

A ascensão dos "jogos adultos": impressões sobre a *Kagura Games* e a *Nutaku* e três desafios para trabalhar com conteúdo erótico e pornográfico em jogos digitais

Victor Hugo Da Pieve Rodrigues Valadares
 Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG
 Departamento de Comunicação Social - FAFICH
 Belo Horizonte, Brasil
 pieverodrigues@hotmail.com

Resumo - O universo de jogos que trabalham com conteúdo erótico e pornográfico, parece ser, em certa medida, invisibilizado das discussões acadêmicas e da própria indústria nacional. Nesse sentido, este relato apresentará como se deu meu contato com essa área da indústria, registrará duas empresas (*Kagura Games* e *Nutaku*) que, na minha percepção, são fortes representantes no cenário atual ocidental (em diferentes proporções e focos) e, por fim, enumerará três desafios que enfrentei (e continuo enfrentando) nos últimos seis meses trabalhando com o mercado em questão.

Palavras-chave: jogos adultos; *Kagura Games*; *Nutaku*; pornografia; erotismo

I. INTRODUÇÃO

O fim de 2018 foi um momento de mudanças na minha carreira como desenvolvedor de *games*. Após participar do SBGames 2018 e divulgar a minha primeira *visual novel* (*vn*), gênero de jogos que se assemelha a histórias interativas e normalmente possui roteiros complexos [1], a realidade financeira do meu estúdio constatava que era impossível me sustentar da produção de *games* e ainda finalizar aquele projeto. Devido ao alto custo para concluí-lo, eu precisava identificar um novo mercado que, trabalhando sozinho e investindo menos de R\$3000 por projeto, pudesse vender um produto capaz de, talvez, recuperar parte do meu investimento. Como eu já tinha explorado o mercado de *vn* motivado pela palestra de Mike Rose [2], percebi que algumas eram produzidas através do *RPG Maker*. Neste cenário, testando e aprofundando um pouco mais no que *software/engine* podia oferecer, as percepções de Zavarise [3] me chamaram a atenção: alguns dos mais populares *games* produzidos na *engine* eram centrados em conteúdos adultos. Ignorando completamente a experiência que um jogo pode promover devido ao meu pré-conceito (e preconceito) sobre o que são “jogos adultos”, mas em busca de realizar o sonho de viver da produção de *games*, um novo momento na minha carreira estava prestes a começar.

Para registrar algumas percepções sobre o mercado de jogos eróticos e pornográficos - nesse trabalho me referirei a ambos através do termo “jogos adultos”, visto que trazem conteúdo com cenas de sexo explícitas - este relato se dividirá em três tópicos. Inicialmente, contextualizarei meu primeiro contato com o mercado em questão através da apresentação da *Kagura Games*,

empresa que traduz e contextualiza (presta serviços de localização) jogos orientais para o mercado ocidental e chinês [4] e, ao meu ver, é uma das companhias que está em ascensão nos últimos anos (junto a *Nutaku* e em proporções distintas). Com uma predominância grande de jogos produzidos em *RPG Maker*, a *Kagura* foi minha primeira referência para compreender e experienciar o universo de *games* adultos. O segundo item terá um foco na *Nutaku*, a maior plataforma de jogos adultos em inglês do mundo [5]. Após o contato com a companhia anterior, a *Nutaku* surgiu como uma relevante oportunidade para publicar meus jogos a nível mundial (além da plataforma *Steam* - loja virtual de *games*). Por fim, reconhecendo que falar sobre sexo parece continuar sendo um tabu dentro da sociedade brasileira e a própria indústria e academia parecem, em certa medida, não abordar essa área, enumerarei três desafios que vivenciei (e ainda vivencio) produzindo *games* focados em pornografia e erotismo.

II. KAGURA GAMES

A *Kagura Games* surgiu em 2010 fazendo traduções não oficiais (*fan-translating*) de vários J-RPG (rpgs japoneses) e *visual novels* e, oito anos depois, expandiu sua atuação para o mercado ocidental e a chinês [5]. Trabalhando majoritariamente com jogos produzidos em *RPG Maker*, a empresa possui (em 03/08/2019) 23 jogos publicados e 19 novos anunciados [6].

Meu contato com a *Kagura* aconteceu devido ao meu desejo de aprofundar nas percepções de Zavarise [3] em busca de uma oportunidade de mercado. Como *games* de RPG normalmente trazem em seu cerne narrativas mais densas, os rótulos utilizados pelo público (*tags*) para definir os produtos da empresa abordada na *Steam* são, em certa medida, parecidos com os de *visual novel*. Devido à similaridade de *tags* em ambos os mercados, o contato aconteceu de maneira orgânica.

Ainda que a *Kagura Games* tenha iniciado sua expansão há pouco tempo, o primeiro post no *Facebook* é datado em 01/02/2018, a empresa que já havia despertado meu interesse como desenvolvedor, agora me parece cada vez mais objeto de estudo. De acordo com o site SimilarWeb (www.similarweb.com), “companhia focada em mensurar o universo digital” [7], em julho de 2019, o Brasil foi o terceiro país com maior número de acessos ao site da *Kagura* (www.kaguragames.com). Neste contexto, é curioso tantos acessos, visto que a companhia utiliza o seu site principalmente para disponibilizar atualizações

(patches) que removem a censura de seus *games*. Por esse ângulo, diante da necessidade de ter o jogo para desbloqueá-la, quem acessa o site eventualmente é um possível comprador.

Após experimentar alguns *games* vendidos pela empresa apontada e tendo em vista que as mecânicas retratadas nos artefatos publicados eram possíveis de serem produzidas por mim, iniciei o desenvolvimento do meu primeiro *game* adulto. Durante a fase de produção, cheguei até a *Nutaku*, plataforma especializada em jogos com conteúdo pornográfico e erótico. Meu objetivo era uma possível publicação e um maior contato com o público de jogos *gays* masculinos.

III. NUTAKU

Pela primeira vez na história do Big Festival, o maior festival da América Latina de *Games* [8], o ano de 2019 se consagrou como o primeiro que abordou a discussão sobre a indústria de jogos adultos - a *Nutaku* esteve presentes em outros anos, mas apenas neste ocorreram palestras sobre o mercado. Com oportunidades milionárias, a *Nutaku* esteve presente com um estande individual na qual estampava “dez milhões de dólares para investir no mercado de *games*”. Embora o valor pareça ser oriundo de uma companhia consolidada no mercado, a empresa completou 4 anos em 2019.

Segundo o seu blog oficial [9], a companhia foi criada em janeiro de 2015 e, no fim do mesmo ano, ela já havia alcançado a marca de 1 milhão de usuários registrados. Em 2016, a *Nutaku* alcançou 5 milhões e, em 2017, registrou 10 milhões. De acordo com o perfil utilizado pela plataforma no site do Big Festival 2019, atualmente são mais de 30 milhões [10]. Diferentemente da *Steam*, que permite a publicação de uma grande variedade de jogos através do pagamento de uma taxa de \$100 por *game* (*Steam Direct*), a *Nutaku* possui uma curadoria individualizada. Para ter um produto publicado, é necessário contatar diretamente com a empresa (normalmente via e-mail), passar por um processo de avaliação no qual envia-se fotos das cenas adultas do jogo a fim de verificar a qualidade técnica e ter o jogo aprovado pela comissão de testes. Além de publicações, a plataforma também trabalha como *publisher*, ou seja, investe tanto em financeiro quanto em inteligência (suporte para divulgação, aquisição de usuários, indicadores de performances, etc.) nas empresas que apresentam propostas de jogos (*pitch*) com potencial comercial e com habilidades técnicas para desenvolvê-las. Atualmente, são cerca de 10 milhões de dólares destinados ao investimento de jogos para o público predominantemente heterossexual [11] e mais 5 para jogos LGBTQ+ [12].

Em seu site, trabalhando com com diferentes plataformas (*desktop*, *mobile*, *browser*, entre outros) e gêneros de jogos, existem categorias específicas: *Browser Games* (jogos experienciados dentro do próprio *Google Chrome*, *Mozilla*, etc., do jogador), *Downloads Games* (jogos cujo jogador salva o produto em seu próprio computador), *Mobile Games* (jogos para *smartphones* e *tablets*), e LGBTQ+ *Games* (categoria que é composta

pelas anteriores, mas com temáticas e personagens destinados a pessoas da comunidade em questão e/ou a pessoas interessadas). Ademais, a *Nutaku* possui um *software/loja* individual (como a *Steam*) apenas para seus produtos e também um aplicativo que funciona como uma loja da própria empresa dentro da loja da *Google Play*.

Embora o público seja majoritariamente masculino como apresentado na palestra de Jeffrey Tremblay, um dos *managers* (gerente) da *Nutaku*, no Big Festival 2019, a presença das mulheres cresceu significativamente com o passar dos anos. Em 2015 eram apenas 6% e, em 2017, alcançavam 15% [9]. É válido apontar também que, dentro de uma grande variedade de jogos baseados em relações héterossexuais, a sessão de *games gays* masculinos é a que menos possui publicações - cerca de 5 jogos *free-to-play* (gratuitos com venda de itens, entre outros produtos) e 5 *premium* (preço único para adquirir o jogo completo) - recorte em 31/07/2019.

Com um atendimento que me surpreendeu positivamente, as pessoas com as quais tive contato - via email e também pessoalmente - foram prestativas e sempre demonstraram dispostas a tirar minhas dúvidas. Em relação a questões burocráticas como formalização de contrato, pagamentos, e demais questões pertinentes à área, as respostas foram claras e na maioria das vezes rápidas.

IV. TRÊS DESAFIOS NA PRODUÇÃO DE JOGOS ADULTOS

Com um jogo adulto lançado e com dois novos em desenvolvimento, um a ser lançado em agosto, alguns desafios surgiram ao longo do primeiro semestre de 2019. Neste enquadramento, uma vez que fui obrigado a testar novas estratégias de *marketing* diante da proibição de conteúdo pornográfico em redes sociais “tradicionais” como *Facebook* e *Instagram*, surpresas me ocorreram. Os itens retratados, aqui, baseiam-se não só no processo de produção e de contato com os jogadores, mas também em uma comunidade que venho trabalhando tanto no *Discord* (plataforma de conversação online comum ao universo de jogos) quanto no *Patreon* - site de financiamento no qual os indivíduos pagam mensalmente um valor para acompanhar o desenvolvimento dos meus projeto.

O primeiro desafio é a diferença cultural entre ocidente e oriente no que tange à percepção e vivência da sexualidade. Ainda que eu seja um consumidor de desenhos japoneses (*animes*), o universo pornográfico e erótico em jogos adultos têm uma forte estética baseada em *animes*, além de trazerem fantasias e costumes jamais imaginados por mim. Sexo com monstros (humanóides ou não) como goblins, *slimes* (uma espécie de gosma), personagens com características antropomórficas e zoomórficas (*furrys*), simulações de penetração por tentáculos e/ou máquinas, entre outros, são comuns.

Nesta perspectiva, ter contato com diferentes formas de experienciar a sexualidade e o sexo - incluindo com fantasias sexuais não usuais para mim, tornou-se (e ainda é) um dos maiores desafios, pois produzindo jogos baseados em narrativas, cabe a mim escrever cenas relevantes para tal público.

O segundo desafio aponta para as estratégias promocionais utilizadas nas redes sociais “tradicionais”. Após ter uma conta banida no *Instagram*, por postar uma foto recortada que parecia expor, em parte, um personagem com a mão dentro da calça, e ser suspenso dos impulsionamentos no *Facebook*, alternativas precisaram ser produzidas. A primeira foi a criação e a utilização do PornHub, plataforma de vídeos adultos, para veiculação das cenas dos meus próprios jogos. Nesse sentido, a cada 20 dias, em média, eu libero uma nova cena no canal. Dessa forma, eu utilizo a própria plataforma de vídeos eróticos e pornográficos como promoção e avaliação das cenas que escrevi. É curioso que essa estratégia tem me estimulado a produzir mais cenas com monstros, visto que o único vídeo até o momento (31/07/2019) com tal fantasia foi o mais visto pelo público. Se comparado com as outras, em cerca de três semanas, a cena com monstros (tentáculos) teve quase o quádruplo de acessos em relação à primeira do canal (cena de sexo oral entre humanos). É válido apontar também que um usuário registrou um comentário querendo saber o nome do jogo.

Ainda no âmbito das “redes tradicionais”, para o *Instagram*, criei um projeto transmídia no qual os personagens do universo dos jogos são teletransportados para o planeta Terra e aparecem em diferentes lugares. Essa estratégia foi inspirada em projetos internacionais como o Pipapinguin (www.instagram.com/pipapinguin/), um trabalho em que o autXr (não fica claro quem produz) tira fotos de ‘Pipa’, um pinguim feito em lã, e sua família em diversos lugares como praia, rios, casa, etc. No momento, esse projeto está parado, pois pelos dados obtidos na própria plataforma, a estratégia não parece surtir um efeito significativo quando se fala em conversão de vendas. Para o *Facebook*, foquei em postagens mais usuais como divulgação de atualizações do projeto, conceito artístico de personagens e pautas similares.

Como terceiro desafio e complementando o primeiro anteriormente apresentado, muitos dos *games* narrativos (principalmente os feitos no *RPG Maker*) experienciados por mim apresentaram a construção de mulheres extremamente objetificadas, sem agência e vítimas de estupro. É usual quando o jogador perde o *game* (*game over*), a personagem jogável (a grande maioria são mulheres protagonistas) ser estuprada e/ou torturada.

Além disso, resgatando a ideia de fantasias com monstros, cenas nas quais a mulher fica grávida do vilão e dá a luz a um demônio, morrendo sequência, por exemplo, parecem não ser algo problemático nem para os produtores e nem para o público. Para os produtores, essas escolhas narrativas talvez pareçam algo natural, visto que outros jogos mantêm as mesmas cenas e/ou trazem novas parecidas. Para o público, é notável comentários extremamente positivos como os registrados nos *games* da *Kagura*. Nesses registros não se discute, pelo menos nos de língua inglesa, os problemas nessas representações. Fora, enquanto [13] *Rape Day*, um jogo ambientado em um apocalipse zumbi que permitiria aos jogadores assediarem verbalmente, matar pessoas e estuprar mulheres, foi removido da *Steam* sob a justificativa de

“trazer riscos e custos desconhecidos para a plataforma” [13]; outros em que o jogador escolhe como torturar sexualmente a protagonista são vendidos e aceitos dentro da mesma plataforma. No jogo *Slave’s Sword 1*, Luna, protagonista do *game*, deve fugir de uma prisão. Caso o jogador seja capturado pelos guardas, para ter uma nova oportunidade de continuar a aventura, é necessário escolher entre três pontos apresentados em uma foto de Luna acorrentada. Cada um possui uma cena de tortura específica e em nenhuma delas é possível que a personagem saia ileso. Por exemplo, escolhendo o ponto sob as nádegas de Luna é exibido uma cena na qual um guarda brutalmente coloca dois vibradores na garota (um na vagina e outro no ânus) e uma corrente em seu pescoço. Chutando os objetos para estes a penetrarem profundamente, Luna deve andar com uma corrente no pescoço enquanto os outros prisioneiros se masturbam ouvindo seus gemidos e a vendo nua.

Em resumo, o desafio desse ponto está relacionado ao fato das representações dessas mulheres ligadas às masculinidades hegemônicas, cuja característica, entre outras, é a iteração da força e superioridade masculina, naturalizam o estupro. Diante disso, o sentimento de impotência diante da grande aceitação desses jogos me faz questionar: será que não é possível utilizarmos os *games* para construir uma sociedade melhor?

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Trabalhar com jogos adultos tem sido uma experiência interessante. Os desafios culturais são muitos, principalmente por materializarem fortemente diferenças culturais entre ocidente e oriente. Como alguém que busca, talvez, propor mudanças sociais para grupos com baixa representatividade social e política, é desafiador e ao mesmo tempo motivador aprofundar os estudos nessa área da indústria de *games*. Além do mais, é um mercado que parece viver um momento de ascensão no lado ocidental do mundo. Como já pontuado anteriormente em relação aos acessos oriundos do Brasil ao site da *Kagura*, é possível inferir que, em certa medida, nosso país talvez seja um forte mercado consumidor para a empresa. Tal afirmação pode ser endossada quando confrontamos esses dados com os disponibilizados no SimilarWeb sobre os acessos ao site da *Nutaku*. Em junho de 2019, o Brasil ocupou a 5ª posição no *ranking*. Também, é válido registrar que Tremblay - gerente da plataforma em questão - durante o *Big Festival 2019*, afirmou que atualmente o Brasil é o 7º país consumidor da plataforma.

Por fim, registro que, para pessoas desenvolvedoras de *games* procurando por oportunidade para trabalhar na área, os jogos adultos parecem ser uma porta de entrada, tanto para adquirir experiência, quanto para criar uma comunidade ou, até mesmo, para alavancar um pequeno estúdio em busca de projetos mais complexos.

REFERÊNCIAS

- [1] A. Adriana Gomes. T. Paolla Kulakowski. Visual Novel: a evolução do gênero e sua aplicação para desenvolver o hábito da leitura. Disponível em: <http://www.sbgames.org/sbgames2015/anaispdf/artesedesign-ful/147469.pdf> 2015. Acessado em: 31/07/2019.

- [2] R. Mike. Let's Be Realistic: A Deep Dive into How Games Are Selling on Steam. Produção: GDC - Youtube. (19:20 min). 2018. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=WycVOCbeKqQ>> Acessado em: 31/07/2019.
- [3] Z. Giada. Are RPG Maker games as bad as people think? Disponível em: <<https://www.eurogamer.net/articles/2018-09-01-are-rpg-maker-games-as-bad-as-people-think>> 2018. Acessado em: 30/07/2019.
- [4] Kagura Games. About Us. Disponível em: <<https://kaguragames.com/about/>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.
- [5] Nutaku. About. Disponível em: <<https://www.nutaku.net/about/>> 2019.
- [6] Kagura Games Steam Page. Disponível em: <<https://store.steampowered.com/publisher/Kagura>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.
- [7] SimilarWeb. Sobre. Disponível em: <<https://www.similarweb.com/corp/about/>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.
- [8] Big Festival. Home. Disponível em: <<https://www.bigfestival.com.br/>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.
- [9] Nutaku. Nutaku's 3rd Birthday! Disponível em: <<https://www.nutaku.net/blog/celebrating-3-years-of-adult-gaming/>> 2018. Acessado em: 03/08/2019.
- [10] Nutaku Publishing. Companies. Disponível em: <<https://event.bigfestival.com.br/companies/1929>> Acessado em: 03/08/2019.
- [11] Nutaku Publishing. Services. Disponível em: <<https://www.nutaku.net/services/publishing/>> Acessado em: 03/08/2019.
- [12] V. Rebekah. Nutaku launches \$5m investment fund for LGBTQ+ games. Disponível em: <<https://www.gamesindustry.biz/articles/2019-06-28-nutaku-launches-USD5m-investment-fund-for-lgbtq-games>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.
- [13] D. Breno. Rape Day, game que permite que o jogador estupe mulheres, é removido do Steam. Disponível em: <<https://www.theenemy.com.br/pc/rape-day-game-que-permite-que-o-jogador-estupe-mulheres-e-banido-do-steam>> 2019. Acessado em: 03/08/2019.