue por mundos imaginários - “*terra dos sonhos*” -, que reforçam ainda mais a sensação de realidade experimentada dentro do mundo virtual.

A harmonia para paleta de cores quentes de tons avermelhados, alaranjados e amarelados, para Kandinski (1996, p. 66-67) significam vida latente, prazer transbordante. Se o vermelho atrai e irrita o olhar e provoca vibração interior (tal qual excitação), o laranja (com diferentes nuances cromáticas) transforma-se em irradiações. Por sua vez, o fundo verde visto em algumas das telas, ora pintado de ou tendendo ao amarelo, harmoniza-se com a natureza, adquirindo uma força ativa, como este autor avalia (1996, p. 91).

**Figuras 1, 2, 3 e 4 – Ambiências na “terra dos sonhos”**



O objeto de cada “batalha sexo” é atingir o *climax*, visto no medidor de energia de sua(seu) parceira(o)/oponente, antes que esta(e) esgote a do jogador. Há zonas de descanso para

recuperar, em qualquer momento, a atuação do Dtário - a *performance* -, mas isto pode afetar a pontuação e seu desempenho global (Fig. 3).

### Figuras 5, 6 e 7 – Multiplicidade de experiências sexuais em conteúdos simbólicos



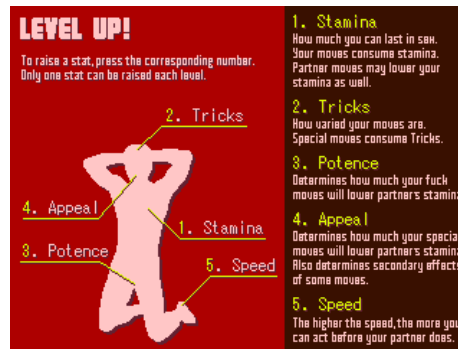
Quando o medidor atinge o lado direito, sua personagem explode em prazer e o jogo acaba. Pode-se jogar adquirindo brinquedos sexuais (Fig. 5), ganhar em pontuação no próprio jogo ou gastar (ficticiamente) por volta de US\$ 75-100, apenas para o privilégio de desbloquear a opção de acesso a alguns parceiros sexuais ou escolher dentre as mulheres – figurativizadas em uma gestualidade do não ver, não falar e não ouvir (Figs. 6 e 7), em alusão ao “não ouça o mal, não fale o mal e não veja o mal” da imagem dos macacos do folclore japonês, trazida por um monge budista do século VIII.<sup>15</sup>

A combinação colorida de tons *candies* (de balas) vistos nas figs. 5 e 6, contrasta com as manchas coloridas em labirinto da fig. 7 e são como que “combinações autorizadas” (Kandinski, 1996. p. 105), “bruscas fraturas” – como em um evento estético (Greimas, 2002. p. 24,25), na dimensão do ato sexual perverso-polimorfo. É uma parada na *performance* sexual perversa do jogador, marcada figurativamente pelos itens que o conduzem à sua infância, mas que não deixam de prenunciar o êxtase do momento do ato entre o sujeito e a(o) outra(o) e marcado no medidor de energia.

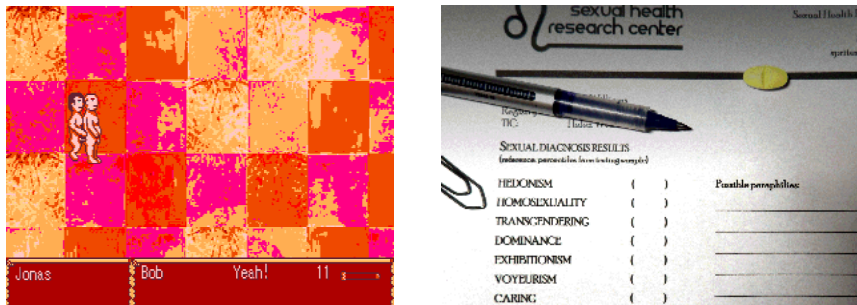
O Ddor “oferece” ao Dtário uma tabela com índices, para que possa visualizar melhor seus diferentes níveis de *performances* (Fig. 8).

<sup>15</sup> Inform. de Ricardo Mário Gonçalves, professor de História Oriental da USP. Em: <http://revistagalileu.globo.com/Galileu/0,6993,ECT688136-1716-6,00.html>

**Figura 8 – Níveis determinados pelo Destinator para os jogadores**



**Figuras 9 e 10 – “Armadilhas” e identificações possíveis de transtornos do jogador**



Há, também, outros “inimigos” que têm custo, vistos como uma punição (Fig. 9). No primeiro grande combate do jogo, o jogador-personagem é confrontado com o primeiro transexual do jogo – é “a troca perversa” – homem pela mulher. Esses pretensos inimigos, referidos pela forma ofensiva “*Tranny*”, são colocados como “armadilhas” para o jogador. Apesar de, em sua grande maioria, as telas conterem “aventuras sexuais” há *box*-textos, para que o usuário possa identificar qual transtorno sexual possa ter e, assim, adquirir a possibilidade de uma resposta de correção (Fig. 10). O modelo cognitivo, explica Beck (1997, p 29-31; 302), parte da hipótese de que as emoções, os comportamentos e a fisiologia de uma pessoa são influenciados pela própria percepção dos eventos; assim, a interpretação de uma situação pode levar a um pensar sobre, que pode gerar uma reação.

## **6. Inibições (reconhecimento) em caráter de conclusão**

Os jovens da geração 2.0, atraídos pelo ciberespaço, nos e pelos *games*, têm a possibilidade de exercitar fantasias virtuais, de maneira especial as que prevalecem combates, de diferente teor. No *game*, se faz visível uma personagem-usuário que “combate” e busca o prazer pela submissão/objetificação do outro, em sua grande maioria, mulheres.

Ao se concluir “*Polymorphus Perversity*” é feito um “diagnóstico psicológico” de quem o jogou, de acordo com as prerrogativas da terapia comportamental cognitiva. Ao identificar escolhas sexuais e ações que seu avatar desempenha e munidos pelo diagnóstico traçado, os jogadores podem questionar sobre suas condutas nessa esfera e modificar comportamentos disfuncionais.

Prioste (2013) advoga que as fantasias virtuais são sustentadas pela indústria audiovisual, de maneira geral a partir de componentes perversos-polimórficos reeditados e identificados pelo que Adorno (1985) denominou “psicanálise às avessas”. De acordo com Murray (2003, p. 102), a experiência de encenar algo, de atuar em uma narrativa de um *game*, é potencialmente transformadora para o jogador. Espera-se que o usuário jogue com a possibilidade da consciência de seus atos em questões de perversão sexual (transgressão à norma, aos tabus morais) e, assim, possa alterar seu comportamento. Visto assim, “*Perversity Polimorphus*” pode ser espaço em que o jogador tem seu mundo interior confrontado. Nessa área de experiência, o jogador pode ser integralmente ele mesmo e descobrir o seu eu e, a partir daí, poder experimentar uma sexualidade mais saudável.

## Referências

- AMARAL, Mônica do. **O espectro de narciso na modernidade:** de Freud a Adorno. SP: Ed. Estação Liberdade, 1997.
- BARROS, Diana L. P. de. “Uma reflexão semiótica sobre a ‘exterioridade’ discursiva”. **Alfa -Revista de Linguística** (UNESP), SP. 53(2), 2009. Disponível: [www.seer.fclar.unesp.br/alfa/article/download/2120/1738](http://www.seer.fclar.unesp.br/alfa/article/download/2120/1738). Acesso: jun. 2016.
- BECK, Judith. S. **Terapia cognitiva-comportamental:** teoria e prática. PA: Artmed, 1997.
- BRANCO, Marsal A. **Jogos digitais:** teoria e conceitos para uma mídia indisciplinada. Tese (Doutorado) apresentada no Programa de Pós-Graduação de Ciências da Comunicação da Unisinos, 2011.
- CAETANO, Alexandra CC.; HAMDAM, Camila; AUGUSTO, Leci; VENTURELLI, Suzette. **CyberSexGame:** perversão interativa digital (PID). ABCiber - Brasília, 2009.
- CALLOIS, Roger. **Os jogos e os homens.** Lisboa: Portugal, 1990.
- FERNANDES, Rafael (2011). **5 momentos de perversão sexual nos jogos antigos.** Disponível: <http://passagemsecreta.com/5-momentos-sexualmente-pervertidos-nos-jogos-antigos/>. Acesso: jun. 2016.
- FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade I:** a vontade de saber. RJ: Graal, 2001.
- \_\_\_\_\_. **Os anormais.** Curso no Collège de France (1974-1975). SP: Martins Fontes, 2001.

- FREUD, Sigmund (1905). **Um caso de histeria. Três ensaios sobre a sexualidade e outros trabalhos**. Ed. stand. bras. das obras completas de Sigmund Freud, vol. VII. RJ: Imago, 1996.
- GOLDMAN, Márcio. **Objetivação e subjetivação no “Último Foucault”**. In: G. C. Branco & L. F. B. Neves (Orgs.). Michel Foucault: da arqueologia do saber à estética da existência. RJ: NAU, 1998.
- GREIMAS, Algirdas J. **Da Imperfeição**. SP: Hacker Editores, 2002.
- GREIMAS, Algirdas J.; COURTÉS, Joseph. **Dicionário de Semiótica**. SP: Ed. Contexto. 2011.
- HILÁRIO, Leomir C; CUNHA, Eduardo L. Possibilidades ético-estéticas da perversão: a sexualidade perverso-poliforma como prática de liberdade em Marcuse. **Rev. Psicol. USP/SP**, vol. 23, nº 2, 2012. Disponível: [http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0103-65642012000200004](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-65642012000200004). Acesso: 30 jun. 2016.
- JULL, Jasper. **Half-real: video games between real rules and fictional worlds**. Cambridge, MA: The Mit Press, 2005.
- KANDINSKI, Wassily. **Do espiritual na arte e na pintura em particular**. SP: Martins Fontes, 1996.
- LANDOWSKI, Eric. Para uma semiótica sensível. **Educação & Realidade**, vol. 20, nº 2, 2005. Disponível: <http://www.seer.ufrgs.br/educacaoe realidade/article/view/12417>. Acesso: ano de 2014.
- LANTÉRI-LAURA, Georges. **Leitura das perversões: história de sua apropriação médica**. RJ: Jorge Zahar, 1994.
- LATORRE, Óliver P. **Análisis de la significación del videojuego: fundamentos teóricos del juego, el mundo narrativo y la enunciación interactiva como perspectivas de estudio del discurso**. Tesi (Doctoral), Departamento de Comunicación, Universitat Pompeu Fabra, 2010. Disponível: <http://www.tesisenred.net/bitstream/handle/10803/7273/topl.pdf?sequence=1>. Acesso: ano de 2014.
- MARCUSE, Herbert. **Eros e civilização: uma interpretação filosófica do pensamento de Freud**. 7 ed. RJ: Zahar, 1978.
- \_\_\_\_\_. **Psicoanálisis y Política**. Barcelona: Nueva Colección Ibérica, 1969. p. 41-126.
- MURIBECA, Mercês. As diferenças que nos constituem e as perversões que nos diferenciam. **Estud. Psicanal.** - nº 32. BH, nov. 2009.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço**. SP: Unesp, 2003.
- PADILHA NETO; Ney K; CARDOSO, Marta R. Sexualidade e pulsão: conceitos indissociáveis? **Psicologia em Estudo**, v. 17, nº 3, p. 529-537, jul./set. Maringá, 2012.
- PRIOSTE, Cláudia D. **O adolescente e a internet: laços e embaraços no mundo virtual**. Tese [Doutorado] apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação da USP, 2013.
- RESENDE, Marcos (2013). **Psicanálise e games: no inconsciente do Player 1 – Entrevista com Arlete Petry**. Disponível: <https://cientificojornalismo.wordpress.com/2013/03/22/psicanalise-e-games-no-inconsciente-do-player-1/>. Acesso: 04 out. 2016.
- RIVOLTELLA, Pier C. Filosofia del videogioco: capovolgendo McLuhan. **Vita & Pensiero**. 6, 2011. p. 110-115.