

## As musas dos videogames: um limiar entre a objetificação e a hiper-realidade

*The muses of videogames: a threshold between objectification and hyper-reality*

José Antônio Loures Custódio<sup>1</sup>

### Resumo

A proposta do artigo é problematizar as musas de uma contemporaneidade que flerta com a hiper-realidade. Nesse contexto, as personagens de videogames com apelo sexual que migraram do meio digital para novas corporalidades além do planejado por seus desenvolvedores. Assim é discutido como a personagem Liara T'Soni, de *Mass Effect* (2007 – 2012), é desprovida de seu lado intelectual ao migrar para páginas pornográficas; como a personagem Lara Croft da franquia *Tomb Raider* (1996 – 2018) transitou entre diversas mídias sempre atualizando seu aspecto visual, mas em constante objetificação; E, por fim, o trabalho também apresenta o caso do Afrodite Sex Shop, onde a personagem Afrodite de *Smite* (2014) estampa a entrada do estabelecimento em Anápolis – GO.

Palavras-chave: Videogames, hiper-realidade, Lara Croft, Liara, Afrodite.

### Abstract/resumen/resumé

*The intent of the current article is to problematize the muses of a contemporaneity that flirts with hyper-reality. In this context, the videogames characters with sexual overtones that migrated from the digital environment to new embodiments beyond the planned by its developers. In addition, it discusses how the character Liara T'Soni, from Mass Effect (2007 – 2012), is extracted from her intellectual attributes while migrating to pornographic pages; as well as the character Lara Croft, from the Tomb Raider game series (1996 – 2018), in which transited between different medias always updating her visual aspects, however, in constant objectification; and, in closing, the article also presents the case of Afrodite Sex Shop, where the character Afrodite, from Smite (2014), covers the entrance of the establishment in Anápolis – GO.*

*Keywords/Palabras clave/Mots clefs: Video games, hyper-reality, Lara Croft, Liara, Afrodite.*

---

<sup>1</sup> Artista multimídia e atualmente doutorando no Programa de Pós-graduação em Artes Visuais - UnB. Trabalha na linguagem da arte computacional, histórias em quadrinhos, web arte, fake arte e gamearte. Mestre em Arte e Cultura Visual, pelo Programa de Pós-graduação em Arte e Cultura Visual - UFG. Desde 2016 pesquisa sobre a sexualidade nos videogames em seu caráter histórico, visual e poético. Também pesquisa sobre transhumanismo, jogos de tabuleiro, cibercultura e práticas divinatórias.

## Introdução

Na Mitologia Grega, os frutos da relação entre Mnemósine – a titânide da memória e Zeus – o senhor dos céus, foram nove filhas, cada uma representando um espectro das artes: Calíope, poesia épica; Clio, história; Erato, poesia lírica; Euterpe, música; Melpômene, teatro de tragédia; Polímnia, música cerimonial; Tália, teatro de comédia; Terpsícore, dança; e Urânia, astronomia e astrologia. Poetas e artistas invocam as musas para engrandecer e inspirar suas narrativas (MENEHHEL; IÑIGUEZ, 2007). As palavras sibiladas pelas musas também eram consideradas a verdade, sendo a representação da união entre história e memória (FREIXO, 2007). Durante a História da Arte, as musas eram representadas como mulheres com padrões de beleza compatíveis com cada período, e em cenas festivas. Nesse sentido, na contemporaneidade, surgiram novas musas capazes de transpassar realidades através dos videogames.

De maneira orgânica, esses aparatos tecnológicos em questão, foram se apropriando da linguagem cinematográfica do cinema: os diversos enquadramentos, planos e ângulos causaram uma rápida evolução tecnológica e permitiram a inserção de cenas mais elaboradas e dramáticas<sup>2</sup>. Assim como a evolução tecnológica também permitiu modelos de personagens cada vez mais realistas e complexos. Para Marcel Martin (2013, p. 31) a câmera foi fundamental para o cinema alcançar o patamar de arte: seu nascimento enquanto arte data do dia em que os diretores tiveram a ideia de deslocar o aparelho de filmagem ao longo de uma mesma cena. Essa mesma câmera libertadora que surgiu nos cinemas, também alcançou os videogames e foi responsável por expandir as possibilidades de representação e a pluralidade de gêneros nos videogames.

Atualmente, com o uso de periféricos de realidade virtual, a união da câmera subjetiva somada com óculos de realidade virtual resultou em uma imersão sonhada apenas em filmes de ficção científica. Assim como o uso da câmera transformou o cinema em arte, ela foi uma das responsáveis por permitir que os desenvolvedores enxergassem nos games um potencial artístico. E como acontece com qualquer tecnologia, a indústria pornográfica visualizou na realidade virtual a possibilidade de inovar e atrair mais público.



Figura 1 – Cabines para acesso a pornografia em realidade virtual, distrito de Akihabara – Japão. Fonte: <https://www.vrroom.buzz/vr-news/business/porn-company-opens-vr-rooms-tokyo>.

<sup>2</sup> Vídeo de minha autoria sobre a evolução da câmera cinematográfica nos games pode ser acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=GqFHSJfBWE>.

Por exemplo, a Soft on Demand – companhia japonesa dedicada à indústria pornográfica, instalou cabines no distrito de Akihabara, situado em Tóquio (fig. 1). Nessas cabines o usuário paga para usar os periféricos de realidade virtual, seleciona um filme de sua preferência, e assim pode estar imerso dentro de uma produção pornográfica.

A evolução tecnológica permitiu a câmera cinematográfica nos videogames e com isso a criação de novas musas, essas que originalmente nasceram no ambiente digital através da modelagem 3D. As personagens de videogames agora migram para o nosso cotidiano: Liara T'Soni, Lara Croft e Afrodite. Cada personagem com suas especificidades, mas sempre com uma dualidade em constante conflito: o intelecto e a objetificação. De maneira geral, essa objetificação parte do consumidor-rei, uma espécie de perfil de consumidor tradicional com a tendência de impor sua definição e preferências de como se deve ser um jogo digital (BURNS, 2014). Esse jogador deseja interagir com corpos objetificados de mulheres digitais, e assim reforçar uma experiência masculina hegemônica (GOULART; NARDI, 2017).

Dentro desse cenário, o conceito de hiper-realidade proposto por Jean Baudrillard (1991) se mostra fértil para discutir como essas musas digitais estão presentes em nossa realidade. Para Baudrillard (1991, p. 9) simular significa fingir o que não se tem, nesse sentido, as personagens de videogames perderam o seu referencial de origem, e agora possuem autonomia para existir em um contexto hiper-real.

### Liara T'Soni: musa da ciência

Imaginem a seguinte cena, você está em casa jogando videogame, enquanto descansa de suas obrigações acadêmicas, tranquilo e se divertindo com a sua namorada, mas não uma namorada qualquer, mas uma mulher azul. Isso aconteceu comigo enquanto jogava a trilogia *Mass Effect* (2007 – 2012), a mulher azul em questão chama-se Liara T'Soni, uma pesquisadora pertencente à raça *asari* (fig. 2).



Figura 2 – Personagem Liara T'Soni em Mass Effect 3.

Fonte: [https://masseffect.wikia.com/wiki/Liara\\_T'Soni](https://masseffect.wikia.com/wiki/Liara_T'Soni).

Vindas do planeta Thessia, as *asari* apresentam uma estrutura corporal similar a humana, mas com tons de pele que variam entre o azul e verde. Na cabeça não há pelos ou cabelo, e sim uma forma similar a espécimes marinhas. É importante ressaltar que sua

população é formada exclusivamente por mulheres, e também possuem uma longevidade que pode passar dos milhares de anos. Em *Mass Effect* as *asari* são verdadeiras gênias da pesquisa genética, militar, arqueológica e tecnológica, entretanto, também são as principais garotas de programa e dançarinas em boates espalhadas nesse universo. Uma dicotomia intrigante, de um lado as mentes mais brilhantes do universo, de outra, apenas o seu lado sexual importa. Durante o sexo com uma *asari* não há apenas o elo físico entre os corpos, mas uma forte ligação mental. Durante o sexo os olhos de uma *asari* se dilatam, nesse momento acessam o sistema nervoso do parceiro, enviando e recebendo impulsos elétricos através da pele. Assim os parceiros trocam sensações, emoções e até mesmo lembranças, um acesso irrestrito a mente do outro. Contudo, nem sempre isso é seguro, devido a uma falha genética gerada através da reprodução entre duas *asari*, e o resultado pode ser uma *Ardat-Yakshi*. O puro sangue *asari* cria uma condição única, em que durante o sexo uma *asari* destrói a mente do parceiro. Normalmente as *asari* nessas condições são caçadas, aprisionadas, e no caso de resistência, eliminadas.

Após toda essa apresentação das características da espécie *asari*, fica claro o motivo da minha escolha pela Liara para formar o meu par romântico em *Mass Effect*. Os *backgrounds* cultural, intelectual, sexual, biológico, mental e físico colocam a possibilidade de um relacionamento com Liara além de uma fantasia com uma mulher azul. Sendo uma mistura de curiosidade com uma pitada de perigo eminente, pois mesmo que a parceira não seja uma *Ardat-Yakshi*, durante o sexo a esta lê a sua mente, descobrindo os seus desejos, medos e segredos mais obscuros. Uma experiência transcendental, impossível de ser alcançada através de uma parceira humana.

Noções de gênero binárias não se aplicam à raça *asari*. A própria Liara diz: “homem e mulher não tem um real significado para nós” (GLASSIE, 2015, p. 166). Então, a personagem Liara não se enquadra em rótulos como lésbica, bissexual ou heterossexual, ou seja, as *asari* se interessam pelo indivíduo e não pelo sexo e espécie (*ibidem*). A indústria dos videogames está em uma longa e lenta mudança, contudo, ainda é dominada por homens heterossexuais que produzem para outros homens heterossexuais. O sexo e a sexualidade são raramente explorados além da heteronormatividade, e demais sexualidades ainda são marginalizadas (GLASSIE, 2015). Por isso Liara e as *asari* apresentam a principal função narrativa de fazer o jogador experimentar subversões da heteronormatividade, baseados nas qualidades do ser, e não apenas no que é socialmente aceito (*ibidem*). Durante o lançamento de *Mass Effect* (2007 – 2012) as personagens da trilogia alcançaram o público adulto através de páginas pornográficas, com destaque para Liara T’Soni (fig. 3):

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

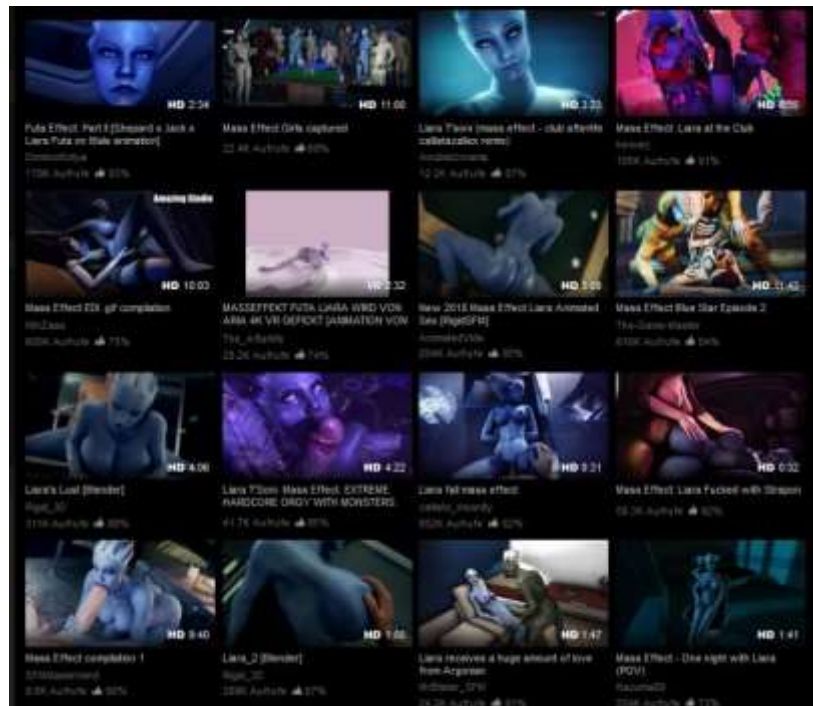


Figura 3 – Vídeos pornográficos envolvendo a personagem Liara T'Soni.

Fonte: Pornhub.

Para os consumidores de pornografia envolvendo videogames não importa a razão, somente a simulação (BAUDRILLARD, 1991). Não existe um corpo físico como base para as personagens, e sim um corpo digital que simula o orgânico. Encontramos uma personagem digital competindo e até mesmo recebendo números de visualizações superiores a produções pornográficas tradicionais. Nesse sentido, o gozo migra de uma simulação real para o hiper-real (BAUDRILLARD, 1991).

A narrativa envolvendo a genialidade de Liara é deixada de lado, e a mesma é transformada em um mero objeto sexual destinado ao consumo. Liara, e consequentemente as *asari*, são tratadas como seres que existem apenas para dar prazer, fomentando o ignorar de seu aspecto intelectual. Assim percebemos uma representação antagônica de acordo com o contexto em que encontramos a personagem. São os pesquisadores e jogadores críticos que conseguem abstrair uma discussão mais profunda sobre as *asari* e a representação da mulher.

## Lara Croft: musa da exploração

*Tomb Raider* (1996) nasceu com a ideia de um jogo de ação, com exploração em ruínas antigas repletas de armadilhas e animais mortais, em uma aventura em busca de relíquias antigas. Acredito que essa descrição lhe recorde do icônico filme Indiana Jones (1981), contudo, por tal motivo, os desenvolvedores optaram por uma protagonista mulher. A equipe era formada exclusivamente por homens, com isso, imagino que a criação de Lara foi similar ao filme Mulher nota 1000 (1981), onde dois adolescentes criam uma mulher perfeita com o auxílio de um computador.

Lara Croft foi idealizada com 230 polígonos, o que limitava a inserção de maiores detalhes no modelo, mas isso não impediu que seus protuberantes seios pontudos ganhassem fama. Acidentalmente, Toby Gard – o artista responsável pela criação de Lara, cometeu um erro que aumentou o tamanho dos seios da protagonista em 150%. O restante da equipe gostou do impacto visual dos enormes seios, e assim foi decidido que Lara Croft teria um apelo sexual, mesmo contrariando Toby. A partir desse momento a personagem foi destinada a ser um ícone sexual, roupas curtas e inapropriadas para explorar cenários como selva, deserto e montanhas. A clássica revista brasileira Super GamePower (1997, p. 4) resumiu Lara Croft como: “radical, boa de briga e cheia de curvas. Seu jogo é *Tomb Raider*, até o final para 32 bits”.



Figura 4 – Evolução da personagem Lara Croft, de 1996 a 2015.

Fonte: <https://cheezburger.com/8982957312/picture-shows-the-steady-evolution-of-lara-croft-tomb-raider>.

Na juventude dos videogames, os personagens eram representados por uma pequena quantidade de pixels, então os artistas abusavam da criatividade para deixar pequenos quadrados reconhecíveis e também carismáticos. Lara Croft, em sua origem, contava com apenas 230 polígonos (fig. 4). Já em *Tomb Raider: The Angel of Darkness* (2003) o modelo tridimensional de Lara contava com mais de 5 mil polígonos. Em 2015, uma das versões mais recentes da personagem, alcançou o número de mais de 40 mil polígonos, uma quantidade consideravelmente superior a Lara Croft de 1996 (MUNHOZ, 2016). Em 2013 a série sofreu um reboot, e Toby Gard foi contratado como consultor, e assim foi um dos responsáveis pela atualização do visual de Lara Croft, agora mais humana, com uma carga emocional e consideravelmente menos sexualizada.

Em 2001 o jogo foi adaptado para os cinemas, e para encarnar a protagonista foi escolhida a atriz Angelina Jolie, na época considerada uma das mulheres mais sensuais e belas do mundo. Em 2018 o jogo foi novamente adaptado para os cinemas, mas dessa vez, tendo como base o reboot, e como protagonista foi escolhida a atriz Alicia Vikander, vencedora do Oscar de melhor atriz coadjuvante pelo filme *Garota Dinamarquesa* (2015). Uma nova visão sobre Lara Croft nos *games*, resultou em uma nova visão para o cinema, bem diferentes da protagonista hipersexualizada de antes (fig. 5).

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020



Figura 5 – Lara Croft no *reboot* de *Tomb Raider*, e Alicia Vikander no filme.

Fonte: <http://www.ign.com/videos/2018/03/01/alicia-vikander-talks-pushing-her-limits-in-tomb-raider>.



Figura 6 – Ensaio em comemoração aos 20 anos de Lara Croft.

Fonte: <http://www.tombraidercollection.com/single-post/2016/07/18/Playboy-makes-a-tribute-to-the-20th-anniversary-of-Tomb-Raider>.

O apelo sexual da personagem persiste até hoje, recentemente a Playboy publicou um ensaio sensual em comemoração do 20º aniversário do game, com direito a uma modelo com seios poligonais (fig. 6). Segundo Baudrillard (1991, p. 30), atualmente os signos artificiais são indissociáveis dos elementos reais, e podemos visualizar um exemplo disso de maneira literal, com um ser humano simulando seios poligonais.

Para Tanya Krzywinska, a personagem Lara Croft não passa de uma ilusão tecnológica libidinosa que fisga a atenção e a imaginação do consumidor, pois diferente de um ator de cinema, que é feito de carne e osso, a protagonista de *Tomb Raider* é um modelo tridimensional, e em seu interior são encontrados apenas códigos de programação (KRZYWINSKA, 2015, p. 109). Como a personagem transita entre o real e o digital, isso poderia explicar a sua constante fetichização por partes dos jogadores e do público em geral.

Em 2018 esse fetiche por personagens digitais resultou em uma curiosa situação. A personagem Lu – mulher digital da rede de lojas Magazine Luiza postou em seu Instagram uma reclamação sobre os assédios sofridos: "Gente, tô chateada com algumas cantadas pesadas que ando recebendo aqui nos comentários. E olha que eu sou virtual! Fico imaginando as mulheres reais que passam por isso todos os dias!", consta na postagem, em que aparece gesticulando em tom de lamento (ESTADO DE S. PAULO, 2018, *online*).

Em 2013 me aventurei na série *Tomb Raider* com o *reboot*, e esse jogo me chamou a atenção pelos sons emitidos pela protagonista. A nova Lara Croft geme, grita e fica ofegante ao correr, pular, escalar, brigar, e esses sons são muito similares a produções pornográficas. Dificilmente esses áudios foram inseridos ao acaso, os desenvolvedores, em algum momento, decidiram colocar esses efeitos sonoros. Acredito que qualquer pessoa poderia se enganar sobre a fonte dos gemidos de Lara Croft, independentemente se é um jogador assíduo, ou não. Apesar de reformulada, a personagem ainda é perseguida por seu passado, pois mesmo com roupas e equipamentos apropriados para a exploração, uma aura sexual ainda é emanada por Lara Croft.

A evolução tecnológica permitiu a criação de personagens mais realistas, e, conseqüentemente, mais sedutoras. Contudo, se trata de uma manipulação dos desenvolvedores com o objetivo de criar um laço emocional entre as personagens e os jogadores através do apelo sexual

## Afrodite: musa dos brinquedos sexuais

Anápolis é uma cidade majoritariamente cristã. Até mesmo a origem da cidade está envolta em uma aura religiosa. Então me surpreendi quando fui ao centro da cidade e me deparei com uma porta colorida que se revelou ser um *sex shop*. O fato de haver um *sex shop* próximo à igreja matriz da cidade já é algo de se espantar, mas o que me impactou foi a imagem na porta da loja. Um desenho de uma maga sensual em trajes azuis estava decorando a porta (fig. 7).



Figura 7 – Entrada do Afrodite Sex Shop em Anápolis.

Fonte: Acervo pessoal do autor.



Conversei com a Taynara Larissa Camargo – proprietária do Afrodite Sex Shop, e falei sobre os desenhos pornográficos, ela se assustou e disse: “Nunca pensei que isso existia”. Após uma pesquisa, descobri que a personagem é na verdade Afrodite, uma das personagens controláveis de *Smite* (2014). Poderíamos ter qualquer imagem para estampar a porta, mas foi escolhida um desenho de uma personagem de um videogame. O *sex shop* se chama Afrodite, e ao digitar o nome da deusa grega do amor no Google, temos uma vasta opção de imagens, algumas mais próximas da realidade, pinturas, esculturas e modelos (fig. 8):



Figura 8 – Afrodite em pesquisa Google.

Fonte: Google Imagens.

Acima os primeiros resultados da busca, e temos nove imagens com as cores rosa e azul. Essa combinação de cores chama a atenção do usuário no meio das pálidas esculturas gregas e de pinturas desbotadas. Dentre todas essas imagens, a Afrodite de *Smite* (2014) é a representação feminina mais sexualizada em suas formas. Alguns meses depois tive a oportunidade de conversar um pouco mais com a Taynara Camargo e aprofundar o assunto, e realizei algumas perguntas<sup>3</sup>. A primeira: O que te fez escolher a imagem de uma personagem de um videogame para representar o seu *sex shop*? E a resposta foi “quando eu fui escolher o desenho, eu joguei no Google e achei essa imagem, achei muito linda, muito atraente. Porém, eu não sabia que era de um jogo, mas ela é muito bonita e chama bastante a atenção” (CAMARGO, 2019, *online*).

Então, a segunda pergunta: Por que essa imagem em específico simbolizou a proposta do *sex shop*, e qual o motivo de ser escolhida no meio de tantas? Para essa pergunta enviei para Taynara a imagem acima.

Pela questão que eu queria uma coisa que chamasse a atenção. As cores, o contorno da imagem a sombra dela, achei muito atraente. Essas outras são mais apagadinhas, e essa tem uma parte mais, digamos fofo que combina mais com o meu estilo. Não gosto de uma coisa muito depravada

<sup>3</sup> Conversa realizada via WhatsApp no dia 25 de junho de 2019.

meio puteiro. Essas [as outras imagens] eu não achei legal nem bonito, eu gostei muito daquela pela questão do brilho (CAMARGO, 2019, *online*).

Acredito que Camargo foi atraída tanto pelas cores do desenho quanto pelo erotismo nas formas da personagem. Temos uma empreendedora que não conhecia os desenhos pornográficos, e escolheu justamente uma personagem de videogame para ser a guardiã e imagem de seu negócio de objetos sexuais. Por fim, a terceira e última pergunta: Como é ter um *sex shop* no centro de uma cidade conservadora e religiosa?

O tema *sex shop* e relação sexual sempre causa um certo constrangimento em qualquer pessoa, sendo de qualquer religião, eles levam muito para o lado de puteiro. Quando comecei a trabalhar com o meu esposo a gente teve bastante problema em relação a isso. Então esse cuidado com a fachada, o que representaria para as pessoas, o que as pessoas iriam ver e pensar, se elas entrariam por ter uma imagem na porta, pelo nome, escolhas bem delicadas. A parte física da loja é movimentada, mas as entregas são maiores, o público prefere receber a mercadoria em casa do que vir direto aqui (CAMARGO, 2019, *online*).

É curioso como um desenho de uma personagem de videogame foi a escolhida para passar a complexa mensagem escolhida por Camargo. Em suas palavras, o objetivo era não passar uma imagem de depravação, logo, essa Afrodite foi escolhida como mediadora entre o pré-conceito e a curiosidade sobre o tema, sendo uma imagem amigável. Porém, sem perder o erotismo.

Camargo foi capturada por um sistema hiper-real sedutor que domina a todos (BAUDRILLARD, 1991). A sexualidade encontrada nos videogames saiu do ambiente computacional e alcançou uma realidade material. Um fenômeno que se alastra, sendo cada vez mais comum em nosso cotidiano. Não nos damos conta desse processo, assim como a dona do *sex shop* não soube aprofundar os motivos da escolha do desenho.

## Considerações finais

Para Aaron Trammell e Emma Waldron (2015) 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. Assim, o consumidor-rei encontra nos jogos digitais o meio de perpetuação de uma visão antiquada e misógina da representação da mulher.

Nesse contexto, encontramos Liara T'Soni, que dentro da narrativa de Mass Effect, é a principal cientista e um dos seres mais inteligentes da galáxia. Contudo, a mesma é encontrada em páginas pornográficas sendo desprovida da sua intelectualidade e sua raça *in game* transformada em mero objeto sexual. Já Lara Croft, de maneira sistêmica e persistente, é objetificada em diversas mídias. E, por fim, a personagem Afrodite foi escolhida para ser a guardiã de um *sex shop*, e completamente apagada do contexto de seu jogo de origem.

Jean Baudrillard (1927 – 2005) faleceu antes de ter a possibilidade de vislumbrar como os videogames se tornaram uma constante fonte de imagens mais que reais. A

evolução da modelagem 3D e da inserção da câmera cinematográfica propiciaram um gigantesco salto dentro da indústria dos jogos digitais.

As personagens de jogos digitais não estão mais cerceadas ao ambiente dos videogames, e estão em um contínuo processo de transposição para o nosso cotidiano. Mas diferente de um ser humano, essas personagens podem coexistir de maneira onipresente em diversas mídias e no real. As musas gregas eram encontradas em museus e galerias através de pintores e escultores, e agora novas musas vindas originalmente dos videogames são encontradas em páginas pornográficas, ensaios fotográficos simulando seios poligonais e na entrada de um *sex shop*.

## Referências

- Baudrillard, J. (1991). Simulacros e simulação. Lisboa: Relógio d'água.
- Burns, M. The King and his objects. (2014). Magical Wasteland. Disponível em: <<https://www.magicalwasteland.com/notes/2014/8/22/the-king-and-his-objects>>. Acesso em: 12 out. 2020.
- Camargo, T. (2019). Entrevista com Taynara Camargo [WhatsApp]. A Afrodite que transpassa os videogames. Concedida a José Antônio Loures.
- Estadão. (2018). Mulher virtual da Magazine Luiza reclama de assédio em comentários. Estadão. Disponível em: <<https://emails.estadao.com.br/noticias/comportamento,mulher-virtual-da-magazine-luiza-reclama-de-assedio-em-comentarios,70002484761>>. Acesso em: 08 out. 2020.
- Freixo, A. Entre Musas e Paradigmas: memória, historiografia e a produção de conhecimento sobre o passado. (2007). Em: Anais do Associação Nacional de História – ANPUH XXIV Simpósio Nacional de História. Disponível em: <[https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf//1548210563\\_0b2b197c5.pdf](https://anpuh.org.br/uploads/anais-simposios/pdf//1548210563_0b2b197c5.pdf)>. Acesso em: 16 de set. 2020.
- Glassie, S. (2015). Embraced eternity lately?: Mislabeled and subversion of sexuality labels through the Asari in the Mass Effect trilogy. Em: Wysocki, M., e Lauteria, E. (2015). (Org.). Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games, New York: Bloomsbury.
- Goulart, L., e Nardi, H. (2017). GAMERGATE: cultura dos jogos digitais e a identidade gamer masculina. Revista Mídia e Cotidiano, v. 11, n. 3.
- Krzywinska, T. (2015). The strange case of the disappearance of sex in video games. Em: Wysocki, M., e Lauteria, E. (2015). (Org.). Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games, New York: Bloomsbury.
- Martin, M. (2013). A linguagem cinematográfica. São Paulo: Brasiliense.
- Meneghel, S., e Iñiguez, L. (2007). Contadores de histórias: práticas discursivas e violência de gênero. Caderno de Saúde Pública, vol. 23, n. 8.
- Munhoz, V. (2016). Parabéns, Lara! Tomb Raider faz 20 anos e separamos algumas curiosidades. Voxel. Disponível em: <[https://www.voxel.com.br/noticias/parabens-lara-tomb-raider-20-anos-separamos-curiosidades\\_826190.htm](https://www.voxel.com.br/noticias/parabens-lara-tomb-raider-20-anos-separamos-curiosidades_826190.htm)>. Acesso em: 16 out. 2020.
- Super Gamepower. (1997). São Paulo: Nova Cultura, ano 3, n. 36. Datassete. Disponível em: <<https://datassette.org/revistas/supergamepower/supergamepower-no-36>>. Acesso em: 15 out. 2020.

# SIIMI/2020

VII simposio internacional de  
innovacion en medios interactivos  
VII simpósio internacional de  
inovação em mídias interativas  
VII international symposium on  
innovation in interactive media

**HUB**  
eventos  
2020

Trammel, A., e Waldron, E. (2015). Playing for intimacy: Love, lust, and desire in the pursuit of embodied design. Em: Wysocki, M., e Lauteria, E. (2015). (Org.). Rated M for Mature: Sex and Sexuality in Video Games, New York: Bloomsbury.

## Gamegrafia

*Mass Effect*. (2007). BioWare, Electronic Arts.

*Mass Effect 2*. (2010). BioWare, Electronic Arts.

*Mass Effect 3*. (2012). BioWare, Electronic Arts.

*Smite*. (2014). Titan Forge Games, Hi-Rez Studios.

*Tomb Raider*. (1996). Core Design, Eidos Interactive.

*Tomb Raider*. (2013). Crystal Dynamics, Square Enix.

*Tomb Raider: The Angel of Darkness*. (2003). Core Design, Eidos Interactive.