

O falo em jogo: a customização do pênis no videogame *Conan: Exiles*

Phallus at play: penis customization in the videogame Conan: Exiles

Guilherme “Smee” Sfredo Miorando*

Resumo

Este artigo propõe um entendimento do jogo de videogame *Conan: Exiles* que, diferente da maioria dos artefatos culturais de mesma utilidade, apresentou um tipo de customização de avatares que foge do comum daquelas apresentadas em jogos eletrônicos. Em *Conan: Exiles* o jogador poderia definir os atributos sexuais dos seus personagens: o tamanho dos seios nas mulheres e o comprimento do pênis nos homens. Neste artigo, focamos nas implicações que a customização do pênis de um avatar pode gerar nos jogadores, bem como nas influências que lógicas de mercado e da personalização de avatares podem gerar em um artefato cultural que está ligado a um personagem-símbolo de virilidade que é Conan, o Bárbaro. Concluímos o artigo considerando que não apenas lógicas de mercado perpassam esse tipo de decisão, mas o acionamento da imaginação pornográfica e de construção simbólica do papel dos gêneros na sociedade também influenciam decisões como esta.

Palavras-chave

Videogames. Masculinidades. Pênis. Customização.

Abstract

This article proposes an understanding of the video game *Conan: Exiles*, which, unlike most cultural artifacts of the same utility, presented a type of customization of avatars that differs from the common ones presented in electronic games. In *Conan: Exiles* the player could define the sexual attributes of his characters: the size of the breasts in women and the length of the penis in men. In this article, we focus on the implications that the customization of an avatar's penis can impact on players, as well as the influences of market logic and the customization of avatars can generate in a cultural artifact that is linked a character-symbol of virility that is Conan, the Barbarian. We conclude the article considering that not only market logic permeates this type of decision, but the activation of the pornographic imagination and symbolic construction of the role of genders in society also influence decisions like this.

Keyword

Video games. Masculinities. Penis. Customization.

* Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos).

Em janeiro de 2017, a produtora de jogos eletrônicos Funcom lançou *Conan: Exiles*, dirigido por Joel Bylos, para as plataformas Microsoft Windows, Xbox One e Playstation 4. Como em muitos videogames, o jogador pode customizar a aparência do personagem. Contudo, nesse videogame, existia uma possibilidade a mais na customização: o tamanho de suas características sexuais. Na criação de personagens mulheres, podia-se modificar o tamanho dos seios, qualidade sexual secundária; em personagens homens, era possível alterar o comprimento do pênis. Neste artigo, desenvolvo um ensaio sobre a controvérsia em torno deste último recurso. Proponho um entendimento de por que um jogo de videogame tem a necessidade de possibilitar a seus jogadores a customização do pênis de seus personagens. Discuto especificamente por que um jogo associado a Conan, o Bárbaro, lança mão desse recurso. Observo que as mesmas lógicas de mercado que levaram à criação do recurso de customização de pênis também produziram a autocensura que acabou removendo o item mais chamativo do jogo.

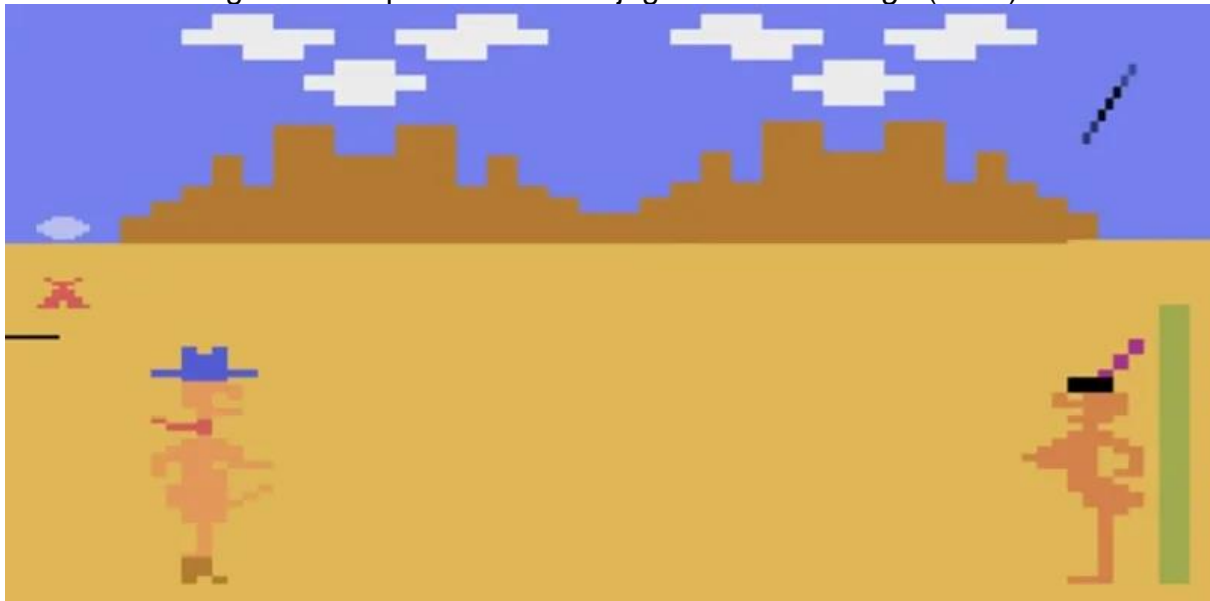
O pênis nos videogames

Em uma postagem sobre a história do pênis nos *videogames mainstream* feita antes da criação do jogo *Conan: Exiles*, Patricia Hernandez (2015) reparou que o órgão aparece de duas formas neste artefato cultural: incidentalmente e, portanto, fora da mecânica do jogo; ou propositalmente, dentro daquilo que o jogo propõe ao jogador fazer. Neste último caso, no *game Custer's Revenge* (1982), o personagem do jogador é um caubói nu com o pênis ereto que estupra prostitutas do velho oeste, evitando, ao mesmo tempo, que flechas o atinjam. Outro exemplo do falo em jogo é *Beat'em & Eat'em* (1982), em que um homem nu em um parapeito dispara um líquido do seu pênis, para que seja engolido por mulheres nuas transitando na calçada abaixo. Já *X-Man* (1983), para Atari 2600, era um jogo que simulava uma relação sexual e *Bachelor Party* (1982) traz um homem nu com o pênis ereto, que precisa destruir uma muralha de mulheres¹. Os jogos em que o pênis aparece de forma incidental vieram depois. Neles, mesmo a serviço da narrativa, os órgãos sexuais não participam da mecânica do jogo. Um exemplo é *Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude* (2004), para Windows, Playstation 2 e Xbox, em que um estudante universitário chamado Larry precisa

¹ A mecânica do jogo alude a *Breakout* (1976), para Atari, em que o jogador precisa destruir camadas e camadas de uma muralha de tijolos antes que ela se encontre com o fundo da tela, cobrindo todo o monitor com tijolos coloridos.

convencer mulheres a irem para a cama com ele. Durante certa parte do jogo, ele revela seus órgãos sexuais.

Figura 1 - Captura de tela do jogo *Custer Revenge* (1982)



Fonte: https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_800/spaihpv3b4kncruwjuxc.png

Esse reenquadramento do falo na mecânica dos *jogos eletrônicos* pode ser entendido com apoio em duas considerações. A primeira delas é a transformação no consumo de jogos, de *arcade* para *home games*. Nos mesmos anos 1980, em que os *games* se tornaram presentes no ambiente doméstico, uma nova classificação de produtos culturais foi elaborada nos Estados Unidos, voltada sobretudo a filmes. Além dos *home videos*, estava presente também em *videogames*. Essas classificações incluíam “NC-17 para os filmes com cenas sexuais ‘ousadas’ e ‘fortes’; e x para os filmes pornográficos hardcore, com sexo explícito.” (GERACE, 2015, p. 99).

A segunda foi a transformação da tecnologia dos *videogames*, com personagens que passaram de uma forma quadrada em seus 8-bits para representações tridimensionais (MIYASAWA, 2016). Essa transição interfere em um fenômeno que Scott McCloud (2005) caracteriza como abstração. Quando simplificamos um desenho, estamos nos concentrando em detalhes específicos, o que implica ampliar a margem de projeção e identificação do público: “quando você olha o rosto para uma foto ou desenho realista de um rosto, você vê isso como o rosto de uma outra pessoa. Contudo, quando entra no mundo do cartum, você vê a si mesmo” (MCCLOUD, 2005, p. 36). No caso dos jogos 8-bits de 1982, o pênis era um elemento

central na relação pela qual os jogadores se projetavam em seus avatares. Esse processo se torna mais complicado quando o personagem ganha cada vez mais características que o distinguem do jogador.

Objetificação do corpo masculino

Pensando as modificações feitas na tecnologia dos videogames descritas acima, fica mais difícil para que o público-alvo desses jogos, que é masculino, não objetifique também um corpo que é masculino. Isso talvez explicaria a razão de que as mulheres são muito mais objetificadas em um jogo do que os homens. Esta é uma expectativa que existe por influência da heterossexualidade compulsória e da cisgeneridade presentes como um padrão em diversos produtos de mídia. Pressuposto que também tem a ver com as descobertas da feminista Laura Mulvey (2011) sobre objetificação feminina em relação ao *gaze*, o olhar masculino. Ela acredita que:

a figura masculina não pode suportar o fardo da objetificação sexual. O homem mostra-se relutante em olhar o seu semelhante exibicionista. Assim, a divisão entre espectáculo e narrativa mantém o papel do homem como o papel activo que faz a história avançar, que faz as coisas acontecerem.

Mulvey considera que essa vulnerabilidade tem a ver com a identificação do espectador masculino com o protagonista masculino. Nesse sentido: “o espectador projeta o seu olhar sobre o seu semelhante, o seu substituto no ecrã, para que o poder do protagonista, enquanto controla os acontecimentos, coincida com o poder ativo do olhar erótico, dando ambos a satisfatória sensação de onipotência.” (MULVEY, 2011, p. 126).

Controlar os movimentos do protagonista, também masculino, ou ainda um corpo feminino objetificado cedendo às suas vontades, têm a ver com as mecânicas dos videogames. Ao masculino, na história da humanidade, são dados o controle e o protagonismo e ao feminino, a subserviência e a objetificação. A tal masculinidade, virilidade ou hipermasculinidade, permeia todas as relações humanas, porque ela envolve o poder. E não é o poder relativo somente aos videogames ou aos seus protagonistas, mas à opressão dos homens sobre as mulheres, reafirmada em valores socioculturais. A conexão entre poder sobre o outro ou a outra e a forma com o fazer-se viril é o que queremos questionar: ela se dá através da submissão e da

inferiorização de outros gêneros e não através da afirmação de critérios próprios da masculinidade. “Nenhum destino biológico, psíquico, econômico é capaz de definir a forma que assume dentro da sociedade o macho humano; é o conjunto da civilização que elabora esse produto intermediário entre o homem e o super-homem que chamamos de viril”, diz-nos Simone de Beauvoir (1980, p. 497).

Além disso, precisamos estar atentos à colocação de Damon Brown (2008) que diz que a história do videogame e a história da fonografia sempre andaram lado a lado. Começaram em 1972, com *Pong* e *Garganta profunda*, respectivamente, e foram evoluindo e se aproximando da realidade para satisfazer necessidades humanas. Frisamos, porém, que essas necessidades humanas possuem um viés masculinista e, portanto, permeada pelo poder, como coloca Butler (2017, p. 65):

No lugar de uma sexualidade com “identidade masculina”, em que o masculino atua como causa e significado irreduzível dessa sexualidade, nós podemos desenvolver uma noção de sexualidade em termos de relações fálicas de poder, as quais restaurariam e redistribuiriam as possibilidades desse falicismo por meio, precisamente, da operação subversiva das “identificações” que são inevitáveis no campo de poder da sexualidade.

Dessa forma, se o falo representa poder, um falo grande representa uma potência de poder ainda maior. “Na maioria das vezes é claro que o tamanho é uma vantagem. Se você tem mais dinheiro ou mais terra você tem mais facilidade e também mais poder” (PALEY, 1999, p. 22). O tamanho do falo também é causador de grandes dores de cabeça para os homens. Jared Diamond disse, em um artigo para a revista *Discovery* em 1996, que em eras antigas “o pênis humano deve ter sido visto como um sinal de virilidade: Quanto maior o pênis de um homem era, mais atraente ele era para as mulheres e quanto mais ele era respeitado e temido por outros homens” (PALEY, 1999, p. 24). Entendemos que o tamanho do falo é tido como “o segredo do homem”, podendo ser como a virilidade sua grande vantagem, mas também sua desvantagem.

O privilégio masculino é também uma armadilha [...] que impõe a cada homem o dever de afirmar, em qualquer circunstância, a sua virilidade [...]. A virilidade, entendida como capacidade reprodutiva, sexual e social, mas também como aptidão para o combate e para o exercício da violência, é antes de tudo uma carga. Tudo concorre para fazer do ideal da impossível virilidade o princípio de uma imensa vulnerabilidade (BOURDIEU, 2002, p. 75-76).

Assim que o ideal da “impossível virilidade” tem a ver com uma fantasia de que quanto maior o pênis mais viril se é, buscando realizar um delírio de dominação e de poder sobre os demais: as mulheres, que não tem pênis e os demais homens, que possuem pênis menores. Mas quando surge um pênis maior, ou ainda, quando alguém demonstra ter maior virilidade, essa fantasia de identificação e de dominação pode ficar ameaçada e, portanto, vulnerável.

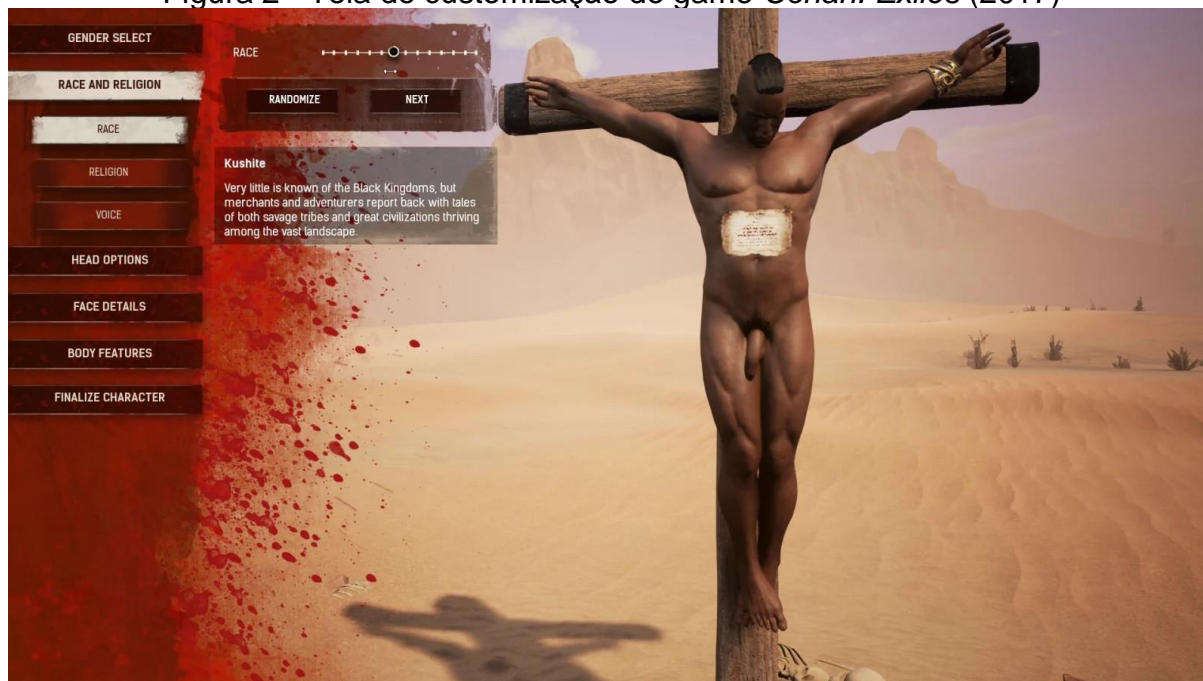
À semelhança do *reality show* “Largados e Pelados” (*Naked and Afraid*, 2015) da rede de canais à cabo *Discovery*, a atração do jogo de Conan é tanto o voyeurismo como a competição contra outros jogadores. Neste tipo de narrativa, em que os órgãos sexuais estão cobertos por uma tarja, como em *Largados e Pelados* ou nas demais histórias de Conan, em que o personagem é representado trajando apenas uma tanga de peles, é acionada a “imaginação pornográfica”. Como colocado por Susan Sontag (2015, p. 62), “a imaginação pornográfica trabalharia para suprir uma ausência, uma falta, um vazio, para tentar preencher um *gap*. Quer colocar em cena. E o faz tão exageradamente que pode, por saturação, chegar a um vazio”.

Se por um lado a “imaginação pornográfica” possui as características acima, que mexem com o imaginário dos jogadores a ponto de envolvê-los em uma busca pela revelação dessas camadas subjacentes, de maiores nuances que revelam os contornos corporais dos personagens que estão envolvidos, por outro lado, a revelação pungente do corpo nu pode fazer com que essa busca cesse. Segundo Susan Sontag (2015, p. 70), “o erotismo vive sua plenitude no domínio da fantasia e se realiza plenamente no terreno da ficção”, dessa forma não há como negar que existe um elemento erótico na manipulação, ou melhor, customização do pênis do avatar pelo jogador do game *Conan: Exiles*. Esse erotismo acaba servindo a quem? Aos homens heterossexuais que temem um homem de falo avantajado, mas ao mesmo tempo aspiram sê-lo? Ou aos homens homossexuais que aspiram a ter o falo avantajado e ao mesmo tempo o desejam sexualmente? Para tentarmos entender essa dinâmica, precisamos discutir a customização de avatares em videogames e sua importância para jogos como *Conan: Exiles*.

A palavra “avatar” vem do sânscrito e significa o receptáculo do poder dos deuses. Ao criar um avatar, os *gamers* os tornam veículos de suas vontades de poder, servindo-se ao mesmo tempo de diversas dinâmicas que o jogador utiliza para se identificar e se projetar no personagem. Em pesquisa quantitativa sobre a customização de avatares, ou ainda, o design de personagens por seus jogadores,

Mayara Araújo Caetano (2013, p. 432) constatou que: “compreender e pensar de que modo a criação de seu personagem pode beneficiar na narrativa é uma percepção de 70% dos entrevistados. Ao passo que 30% pelo menos nesta questão não sabia se era possível relacionar suas criações com as escolhas”.

Figura 2 - Tela de customização do game *Conan: Exiles* (2017)



Fonte: https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_1600/vhkl3te4etuqrhamhei.jpg

Em estudos anteriores, a autora e Edirlei Soares de Lima perceberam que a customização dos avatares dá aos jogadores a sensação de mais possibilidades nas narrativas virtuais (CAETANO; LIMA, 2012). Demonstrar opções aos jogadores de tornar seu avatar como algo de criação própria, com atributos que, em síntese e intersecção outros jogadores não possuem, aumenta sua satisfação e lealdade ao jogo e à narrativa que ele estabelece: “a lealdade é algo de grande importância principalmente para o mercado de jogos online, onde as empresas buscam manter os jogadores fiéis ao jogo o maior tempo possível” (CAETANO, LIMA, 2012, p. 244-245). Mais que isso, a customização de um avatar empresta à narrativa um *nível sociológico*:

Ao criar uma identidade própria, os jogadores criam uma ligação mais forte com a sua versão virtual, podendo assim explorar e relacionar-se com outros personagens de forma mais imersiva do que se estivessem utilizando um personagem pré definido. Além disso, a customização de personagens também é um tipo de

interação entre os jogadores e os seus respectivos avatares. Resultando em uma criação autônoma, criativa e muitas vezes não prevista pelos designers (CAETANO, LIMA, 2012, p. 244).

Outro patamar de interação de que a mudança das características de um personagem atua é no *nível fisiológico*, quando:

o avatar se torna o corpo do jogador, para todos os efeitos, quando o jogador está presente no mundo virtual. Tal como acontece com os corpos da Terra, causou um grande impacto no bem-estar. Avatares altos podem ver os curtos, e avatares fortes podem lutar melhor do que os fracos. Avatares com mais realizações no mundo geralmente têm maiores poderes: lutam melhor, viajam mais rápido e têm mais e melhores coisas (armas, casas, veículos). Avatares com características masculinas e femininas (em termos de forma do corpo, pêlos faciais etc.) são tratados como 'masculino' e 'feminino', assim como são a Terra, pela sociedade de outros jogadores (CASTRONOVA, 2003).

Edward Castronova (2003) gosta de comparar o avatar como um veículo que o jogador dirige pelo mundo virtual. “O avatar media nosso eu no mundo virtual: nós o habitamos; nós dirigimos; recebemos todas ou informações sensoriais sobre o mundo do seu ponto de vista” (CASTRONOVA, 2003). Por fim, temos o caráter a *nível psicológico* do personagem, que denota as suas atitudes perante o mundo, como seu alinhamento, sua experiência, as armas e objetos que utiliza no dia a dia, seus feitos e habilidades. Ao juntar estes três níveis, os personagens se tornam esféricos e não mais planos como poderia ser um personagem gerado automaticamente pelo *software*. Ana Paula Narciso Severo (2010, p. 104) acredita que conforme as possibilidades de modificações e customizações dos avatares vão surgindo, mais nos aproximamos de um novo tipo de interator de videogames, o interator do avatar:

Suas motivações, suas intenções e suas interações começam, passam e terminam no próprio avatar, que influencia de formas diferentes o game a cada nova intervenção. O avatar ainda se constitui, em muitos games, como uma personagem que se busca. Assim, no intuito de atingir de um ideal máximo proposto pelo game com seu avatar, o interator, não faz mais que, seguir uma busca pelo ideal de si mesmo, que não acaba nunca.

Acreditamos, então, que a customização do tamanho do pênis do avatar no jogo *Conan: Exiles* faça parte também dessa tentativa de extrair o máximo de um ideal. Ideal esse sublinhado pelas características hipermaculinizadas adquiridas pelo personagem Conan ao longo de suas representações nas mídias, conforme

explicitado na seção anterior. Entendemos também que a customização do pênis do avatar em um jogo de sobrevivência como *Conan: Exiles* acaba dando conta dos três níveis de esfericidade do personagem, de acordo com os anseios sociais contemporâneos: no nível fisiológico, atributos grandes sempre são sinônimos de vantagem; no nível sociológico, este atributo leva a crer que o personagem tem mais facilidade de conquista do sexo oposto; e no nível psicológico, porque esse atributo em grande volume se verifica na corroboração de mitos e falácias sobre o órgão genital masculino que vimos no início deste texto. Assim, a possibilidade de manipular o tamanho do pênis em *Conan: Exiles* vai ao encontro dos três níveis de interação aqui propostos e que isso só acontece devido a mitos e lendas sobre potência e virilidade masculinas que permeiam a cultura ocidental.

Para buscar mais algumas respostas, precisamos entender a que mundo de ficção esse jogo pertence e tentar entender a dinâmica das histórias que originaram o jogo: as histórias *pulp* de Conan, o Bárbaro, criadas por Robert E. Howard, e também compreender de que forma esses tais avatares customizados se aplicam a este universo.

A imagem de Conan, o Bárbaro nas mídias e o jogo *Conan: Exiles*

Conan foi publicado nos anos 1930 na revista intitulada *Weird Tales*. Tratava-se de uma publicação *pulp*, ou seja, com papel feito da polpa da madeira. A revista havia sido iniciada em 1922 por Clark Henneberg, fanático declarado de Edgar Allan Poe, que via na revista uma maneira de divulgar a fantasia e o terror no mercado de publicações. “*Weird Tales* era, no mínimo, transgressora. histórias com temas ocultistas, temperadas por forte conteúdo sexual e contracultural, eram sua marca-registrada. A revista tinha uma aura decadente, com nudez e ilustrações de atividades ocultistas na capa” (KNOWLES, 2008, p. 105). Já o personagem Conan, o Bárbaro, surgiu na edição de dezembro de 1932, com a história “*The Phoenix on the Sword*” (A fênix na espada). O personagem foi adaptado para os quadrinhos por Roy Thomas e Barry Windsor-Smith pela primeira vez em 1970 e o filme de John Milius de 1982, *Conan, o Bárbaro* fez deslanchar de vez a carreira cinematográfica do fisiculturista austríaco Arnold Schwarzenegger (KNOWLES, 2008).

Em seu estudo sobre a representação imagética de Conan nas mídias, Marco Antonio Correa Collares (2019) demarcou quatro fases diferenciadas, que podem ser separadas da seguinte forma, a saber:

- a) a imagem de Conan na *Weird Tales* dos anos 1930: geralmente, por causa do teor da revista, Conan vinha cercado de mulheres, que protegia, agarradas aos seus pés em algum ritual arcano com traços de sadismo. O autor também compara o personagem e suas poucas roupas com o mito do “bom selvagem” popularizado por Tarzan dos macacos de Edgar Rice Burroughs, uma vez que Conan era descrito em seus contos como “um bárbaro selvagem e musculoso com a pele bronzeada, os olhos azuis e todo corpo e rosto marcados por cicatrizes”;
- b) as representações de Frank Frazetta nos anos 1960: aqui o Conan que era um quarentão rústico em estilo Tarzan se torna um jovem vigoroso vestindo armaduras tradicionais em estilo clássico e cinematográfico, situando Conan como um bárbaro celta bretão, com sangue espirrando de suas mãos e o torso desnudo na maior parte do tempo
- c) o Conan da Marvel dos anos 1970 e 1980: entre Windsor-Smith e John Buscema: popularizou a imagem criada por Frank Frazetta, com o desenhista inglês Windsor-Smith concebendo um personagem muito ágil e esguio, com cabelos compridos e franja à moda *glam rock*. Seu outro desenhista clássico dos quadrinhos, John Buscema, deixou-o mais troncado e viril.

A questão de gênero está presente, definindo-se as imagens por pares binários: o ser masculino protetor como antítese do ser feminino a ser protegido, o ser bárbaro selvagem instintivo como antítese do ser civilizado, normalmente tomado nos contos e HQs como eminentemente ganancioso e decadente, tema usual nos textos literários, mas que nas imagens de Buscema ganham contornos extremos (CORREA COLLARES, 2019, p. 37).

- d) o Conan de John Milius e Arnold Schwarzenegger: com o avançar da década de 1980, o padrão de homem forte e saudável se aproximou do estilo de vida do fisiculturismo, e se tornou popular. A respeito desta popularidade foi desenvolvido o documentário sobre esta atividade intitulado *Pump Iron* (1975). Apesar de o pôster do filme *Conan, o Bárbaro*

vir na tradição da arte de Frazetta, o personagem cinematográfico ganhou fama de machista porque o diretor John Milius inseriu uma frase para o personagem que era originalmente declarada por um Gengis Khan ficcional. Nela, Conan declara que o sentido da vida era: “escravizar os seus inimigos e os ver morrer diante dos seus e das lamentações de suas mulheres”.

Entendemos, portanto, através dessa evolução das marcas de virilidade de Conan, o Bárbaro, que ele é um epítome do ideal de masculinidade buscado por muitos homens na atualidade, que recorrem ao fisiculturismo com alternativa estética para que à forma de Conan, tenham “mulheres a seus pés” e possam protegê-las. Se Conan é tido como a imagem do garanhão, do Casanova, do “pegador”, então seu órgão sexual tem um significado importante para seu imaginário, ainda que indiretamente. Mas o quanto a customização desta parte do corpo ou de outras partes pode ter relação com a experiência do *game* e da satisfação do usuário do mesmo?

Conan: Exiles começa com o personagem a ser customizado crucificado em um cenário desértico, a partir de sua libertação, o jogador na pele do avatar precisa granjear elementos e subsídios para sua sobrevivência, como roupas e alimentos. À semelhança de Conan, que neste ambiente se tornou de bárbaro a soberano de uma nação, são colocadas situações para que o personagem criado de forma personalizada ganhe possibilidades de aumentar seu poder, influência e importância naquele mundo.

Repercussão e condições de criação de *Conan: Exiles*

Por fim, precisamos entender as dinâmicas da produção que levaram o jogo *Conan: Exiles* a dispor da customização peniana para seus personagens. O *game* em questão é um jogo de sobrevivência, em que os personagens iniciam sua jornada nus e pregados a uma cruz no meio das Terras Exiladas, o lugar de origem de Conan em sua história oficial. Segundo Nívea Miranda do site *XBox Power*: “o jogo estará inserido dentro desse universo criado pelo autor, e está definido para acontecer entre as histórias, *Xuthal of the Dusk (The Slithering Shadow)* e *A Witch Shall be Born*, que situa o jogo dentro da mitologia pré-existente do universo de *Conan*” (MIRANDA, 2017).

Figura 3 - Still do game *Conan: Exiles* (2017)



Fonte: https://i.kinja-img.com/gawker-media/image/upload/c_scale,f_auto,fl_progressive,q_80,w_1600/edldtc6ffxfclrvdur6e.jpg

Aparentemente, esse tipo de elemento voyeurístico/pornográfico extra na diversão proporcionada pelo videogame agrada a todos os públicos, já que todos estamos, por séculos, inseridos em lógicas masculinistas, patriarcais e falocêntricas em que o consumo de totens e outras representações fálicas suprem diversas necessidades humanas. Assim como diversos produtos culturais, sejam eles da cultura pop ou não, estas representações estão permeadas de significados eróticos e pornográficos, contudo, o jogo *Conan: Exiles*, apesar de apresentar nudez, não foi qualificado como de cunho pornográfico:

O ESRB (America's Entertainment Software Rating Board) entendeu que não era um jogo pornográfico, e eu estava feliz porque poderia ser algo que as pessoas falavam, mas não era nada sexual. Parecia que muitas mulheres estavam felizes por haver um personalizador de pênis depois de anos de editores de mama em muitos videogames", disse ela. "As mulheres estavam felizes e os homens acharam divertido, então tudo parecia estar em ordem. A única coisa que me preocupava era alguém ficar com raiva, mas ninguém fez isso, então tudo correu muito bem (CASTELLANO, 2018).

O público homossexual masculino também se sentiu contemplado, já que as idas e vindas da recepção e da censura do jogo foram cobertas pelo *site* do Hornet, aplicativo de encontros voltado aos homens gays. O *site* lamentou sobre a decisão de que a ferramenta de manipulação do tamanho do pênis foi retirada das novas versões,

após diversas pressões vindas da sociedade e também para evitar a caracterização do jogo como (AO), Adults Only, que restringiria seu público (VILLARREAL, 2017). Questionado sobre a presença de órgãos sexuais no jogo e a possibilidade de customização dos mesmos, o diretor de *Conan: Exiles*, Joel Bylos, declarou o seguinte:

Quando decidimos fazer foi uma grande discussão interna. Nos perguntamos: 'isso combina com a ambientação do jogo, devemos fazer, é problemático?'. Chegamos a conclusão de que não havia nada de sexual no jogo, combinava com a ambientação e foi algo do tipo 'quem nunca fez pintos antes? Claro, por que não, vamos fazer'" disse Joel.

O diretor também comentou que a equipe de marketing da Funcom, empresa responsável pelo jogo, queria fazer dessa nova função a principal arma de campanha da promoção do produto. "Falamos com a equipe do marketing e eles queriam fazer disso uma grande notícia. Eu disse para que não, que não falamos nada sobre a função e deixássemos as pessoas descobrirem quando iniciassem a aventura, não falaremos nada nas propagandas. E eles aceitaram.

Bylos relembrou como foi estar no estúdio durante a produção do game e da implementação da nova função. Segundo o diretor, o departamento de arte da empresa ficou "muito feliz" quando soube da notícia e a produção gerou cenas inusitadas. "O pessoal ficou com imagens de pintos para referência nas telas dos monitores por mais ou menos uma semana. Sempre que alguém passava por eles via telas cheias de pintos, o que foi bem engraçado (SACCO, 2018).

Entendemos, portanto, que a nudez e a customização dos órgãos sexuais no jogo de Conan obedeceram a uma demanda do mercado. Cogitou-se inclusive uma campanha de *marketing*, mas mesmo sem a presença desta campanha de divulgação o jogo *Conan: Exiles* ficou marcado pela mídia e pela memória coletiva como aquele em que a características sexuais dos personagens poderiam ser manipuladas. Também, através de lógicas de mercado como a censura e, portanto, a restrição de público devido à presença de nudez, seus criadores tiveram que dar um passo atrás e rever o principal motivo de polêmica e novidade do jogo.

Considerações finais

O trabalho de Mulvey (2011) permite compreender que a presença do pênis customizável em um jogo é descontinuada, entre outros aspectos, pela incapacidade da sociedade de lidar com a objetificação do gênero masculino quando ela atinge o seu símbolo mais sensível: o falo (PALEY, 1999). Aqui, encontram-se os limites na tematização e no questionamento dos signos de virilidade, como observado por Beauvoir (1980) e Bourdieu (2002). A supremacia masculina é um privilégio frágil, cuja rigidez simbólica não admite movimentos e contestações. A partir de Butler (2017),

pode-se considerar que, ao colocar em jogo o falo, coloca-se em xeque também toda uma construção de estruturas de poder articuladas à masculinidade, ou seja, ao gênero. Esse entendimento do gênero masculino como algo construído socialmente através da história pode ser verificado na mudança das formas pelas quais o personagem Conan foi apresentado desde sua criação, em diferentes mídias, como descreve Correa Collares (2019). Essas distintas representações revelam a ressignificação dos símbolos de virilidade.

Ao relacionar a evolução tecnológica dos videogames ao uso narrativo do pênis, Brown (2008) mostra que o falo como signo não tolera a maleabilidade de sua representação. Aqui, expressam-se os limites com que lida a imaginação pornográfica (SONTAG, 2015): são as fronteiras do quanto da masculinidade pode ser exposto sem que se abalem as estruturas de poder. A reversão do recurso da customização de pênis em *Conan: Exiles* mostra até que ponto as normas culturais permitem que um avatar mobilize relações psicológicas (SEVERO, 2010), fisiológicas (CASTRONOVA, 2003) e sociológicas (CAETANO; LIMA, 2012).

Se a nudez e a customização dos órgãos sexuais no jogo *Conan: Exiles* ficam entre o proposital e o incidental dentro da narrativa do jogo, elas são muito bem pensadas no momento de refletir sobre as lógicas de compra e venda, não sendo nada incidental. Essa possibilidade mexe com fantasias de autoridade e performatividade de gênero que envolvem a civilização ocidental por séculos, garantindo mais vantagem simbólica àqueles que tiverem o pênis maior. Além disso, os avatares do videogame *Conan: Exiles* também acabam envolvendo a mística de virilidade, conquista e barbárie apresentados pelo personagem Conan, em suas diferentes fases e apresentações.

O erotismo em *Conan: Exiles* não serve apenas às lógicas de acumulação do mercado, mas também às lógicas cumulativas e quantificáveis do falocentrismo, do masculinismo e do patriarcado, preenchendo fantasias e anseios dos jogadores nos diversos níveis do jogo: sociológico, fisiológico e psicológico.

Ao mesmo tempo, a carga erótica acaba sendo substituída pela imagem pornográfica, pungente, de satisfação rápida, de pouca perscrutação, que é sublinhada pela tecnologia de produção de imagens dos videogames contemporâneos que simulam corpos cada vez mais tangíveis e realísticos. Se o erotismo depende da fantasia e da ficção para que flua plenamente, a apresentação do pênis no jogo *Conan: Exiles* não está a serviço da imaginação erótica. É uma representação

pornográfica que, a despeito da narrativa do jogo, consome a tudo em instantes, esvaziando a mística que o jogo poderia oferecer. Uma vez perdida essa dimensão pornográfica, aquela que fazia com que o jogador avançasse para preencher o vazio, o *game* torna-se, então, aquele produto que uma vez comprado perde sua utilidade e suas possibilidades de uso. Perdida a capacidade inédita de customização dos órgãos sexuais devido à censura, cessam também as atenções e os interesses pelo jogo.

Agradeço ao meu irmão, Bernardo, por discutir comigo acerca das implicações que um jogo como este pode ter na sociedade.

Referências

BACHELOR'S Party. Atari 2600. Mystique, 1982

BEAT'EM & Eat'em. Atari 2600. Mystique, 1982.

BOURDIEU, Pierre. *A dominação masculina*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2002.

BROWN, Damon. *Porn & Pong: how Grand Theft Auto, Tomb Raider and other sexy games are changing our culture*. Port Townsend, WA: Feral House, 2008.

BUTLER, Judith. *Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade*. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2017.

CASTRONOVA, Edward. Theory of the avatar. *CESifo Working Paper 863*. Fullerton, CA, 2003.

CAETANO, Mayara Araujo. Design de Personagens por seus Jogadores. *SBC – Proceedings of SBGames 2013 Art & Design Track – Full Papers*. p. 428-445.

CAETANO, Mayara Araujo. LIMA, Edirlei Soares de. A Importância da Customização de Personagens na Narrativa de Jogos Digitais. *SBC - Proceedings of SBGames 2012 Art & Design Track - Short Papers*. XI SBGames, Brasília-DF, Brazil, November 2nd - 4th, p. 243-246, 2012.

CASTELLANO, Álvaro. Conan Exiles: "No había nada de sexual en el editor de penes". In: *3DJuegos*. Criado em 26 de janeiro de 2018. Disponível em: <https://www.3djuegos.com/noticias-ver/177758/conan-exiles-no-habia-nada-de-sexual-en-el-editor-de-penes/>. Acesso em: 27 de março de 2020.

CONAN: Exiles. Funcom. Funcom. Microsoft Windows, Playstation 4, Xbox One. Oslo, 2018.

CORREA COLLARES, Marco Antônio. Representações da imagem de um bárbaro: o personagem Conan nas mídias. In: LOPES, Aristeu Machado. FILHO, Artur Rodrigues. CORREA COLLARES, Marco Antônio. *A história através das mídias: representações, personagens, fontes*. Curitiba, PR: Brazil Publishing, 2019.

CUSTER'S Revenge. Atari 2600. Mystique, 1982

DE BEAUVOIR, Simone. *O segundo sexo: volume 1. Fatos e mitos*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 1980.

GERACE, Rodrigo. *Cinema explícito: representações cinematográficas do sexo*. São Paulo: Perspectiva: Edições Sesc SP, 2005.

HERNANDEZ, Patricia. An abridged history of video game dicks. In: *Kotaku*. Criado em: 20 de março de 2015. Disponível em: <https://kotaku.com/an-abridged-history-of-video-game-dicks-1692489201>. Acesso em: 27 mar. 2020.

KNOWLES, Christopher. *Nossos deuses são super-heróis*. São Paulo: Cultrix, 2008.

LEISURE Suit Larry: magna cum laude. High Voltage Software. Vivendi Universal Games. Microsoft Windows. Playstation 2. XBox. Hoffman Estates, IL, 2004.

MCCLOUD, Scott. *Desvendando os quadrinhos*. São Paulo: M. Books, 2005.

MIYASAWA, Pablo. *52 mitos pop*. São Paulo: Seguinte, 2016.

MIRANDA, Nívea. Saiba mais da história e universo de Conan: Exiles. In: *XBox Power*. Criado em 22 de janeiro de 2017. Disponível em: <https://www.xboxpower.com.br/2017/01/22/saiba-mais-da-historia-e-universo-de-conan-exiles/>. Acesso em: 27 de março de 2020.

MULVEY, Laura. Prazer visual e cinema narrativo. In: MACEDO, Ana Gabriela e RAYNER, Francesca. *Gênero, cultura visual e performance: antologia crítica*. Minho, Portugal: Edições Húmus, 2011.

PALEY, Maggie. *The book of the penis*. Nova York: Grove Press, 1999.

SACCO, Guilherme. Em meio a polêmica com pênis, 'Conan: Exiles' completa um ano de vida. In: *Yahoo! Esportes*. Criado em 2 de fevereiro de 2018, Disponível em: <https://esportes.yahoo.com/noticias/em-meio-polemica-com-penis-conan-exiles-completa-um-ano-de-vida-170841185.html>. Acesso em: 27 de março de 2020.

SEVERO, Ana Paula Narciso. Incorporando personagens: a escolha, a customização e a evolução do avatar no game. *Proceedings do SBGames 2010 Trilha de Artes & Design – Full Papers*. IX SBGames, Florianópolis-SC, 8 a 10 de Novembro de 2010.

SONTAG, Susan. A imaginação pornográfica. In: *A vontade radical*. São Paulo, Companhia das Letras, 2015.

VILLARREAL, Daniel. Conan the Barbarian Video Game Has Removed Its Penis-Sizing Option, Reviving Censorship Concerns (NSFW). *Hornet*. Criado em 19 de agosto de 2017. Disponível em: <https://hornet.com/stories/conan-exiles-penis/>. Acesso em: 27 de março de 2020.

X-MAN. Atari 2600. Universal Gamex, 1983.

Recebido em: 01/10/2020
Aprovado em: 27/11/2020