

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO**

GILSON CRUZ JUNIOR

**RETÓRICAS DO CRIME E PÓETICAS DO FORA-DA-LEI:
RASTROS DE UMA PEDAGOGIA DO “MAU EXEMPLO” NOS
VIDEOGAMES**

Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal de Santa Catarina como requisito para a obtenção do título de Doutor em Educação.

Orientadora: Dra. Dulce Márcia Cruz
Coorientadora: Dra. Ana Amélia Costa da Conceição Amorim Soares de Carvalho

Florianópolis
2016

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor,
através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Universitária da UFSC.

Cruz Junior, Gilson

Retóricas do crime e poéticas do fora-da-lei : Rastros de uma pedagogia do "mau exemplo" nos videogames / Gilson Cruz Junior ; orientadora, Dulce Márcia Cruz ; coorientadora, Ana Amélia Costa da Conceição Amorim Soares de Carvalho. - Florianópolis, SC, 2016.
212 p.

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de Ciências da Educação. Programa de Pós Graduação em Educação.

Inclui referências

1. Educação. 2. Videogames. 3. Educação. 4. Alegoria. 5. Grand Theft Auto. I. Cruz, Dulce Márcia . II. Carvalho, Ana Amélia Costa da Conceição Amorim Soares de. III. Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós Graduação em Educação. IV. Título.


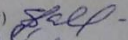

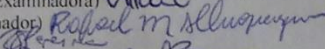
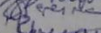
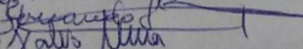
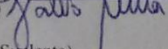


UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM EDUCAÇÃO
CURSO DE DOUTORADO EM EDUCAÇÃO


“RETÓRICAS DO CRIME E POÉTICAS DO FORA-DA-LEI: RASTROS DE UMA
PEDAGOGIA DO "MAU EXEMPLO" NOS VIDEOGAMES”

Tese submetida ao Colegiado do Curso de Pós-Graduação em Educação do Centro de Ciências da Educação em cumprimento parcial para a obtenção do título de Doutor em Educação.

APROVADO PELA COMISSÃO EXAMINADORA em 09/12/2016

Dra. Dulce Márcia Cruz (PPGE/CED/UFSC-Orientadora) 
Dra. Ana Amélia Costa da Conceição Amorim Soares de Carvalho (Universidade de Coimbra -Co-Orientadora)
Dr. Sergio Nesteriuk Gallo (Universidade Anhembi Morumbi/SP-Examinador) 
Dra. Gilka Elvira Ponzi Girardello (PPGE/CED/UFSC-Examinadora) 
Dr. Rafael Marques de Albuquerque (UNIVALI-Examinador) 
Dr. Rogério Santos Pereira (CDS/UFSC- Examinador) 
Dr. Fernando Gonçalves Bitencourt (IFSC-Examinador) 
Dr. Fábio de Carvalho Messa (UFPR-Litoral-Examinador) 
Dra. Giovani de Lorenzi Pires (CDS/UFSC-Suplente)
Dra. Daniela Karine Ramos Segundo (PPGE/CED/UFSC-Suplente)

GILSON CRUZ JUNIOR
FLORIANÓPOLIS/SANTA CATARINA/DEZEMBRO/2016


Elison Antonio Paim
Coordenador do Programa de pós-Graduação em educação
PPGE/CED/UFSC
Prof. Elison Antonio Paim
Coordenador do PPGE/CED/UFSC
Portaria nº 1934

Aos meus familiares (de sangue e afinidade)

AGRADECIMENTOS

Meus sinceros agradecimentos ao Programa de Pós-Graduação em Educação (PPGE/UFSC) e a FAPESC/CAPES que forneceram as condições institucionais e financeiras para a realização da pesquisa, bem como aos funcionários e funcionárias da secretaria do programa.

A Dulce Márcia Cruz, minha querida orientadora, pela confiança, pela paciência, pelas trocas, pelos cafés (que nunca aceitei) e conversas que sempre me ajudaram ao longo dos últimos seis anos.

Aos professores e professoras que gentilmente aceitaram o convite para a defesa: Sergio Nesteriuk Gallo, Rafael Marques de Albuquerque, Gilka Elvira Ponzi Girardello e Daniela Karine Ramos Segundo.

Aos camaradas do Labomídia-UFSC que também se dispuseram a me auxiliar diretamente: professores Fabio Carvalho Messa, Rogério Santos Pereira, Fernando Gonçalves Bitencourt, Giovani de Lorenzi Pires. Além de todos os colegas de grupo que indiretamente contribuíram para isso: Angelo, Silvan, Lyana, Antonio, Luciana, Mira, Juliano, Digão, Cristiano, Quaranta e tantos outros.

Aos amigos, colegas e professores da Museologia, com quem passei tão pouco tempo, mas que me foram essenciais neste ano.

A professora Ana Amélia Carvalho que de forma muito cortês me acolheu na Universidade de Coimbra e fez de tudo que estava ao seu alcance para tornar minha estada em Portugal a mais agradável possível.

Aos meus familiares que sempre me apoiaram de modo discreto e que com muita serenidade compreenderam meu silêncio e minhas ausências.

Por fim, às pessoas com quem tive a oportunidade de compartilhar momentos preciosos, mas que neste momento não estão mais tão próximas, seja pela distância ou por um nó na garganta...

A vocês a minha mais profunda gratidão.

“Como se esta grande cólera me tivesse purificado do mal, esvaziado de esperança, diante desta noite carregada de sinais e de estrelas, eu me abria pela primeira vez à terna indiferença do mundo.”

(O ESTRANGEIRO – ALBERT CAMUS)

“O Anjo do céu não pode ser réu
Quem vem das ruas, não joga fácil!”

(MUN’RÁ – SABOTAGE)

RESUMO

Esta tese investiga a problemática da desviância social nos videogames, os quais foram concebidos como alegorias lúdico-digitais do crime. Partiu-se da hipótese de que os jogos digitais podem atuar como representações concretas de ideias abstratas que, nesse caso, acionam temáticas como a delinquência e a violência urbana, cuja abordagem vem se distanciando cada vez mais de enfoques binários e maniqueístas. Caracteriza-se como um estudo de caso sobre a série Grand Theft Auto, a qual foi escolhida não só por sua popularidade mundial, mas também por ser o centro de inúmeras polêmicas e objeto de um pânico moral recorrente. No tocante à construção dos dados, opera na perspectiva da análise formal do gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) em diálogo com a análise narrativa voltada aos games (RYAN, 2006), dirigindo-se ao desenvolvimento da referida franquia no plano das mecânicas de jogo e das histórias, buscando identificar continuidades e rupturas no que diz respeito aos componentes dos sistemas de jogo empregados para representar a condição delinquente/desviante. Em termos teóricos, apropria-se da noção de alegoria (KOTHE, 1986; HANSEN, 2006), do realismo estético (JAGUARIBE, 2007; GALLOWAY, 2005) e dos estudos da criminologia (BECKER, 2008b; CUSSON, 2011). O processo de análise foi dimensionado em função dos eixos constitutivos do fenômeno criminal, a saber: a) o criminoso; b) as vítimas; c) os controles sociais. Cada um deles revelou indícios de que os games da série analisada vêm lapidando a cada episódio o seu entendimento sobre o crime, preocupando-se cada vez mais em retratar as carreiras delinquentes com enfoque em suas ambiguidades, contradições, dilemas e escolhas morais. Pelas lentes do realismo estético, tais manifestações cotidianas ligadas ao banditismo e à violência urbana também podem ser interpretadas como recursos retórico-estilísticos empregados (nesses jogos) com a finalidade de ilustrar, sob ótica de atores periféricos, o processo de desmanche social que ocorre nas grandes metrópoles. Por fim, reflete sobre as condições de possibilidade para uma pedagogia eletrolúdica do “mau exemplo” – ou do outsider –, enquanto conjunto de experiências formativas imersivas que desestabilizam sistemas normativos hegemônicos e dilatam aptidões sensíveis e cognitivas mediante uma teatralidade performática concernida em personagens desviantes, modos de vida limítrofes e mundos virtuais inspirados em cenários reais da contemporaneidade.

Palavras-chave: Videogames; Educação; Alegoria; Crime; Grand Theft Auto.

ABSTRACT

This thesis investigates the problem of social deviance in video games, which were conceived as recreational and digital allegories of crime. It is based on the hypothesis that digital games can act as concrete representations of abstract ideas that, in this case, trigger issues like crime and urban violence, whose approach has increasingly distanced itself from binary and manichean approaches. It is characterized as a study case on the Grand Theft Auto series, which was chosen not only for its worldwide popularity, but also for being the center of countless controversies and the object of a recurring moral panic. Regarding the data construction, it operates from the perspective of formal analysis of gameplay (LANKOSKI; BJÖRK, 2015) in dialogue with the narrative analysis focused on games (RYAN, 2006), addressing the development of that franchise in the game mechanics and stories dimension in order to identify its continuities and ruptures with respect to the game system components used to represent criminal or deviant condition. In theoretical terms, it appropriates the notion of allegory (KOTHE, 1986; HANSEN, 2006), the aesthetic realism (JAGUARIBE, 2007; GALLOWAY, 2005) and criminology studies (BECKER, 2008b; CUSSON, 2011). The analysis process was designed according to the constitutive axes of the criminal phenomenon, namely: a) the criminal; b) victims; c) social controls. Each of them has showed signs that games of the analyzed series have been polishing episode by episode its understanding on the crime and increasingly worrying in portraying the delinquent careers focusing on its ambiguities, contradictions, dilemmas and moral choices. Through the lens of aesthetic realism, such everyday events related to banditry and urban violence can also be interpreted as a rhetorical-stylistic resources used (in these games) with the purpose to illustrate the process of social dismantling that occurs in big cities by the peripheral actors perspective. Finally, reflect on the conditions of possibility for a eletroludic pedagogy of "bad example" - or outsider - as a set of immersive and formative experiences that destabilize normative systems and dilate sensitive and cognitive skills through a performative theatricality concerned in deviant characters, borderline lifestyles and virtual worlds inspired by nowadays scenarios.

Keywords: Video games; Education; Allegory; Crime; Grand Theft Auto.

LISTA DE IMAGENS E QUADROS

Quadro 1	- Diferenças entre jogos digitais e não-digitais.....	52
Figura 1	- Alegorismo.....	85
Figura 2	- Everyday The Same Dream/“Meu cubículo”.....	89
Figura 3	- Everyday The Same Dream / Sala do chefe.....	94
Quadro 2	- ETSD: sentidos literais X sentidos alegóricos.....	95
Figura 4	- Lightning.....	117
Figura 5	- Jimmy.....	132
Figura 6	- Jimmy em confronto com estudantes de Bullworth.....	133
Figura 7	- Jimmy na aula de Química	136
Figura 8	- Grand Theft Auto.....	141
Figura 9	- Claude em GTA III.....	153
Figura 10	- CJ em GTA: San Andreas.....	157
Figura 11	- Michael, Franklin e Trevor.....	162
Figura 12	- Personagens não-jogáveis e sua heterogeneidade.....	169
Figura 13	- Kill Frenzy em GTA II.....	172
Figura 14	- <i>Paramedic</i> em GTA: Vice City.....	174
Figura 15	- Americano Way.....	183
Figura 16	- Forum Drive Street.....	184
Figura 17	- Pay ‘n’ Spray (GTA III).....	187
Figura 18	- Distúrbios de Los Santos.....	191

SUMÁRIO

TUTORIAL (OU ENTRE O DITO E O NÃO-DITO).....	19
INTRODUÇÃO.....	23
1. CAPÍTULO I: <i>LOADING...</i> TEORIZANDO OS VIDEOGAMES.....	43
1.1 DOS JOGOS AOS JOGOS DIGITAIS: CONCEITOS, DEFINIÇÕES E ATRITOS.....	43
1.2 O CANTO DA SEREIA: OS GAMES E A DIVERSÃO PARA ALÉM DO “DIVERTIDO”.....	53
1.3 RAIOS-X: O JOGO DIGITAL NA PERSPECTIVA DO GAME DESIGN.....	64
2. CAPÍTULO II: “TODOS OS DIAS O MESMO SONHO” – O VIDEOGAME COMO ALEGORIA.....	75
2.1 <i>ALLÓS AGOUREIN</i> : CONSIDERAÇÕES SOBRE A ALEGORIA.....	75
2.2 O JOGO DIGITAL COMO ALEGORITMO.....	80
2.3 “MAIS CINCO PASSOS E VOCÊ SERÁ UMA NOVA PESSOA”.....	89
3. CAPÍTULO III: A VIDA BANDIDA COMO PLAYGROUND – O CRIME NO REAL, NA FICÇÃO E NOS VIDEOGAMES.....	99
3.1 O DESVIO, O CRIME E A CRIMINOLOGIA.....	99
3.2 O REALISMO ESTÉTICO: DAS LETRAS AOS CONSOLES.....	109
3.3 PEDAGOGIA DO MAU EXEMPLO: JOGANDO COM O INIMIGO?.....	119
4. CAPÍTULO IV: O DELINQUENTE EM CADA UM DE NÓS – RASTROS DE UMA PEDAGOGIA DO “MAU EXEMPLO” NOS VIDEOGAMES.....	139
4.1 GRAND THEFT AUTO: HISTÓRIA E BASTIDORES.....	139
4.1.1 O delinquente: entre o inatismo e a humanização.....	148
4.1.2 As vítimas: do impulso sádico à justiça bastarda.....	166
4.1.3 Os controles sociais: diligência ou degradação?.....	180
CONSIDERAÇÕES: PARA ALÉM DO PÂNICO MORAL.....	195
REFERÊNCIAS.....	205

TUTORIAL (OU ENTRE O DITO E O NÃO-DITO)

Diante do caráter complexo, provocativo e frequentemente polarizador do fenômeno dos videogames, parece apropriado oferecer ao leitor algumas notas preliminares, cuja função é evidenciar algumas das conjecturas que percorrem implicitamente as páginas a seguir. Trata-se de explicitar certos pressupostos que podem evitar que o presente texto seja interpretado de modos não condizentes com a intenção a ele atribuída, que é: instigar o debate sobre um tema tão importante quanto delicado. Em linhas gerais, o objetivo aqui neste tutorial consiste em tão somente revelar nuances e, por ventura, estimular novos pontos de vista, ajudando a expandir a imaginação analítica do campo de investigação voltado aos games e à educação.

Dito isso, pede-se para que não seja esquecida a seguinte ideia: **todo exemplo detém um potencial educativo, mesmo que seja na condição de contraexemplo ou, na acepção mais estrita da ideia, um "mau exemplo"**. Nessa visão, importa não só o que os jogos em si retratam, mas também o que fazemos com aquilo que eles expressam, ou seja, a maneira como interiorizamos tais experiências e as revestimos de sentido. Isso reforça o entendimento de que a dimensão educacional dos videogames não deve ser caracterizada como uma relação não-mediada. Em geral, a natureza das referidas mediações varia, podendo assumir tanto uma configuração individual, interna e fortuita, quando um caráter coletivo, aberto e intencional. Ambas as formas são passíveis de transformação e qualificação na e através da cultura, contribuindo para uma expansão do entendimento dos indivíduos acerca dos games - é justamente isso que almeja esta tese.

O segundo lembrete é: **o mau exemplo só é "mau" porque alguém assim o definiu**. Sua existência está subordinada à ação de sistemas mais ou menos estáveis de valores que fundamentam a atribuição de juízos classificatórios e hierarquizantes acerca do que é (ou não) aceitável dentro de um determinado arranjo social. Na maior parte do tempo, essas estruturas exercem um importante papel civilizatório, garantindo as condições necessárias para a manutenção da vida em sociedade. Em algumas situações, estas também são encaradas como relações de força, conflito e hegemonia, convertendo-se em mecanismos de dominação capazes de inibir ou mesmo de aniquilar modos de vida legítimos, apesar de inusitados. Seja como for, as fronteiras entre a manutenção de um equilíbrio necessário e a supressão da pluralidade podem ser menos claras do parecem. Vários títulos no mercado de games incorporam essa dicotomia, apresentando maus exemplos que ora são

objetos de críticas plausíveis e indispensáveis, ora são condenados com base em bulas de comportamento excludentes que nem sempre são submetidas à mesma avaliação. Sendo assim, deduz-se que o cerne da potência “educativa” dos maus exemplos nos jogos sustenta-se menos em seu caráter inspirador, e mais na sua capacidade de estimular tais exercícios hermenêuticos e de autorreflexão.

Outra observação necessária é a de que **a noção de “pedagogia” aqui abraçada se dirige mais à “forma” do que aos “conteúdos” dos jogos digitais**. Em certa medida, admite-se que pode ser problemática a aplicação de tal cartesianismo, sobretudo levando em consideração o caráter multi e transmidiático dos videogames. Ainda assim, essa separação pode ser um preço justo a se pagar em troca de um maior destaque ao status expressivo dos jogos digitais, o qual é constituído por uma série de linguagens e metalinguagens mais ou menos formais, entre as quais, encontra-se a do mau exemplo. Entre os significados apreensíveis da mensagem e os sistemas que estruturam essa comunicação existem camadas simbólicas intermediárias compostas por “idiomas” e “dialetos” variados, cuja essência teima em ser confundida com seus usos e apropriações mais comuns.

Por esse motivo, **é pouco aconselhada a realização de leituras interessadas exclusivamente em denúncias ou na obtenção de respostas categóricas**. Atualmente, muitos jogos vêm recebendo uma miríade de rótulos espinhosos como “violento”, “obsceno” e “nocivo”, os quais, em geral, dão visibilidade a algumas de suas porções mais sinistras, induzindo a diversas reflexões necessárias sobre as feições dessa experiência. Em contrapartida, tais enunciados também podem inibir olhares mais detidos em relação às demais dimensões de um game, ao considerá-las como secundárias ou simplesmente subordinadas ao que há de “ruim” no jogo. Com isso, é ignorado o seu direto à ambiguidade e à contradição, isto é, à possibilidade de um único game se revelar simultaneamente conservador e progressista dependendo da abordagem escolhida para a sua apreciação. Sendo assim, este trabalho não se propõe a substituir rótulos ruins por outros supostamente bons, já que o desafio em questão advém não só da natureza intrínseca do conteúdo expresso, mas também dos riscos na lógica simplificadora que opera por meio de muitas dessas etiquetas binárias. Ou seja, as análises aqui realizadas não necessariamente querem refutar ou desautorizar as prováveis críticas dirigidas aos jogos e gêneros aqui apresentados.

Por último, **o modo como são descritos os games aqui citados está intimamente ligado à minha vivência como jogador**. Por serem

inerentemente interativos, os jogos digitais normalmente detêm um caráter não-linear, o qual abre inúmeras ramificações e possibilidades de agência. Graças a isso, cada jogador pode estabelecer seus próprios caminhos e itinerários de jogo. Antes da realização deste trabalho, minha relação com os títulos aqui presentes sempre foi muito semelhante à de qualquer jogador comum. Já na condição de pesquisador, procurei me apropriar de instrumentos e ferramentas teóricas que me ajudassem a ampliar a compreensão que construí sobre tudo aquilo que joguei. Em face disso, os registros aqui presentes representam muito mais um esforço de diálogo com o leitor – que nesse caso pode ou não corresponder àquilo que vulgarmente definimos como um “jogador” –, do que a constatação de um conjunto de padrões de jogo facilmente generalizável a todos os indivíduos que interagem com os games.

INTRODUÇÃO

*“o critério
‘atitudes estranhas’
não dá
para condenar pessoas
criaturas
com entranhas”*

(PAULO LEMINSKI)

O tema da presente pesquisa é a representação do crime e da desviância nos jogos digitais sob o ponto de vista “educativo”. Trata-se de um interesse que se delineou a partir do debate envolvendo os games “violentos” e a sua suposta influência (nefasta) sobre os jogadores. Nesse sentido, tenho observado que, preocupadas com a possibilidade de um transbordamento do virtual para o “real”, diversas investigações¹ têm se dedicado à tarefa de verificar ou refutar a hipótese de que a violência nos jogos mantenha relações diretas com a formação de indivíduos violentos.

Em certo sentido, trata-se de um tópico cuja importância e destaque detêm um caráter relativamente sazonal. Os efeitos dos jogos “violentos” sobre os jogadores compõem uma pauta cuja visibilidade oscila em função da ocorrência de crimes de grande repercussão envolvendo indivíduos que possuem algum tipo de ligação com videogames – quase sempre jogadores. Em geral, a cobertura jornalística de episódios usualmente denominados de “tragédias” ou “massacres” age como um fator que evidencia e ao mesmo tempo intensifica a comoção popular em torno desses incidentes, pressionando as autoridades a averiguar suas causas e, em seguida, a aplicar as devidas punições cabíveis aos responsáveis. Também é em cenários como esse que a opinião de “especialistas” e “estudiosos” é solicitada com maior frequência. Normalmente, sua função consiste em traçar perfis psicossociais dos acusados e, em seguida, especular, levantar hipóteses acerca das possíveis motivações e agentes patológicos implicados nos delitos em questão. Este é o solo ideal para o (re)surgimento e difusão das teorias de Columbine²,

¹ Os trabalhos de Alves (2004) e Ramos (2008) são bons exemplos de esforços para desconstruir mitos e equívocos no entendimento sobre as relações entre jogos eletrônicos e violência.

² É uma referência à chacina ocorrida no Instituto de Columbine, EUA, em 1999, que resultou na morte de 13 estudantes. De acordo com as investigações, os jovens responsáveis pelo ataque, Eric Harris e Dylan Klebold, também alunos da instituição, possuíam em seu computador uma cópia de *Doom* (ID, 1993), game de tiro em primeira pessoa (FPS) bastante popular na década de 1990. Mesmo diante de outras evidências capazes de fornecer explicações lógicas sobre o ocorrido – como uma série de mensagens de ódio publicadas na internet e a simpatia de ambos por ideias neonazistas –, a presença do jogo parece ter sido o ponto de partida para uma série de

aportes que, no geral, operam de acordo com a fórmula: “games + sangue = comportamento caótico” (GALLOWAY, 2006, p. 71).

A despeito da carência de consensos em relação aos resultados e constatações das referidas pesquisas, inquieta-me que a longevidade desse debate tenha difundido certas nomenclaturas que, a meu ver, tem servido a propósitos bastante discutíveis. Dentre as mais conhecidas, destaco o próprio termo “jogos violentos”, que, num primeiro momento, parece assumir a função de etiqueta moral fixada nos títulos que apresentam conteúdos considerados ofensivos aos valores e comportamentos socialmente dominantes. Por outro lado, seu uso também pode ser interpretado como uma tentativa de circunscrever a natureza de certos games aos tipos de ações neles realizadas, tendo as ações “violentas” um peso maior do que as “não-violentas” nesse processo de classificação.

Se aceita como verdadeira, essa leitura sugere que denominações como “jogos violentos” têm sido uma das portas de entrada para olhares reducionistas acerca dos videogames. Dependendo do tipo de conceito de violência trazido à baila, essa categoria pode igualar jogos com características formais e estéticas distintas ou mesmo incompatíveis, colocando lado a lado títulos como *Call of Duty*³ e *Bioshock infinite*⁴; *The Walking Dead*⁵ e *Left 4 Dead*⁶; *The Last of Us*⁷ e *Dead Space*⁸. Numa analogia cinematográfica, é como se películas aclamadas pela crítica, como *Cidade de Deus* (2002), fossem colocadas no mesmo patamar de filmes cujo foco consiste na reprodução de fórmulas de grande apelo popular e mercadológico, a exemplo de *blockbusters* como *Mercenários* (2010), exclusivamente pelo fato de ambos os tipos apresentarem lutas, tiroteios, sangue e mortes. Em casos como esse, observa-se que a “caça” e rotulação de manifestações explícitas de violência assumem o papel de tarefa primária na compreensão de um jogo, sobrepondo-se ou mesmo suprimindo posteriores apreciações dirigidas a outras dimensões

discussões e desconfianças a respeito do exato grau de influência que *Doom* e outros games do gênero poderiam ter na incidência deste e de outros crimes similares.

³ (ACTIVISION, 2003). Detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Call_of_Duty

⁴ (BIOSHOCK INFINITE, 2013). Detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/BioShock_Infinite

⁵ (TELLTALE, 2011). Detalhes em: [https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_\(jogo_eletr%C3%B4nico\)](https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Walking_Dead_(jogo_eletr%C3%B4nico))

⁶ (VALVE, 2008). Detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Left_4_Dead

⁷ (NAUGHTY DOG, 2012). Detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/The_Last_of_Us

⁸ (ELECTRONIC ARTS, 2008). Detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Dead_Space

significativas de um game, inclusive aquelas que permitem aferir a exata medida de seu valor artístico, histórico e cultural.

Esse enfoque higienista não abrange apenas a violência, mas também todo e qualquer comportamento definido como ética ou moralmente reprovável de acordo com um dado sistema de valores. “Queridinhas” da indústria de jogos, séries como *Grand Theft Auto*⁹ (GTA) colecionam ações judiciais, além de serem proibidas em inúmeros países, devido à natureza controversa de certas atividades que oportunizam aos seus jogadores: sequestros, roubos, golpes, assassinatos, dentre outros delitos menos usuais. Não é à toa que games de sucesso como GTA ainda sejam alvo de duras críticas feitas ora pelos grandes veículos de comunicação, ora por alguns segmentos da academia, que, embora partam de preocupações legítimas, muitas vezes abraçam pressupostos frágeis, redundando em conclusões de consistência questionável.

Assim observa James Newman (2008), que, após um extenso trabalho de revisão, apontou para a recorrente falta de bases empíricas críveis e de discussões substanciais em relação às afirmações feitas acerca dos efeitos dos games sobre o comportamento pós-jogo dos jogadores. Além disso, tais esforços, diz ele, com frequência ilustram os problemas decorrentes da prática comum de transpor para o âmbito dos videogames as definições de violência midiática formuladas e aplicadas a outros meios – algo que, para ele, é problemático por si só. O autor também critica os discursos acadêmicos e não-acadêmicos que vêm assegurando o predomínio de modelos de investigação embasados em teorias funcionalistas da mídia¹⁰. Sustentadas pelo modelo hipodérmico da comunicação e em diálogo com a psicologia behaviorista, essas perspectivas se esforçam em verificar a exata medida do poder das mensagens midiáticas, concebendo a interação entre meios e audiência em termos de relações estáticas e unilaterais de causa-efeito.

Afastando-se da crença de que jogos digitais representam apologias à atitude delinquente ou oficinas de treinamento para o crime, o presente trabalho consiste numa mirada ao fenômeno da transgressão encenada no universo dos videogames. Apesar das críticas esboçadas anteriormente, ainda é difícil se desvencilhar dos enfoques supracitados, especialmente por conta da escassez de referenciais teórico-metodológicos capazes de fazer justiça às múltiplas facetas do objeto

⁹ (ROCKSTAR, 1997).

¹⁰ Mais detalhes em Armand e Michèle Mattelart (1999), capítulo 2.

investigado, evitando leituras moralizantes ou comportamentalistas. Nesse sentido, vale reconhecer as contribuições fundamentais da corrente dos Estudos Culturais¹¹ para essa abertura. Por intermédio de figuras como o já citado James Newman, este campo tem trazido à tona a miríade de práticas, significados e mediações existentes no bojo das relações entre videogames e cultura.

Não obstante, mesmo diante do contato com visões mais sensíveis à pluralidade dos modos pelos quais os games são acolhidos pelos jogadores em seus respectivos contextos culturais, meu interesse, nesta ocasião, dirige-se mais aos jogos propriamente ditos, mais especificamente, aos jogos considerados violentos. Em parte, isso se deve à percepção de que o conteúdo intrínseco dos games ainda não foi inteira ou suficientemente explorado, em boa medida, devido às razões epistêmicas e metodológicas já explicitadas. Além disso, diante da acentuada evolução técnica e artística empreendida pelos jogos digitais ao longo das últimas décadas, não é conveniente subestimar o seu potencial expressivo, acreditando, por exemplo, que já foram desvendados todos os mistérios de sua textualidade, e que neste momento restaria apenas compreender o papel das audiências na recepção das mensagens transmitidas por eles. Desse modo, como está organizada a presente pesquisa?

Num primeiro momento, vale destacar que por se tratar de uma pesquisa concernida nas interfaces entre jogos digitais e educação é vital destacar de que o modo como esta relação está sendo compreendida. A visão deste trabalho se aproxima à de Bogost (2008) e de sua crítica aos modos (restritos) como as possibilidades educacionais dos games têm sido concebidas. O autor revela como o discurso de muitos estudiosos do campo têm se pautado em teorias e concepções de ordem behaviorista ao tratar da natureza formativa das experiências da aprendizagem. Nesse sentido, a interação entre os games e os jogadores é entendida em termos de estímulos e respostas. Em termos práticos, é lícito afirmar que se uma ação é realizada em um jogo, esta irá gerar um condicionamento do jogador, de modo que este esteja mais propenso a realizar a mesma ação fora jogo. Trata-se de um raciocínio que entende a experiência de jogo como um canal unilateral de comunicação em que o game serve de agente causador de comportamentos específicos e o jogador como objeto e ao mesmo tempo efeito dessa influência.

¹¹ Entre os trabalhos de maior destaque neste campo é possível mencionar Hall (2008) e Martin-Barbero (2009).

Essa visão se inspira numa teoria psicológica que, por sua vez, pode assumir a forma de direcionamentos morais. Se um comportamento colocado em prática em um game é considerado útil conforme os parâmetros do mundo real, a tendência é a de que este mesmo game seja considerado “educativo” e que a relevância de seu potencial formativo seja destacada – por exemplo, como um jogador que aprende a pilotar aviões em títulos como *Flight Simulator X*¹². Em contrapartida, se os comportamentos em questão são considerados nocivos, é muito provável que as experiências propiciadas por este jogo sejam encaradas como prejudiciais aos jogadores e, por consequência, dificilmente terão suas possíveis propriedades educacionais reconhecidas. Sob essa ótica, as experiências oferecidas por games como *God of War*¹³ seriam consideradas problemáticas, uma vez que estas supostamente levariam seus consumidores a ferir outras pessoas com armas brancas.

Se o behaviorismo se baseia em uma visão de mundo empírica e científica – isto é, um universo singular e cognoscível de conceitos –, então um modelo behaviorista de videogames educacionais transfere esse universo para o mundo do jogo. Videogames podem não ser modelos completos do mundo material, mas são certamente microcosmos. Esses mundos, na opinião de educadores influenciados pelo behaviorismo, reproduzem o mundo material em uma forma um-para-um. Ao fazê-lo, videogames estimulam a real dinâmica do mundo material. Ou seja, o reforço através de um jogo estabelece a repetição de comportamentos, aos quais o jogador/aluno se adapta. Se esse comportamento corresponde ao tipo de conteúdo que um educador iria reforçar positivamente no mundo material, então o videogame serve a uma finalidade (potencialmente) comensurável, tanto na função quanto em valor. Se, no entanto, o comportamento corresponde àqueles os quais um professor reforçaria negativamente, então o videogame é perigoso e indesejável. Em suma, videogames ensinam o seu conteúdo e este se

¹² (MICROSOFT, 2006). Mais detalhes em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Microsoft_Flight_Simulator

¹³ (SCE, 2005). Mais detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/God_of_War

desdobra para a experiência do mundo real¹⁴
(BOGOST, 2008, p. 236, tradução minha).

De acordo com Bogost (2008), uma das fragilidades dessa visão diz respeito à lógica determinista e robótica com a qual encara os videogames e demais mídias. Trata-se de uma abordagem concernida na crença de que jogos que encorajam positivamente comportamentos negativos são apenas danosos, nunca benéficos. Entretanto, assumir um papel nos videogames não necessariamente implica numa aceitação ou validação automática dos comportamentos presentes nos modelos do jogo. Além disso, videogames oferecem ao jogador a oportunidade de desenvolver relações de empatia com pessoas e situações com as quais ele pode não lidar em seu cotidiano: “mesmo que um jogador execute as ações de um criminoso, um ninja ou um indivíduo humanitário, ele não necessariamente as endossa, rejeita ou adota fora do jogo¹⁵” (p. 238). Para o autor a compreensão behaviorista da educação nos e através dos games falha ao desconsiderar os contextos individuais de aprendizagem do jogador e a ambiguidade inerente aos artefatos criativos de todos os tipos. Em outras palavras, sua atração por uma lógica científica mecanicista ofusca sua capacidade de reconhecer as nuances culturais e subjetivas do modo de representação dos jogos digitais.

Uma das premissas essenciais a este trabalho é a de que tais relações empáticas são inerentemente educativas, uma vez que operacionalizam aprendizagens mediante um contato teatral e mimético com o outro, isto é, com a diferença. A descontinuidade entre ações intrajogo e os comportamentos extrajogo do jogador abre caminhos para o reconhecimento da legitimidade formativa de conteúdos culturais concernidos em universos e histórias controversas. Isso significa dizer que mesmo os jogos classificados como violentos podem ter algo de

¹⁴ “If behaviorism relies on an empirical, scientific worldview – that of a singular, knowable universe of concepts – then a behaviorist model of educational videogames transfers that universe onto the game world. Videogames may not be complete models of the material world, but they are certainly microcosms. These worlds, in the opinion of behaviorist-influenced educators, stand in for the material world in a one-to-one fashion. In so doing, videogames stimulate the actual dynamics of the material world. That is to say, reinforcement through gameplay establishes repeat behavior, to which the player/learner adapts. If that behavior corresponds with the sort of content that an educator would positively reinforce in the material world, then the videogame serves a (potentially) commensurable purpose, both in function and value. If, however, the behavior corresponds with the sort an educator would negatively reinforce, then the videogame is dangerous and undesirable. In short, videogames teach their content and that content transfers to real-world experience.”

¹⁵ “Even though the player of a game might carry out the actions of the criminal, or the ninja, or the humanitarian, he does not necessarily endorse, reject, or adopt them outside of the game.”

significativo a ensinar sobre questões variadas da realidade – isto é, desde que sejam superadas concepções semelhantes àquela descrita acima. Este parece ser justamente o caso do crime: se jogar um game cujo protagonista é um delinquente em atividade não pode mais ser considerado algo (unicamente) antieducativo, quais “lições” podem ser extraídas dos games em que o jogador, ao invés de ações copiosamente alardeadas como nobres e altruístas, comete atos de ofensa às normas e à moral estabelecidas?

Para enfrentar essa questão, esta pesquisa se sustenta em dois pilares distintos: a noção de alegoria e as contribuições da criminologia¹⁶. Em termos de definição, a primeira consiste numa representação concreta de uma ideia abstrata¹⁷. A função desta no contexto do presente trabalho é servir como um estímulo analítico-conceitual que favoreça à perfuração dos conteúdos explícitos dos games e à identificação dos discursos e interpretações possíveis ou subjacentes. Já a criminologia atua como norte para uma compreensão mais sistemática do fenômeno criminal. Se os jogos podem ser entendidos como alegorias que integram ideias imateriais ligadas ao crime, é válido considerar os estudos dessa disciplina como ferramenta teórica para reconhecer de modo sistemático tais abstrações. Um dos principais propósitos por trás dessa articulação é a tentativa de ir além das leituras e discursos de cunho moralista correntes acerca das experiências em questão, uma vez que estes estão habitualmente enraizados em regras e valores dominantes – mas não naturais ou universais – que também podem se tornar objeto de problematização.

Uma das hipóteses em que se sustenta esta pesquisa é a de que os jogos digitais podem ser considerados como alegorias lúdico-computacionais aptas a traduzir e representar diferentes tipos de evento, conceito ou assunto, dentre os quais, figuram aqueles que dizem respeito à delinquência e ao desvio social. Quando voltados a essa temática, os games se credenciam a atuar como uma espécie de pedagogia¹⁸ do “mau

¹⁶ As quais serão operacionalizadas em conjunto com a sociologia do desvio (GIDDENS, 2005; BECKER, 2008).

¹⁷ (KOTHE, 1986).

¹⁸ Convém esclarecer que o uso do termo “pedagogia” não remete a uma tentativa de confluir a dimensão educativa dos referidos videogames com iniciativas e propostas escolarizadas de formação. Na verdade, sua função é apenas reforçar a sistematicidade interna de tais títulos que alude, por exemplo, à recorrência de certas estratégias e recursos formais empregados no intuito de facilitar a imersão e engajamento do jogador em um universo de ficção e *gameplay*. Nesse caso, interessa descobrir de que forma o jogo dimensiona a experiência criminal proporcionada ao jogador.

exemplo”, ou seja, um domínio de experiências sistematicamente desenhadas para apresentar ideias e perspectivas específicas acerca da quebra de regras sociais dominantes, bem como dos indivíduos e grupos associados a esse tipo de conduta. Ao retratar os pontos de vista oriundos de segmentos socialmente estigmatizados por conta de seus atos e estilos de vida marginais, os games concernidos em experiências de desvio estão aptos a produzir discursos específicos, dotados de repertórios retórico-argumentativos próprios, sendo, portanto, passíveis de leitura, interpretação e crítica.

Por fim, é necessário salientar que esta não é mais uma pesquisa que anseia verificar ou mensurar os supostos efeitos (negativos) dos jogos violentos sobre mentes aparentemente indefesas. A intenção aqui é tão somente realizar um esforço descritivo-interpretativo dirigido às qualidades textuais¹⁹ dos videogames. Logo, não há intenção de alimentar o conjunto de querelas centradas no projeto de desvendar a exata medida da influência exercida pelos jogos sobre a moral, os comportamentos e os pensamentos de seus jogadores.

PROBLEMA DE PESQUISA

Partindo do entendimento de que os videogames representam uma forma expressiva e cultural específica capaz de abordar diferentes fenômenos, de que maneira(s) o crime é retratado em suas experiências?

OBJETIVOS

OBJETIVO GERAL

- Investigar os games da série *Grand Theft Auto*, identificando e refletindo sobre as principais características presentes em suas experiências acerca do crime, em diálogo com a criminologia e com a sociologia do desvio.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Discutir as relações entre videogames e o conceito de alegoria, atentando para as possibilidades analítico-interpretativas presentes nesta articulação;

¹⁹ A ideia de “textualidade” referida aqui alude à qualidade que compartilham todos conteúdos passíveis de leitura, esforço este que, por sua vez, está voltado ao processo de produção de sentidos e significados. Em todo caso, como veremos ao longo dos capítulos um e dois, a leitura dos textos dos videogames se diferencia das demais existentes em função de seu alinhamento à estrutura algorítmica das tecnologias baseadas em computador.

- Contextualizar os games com temáticas ligadas ao crime no bojo das produções artístico-culturais sob a égide da estética realista;
- Descrever as principais características das experiências de jogo em *Grand Theft Auto*, evidenciando os modos como estas expressam ideias (conceitos e princípios) da criminologia e da sociologia do desvio.

HIPÓTESES

- Para além de seu caráter (usualmente) espetacularizado, games classificados como violentos também podem ser concebidos como alegorias do crime que apresentam ideias abstratas sobre o desvio social e a delinquência;
- As experiências proporcionadas por tais jogos vêm evoluindo de modo gradual, desafiando raciocínios binários e maniqueístas que se apoiam em categorias e rótulos estanques.

JUSTIFICATIVA

Os games que retratam situações ligadas direta ou indiretamente ao crime e à violência estão crescendo, tanto em quantidade e diversidade, quanto em termos de popularidade. Em inúmeros países do mundo, é comum que jogos dessa natureza figurem ou mesmo liderem as listas de títulos mais vendidos. Após faturar mais de um bilhão de dólares em três dias – marca até então nunca atingida no mercado de games. *Grand Theft Auto V* encerrou 2013 como o jogo mais vendido do ano no Brasil, assim como no restante do planeta²⁰. Fatos como esse sugerem um panorama favorável ao aumento do interesse por parte das indústrias do setor na produção de jogos com temáticas desviantes, dado o seu forte apelo comercial entre os jogadores.

Num período marcado pela multiplicação de jogos polêmicos, a exemplo daqueles consagrados por franquias como *Grand Theft Auto*, parece pouco profícuo que as investigações do campo educacional permaneçam impregnadas de maniqueísmo. Dentre as manifestações mais comuns desta tendência, estão os modelos analíticos concernidos em lógicas binárias e normativas que usualmente se apoiam em oposições como: games violentos e não-violentos; games benéficos e nocivos; games que educam e que não educam” (ou mesmo deseducam). Ao (re)produzir tais rótulos dualistas, esse tipo de abordagem se distancia da complexidade e ambiguidade inerentes aos games contemporâneos,

²⁰ Fonte: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2014/01/17/gta-v-foi-o-jogo-mais-vendido-no-brasil-em-2013-fifa-superou-pes.htm>

negligenciando a miríade de significados que podem envolvê-los no âmbito da cultura e alterar seus modos de uso e apropriação explícitos.

Atualmente, os jogos digitais representam um fenômeno multifacetado e altamente volúvel, característicos intimamente ligados à sua suscetibilidade ao advento e popularização de novos recursos midiáticos. A disseminação de tecnologias digitais móveis, de par com o barateamento de computadores pessoais e consoles, vem favorecendo o processo de generalização dos games, de modo a garantir a eles o acesso a contextos e grupos socioculturais cada vez mais distintos e diversos. A indústria de jogos digitais se empenha para atender todas as demandas dos consumidores em ascensão, lançando produtos e serviços especializados para homens e mulheres; crianças, adultos e idosos; trabalho, lazer e terapia. Se antes era seguro considerar esses jogos como “passatempos exclusivamente infantis”, hoje, esse pressuposto não apresenta mais a mesma credibilidade e capacidade heurística.

Sob esse pano de fundo, um dos grandes desafios na interface entre games e educação consiste em criar as condições de possibilidade para uma compreensão crítica e autônoma dessa experiência. Uma das maneiras pelas quais essa questão está sendo enfrentada é mediante a aproximação com o campo da mídia-educação (JENKINS, 2006; ITO, 2008; RIVOLTELLA, 2008; BUCKINGHAM, 2012; FANTIN, 2006; BÉVORT e BELLONI, 2009). A despeito das nuances do debate, existe um consenso razoável em torno da demanda de fomentar os novos letramentos, enquanto competências e habilidades técnicas socioculturais, resultantes da ascensão, desenvolvimento e difusão das mídias digitais, entre as quais, encontram-se os videogames (ALBUQUERQUE; CRUZ, 2013).

Na esteira de outros pesquisadores²¹, Bogost (2008) também transpõe para o domínio dos jogos as noções de alfabetização e letramento. Como vimos anteriormente, os games, entendidos como mídias baseadas em computador, caracterizam-se pela sua destreza procedural (ou procedimental), isto é, por sua capacidade de criar e executar sistemas complexos de regras. Para serem plenamente decifrados e construídos, tais sistemas exigem de seu jogador (ou designer) a fluência numa particular forma de comunicação: a literacia procedural (*procedural literacy*). Em sentido estrito, essa noção corresponde ao conjunto de competências técnicas ligadas ao domínio de

²¹ Nesse contexto, vale mencionar o pioneirismo de James Paul Gee (2003), que em seu livro “*What video games can teach us about learning and literacy*” propôs inúmeras aproximações entre as experiências dos videogames e os conceitos do campo da sociolinguística.

linguagens de programação de *software*, por sua vez, essenciais para a atuação de profissionais oriundos de áreas como Computação e Sistemas de Informação. No entanto, a literacia procedural, tal como apresentada por Bogost, descreve uma ideia mais abrangente, que abarca habilidades e ações notadamente culturais, tais como: a) ler e escrever processos; b) participar em representações e estéticas procedimentais; c) compreender os intercâmbios entre a prática humana culturalmente situada de produção de significados e os processos tecnicamente mediados. Sem ter a pretensão de preparar ou se restringir a programadores, tais princípios buscam promover a aptidão de interrogar, criticar e utilizar representações de processos específicos reais ou imaginados.

No que diz respeito aos games, pode-se afirmar que essas representações assumem formas bastante diversificadas. Assim como os *softwares* de computador oferecem ao usuário um conjunto pré-definido de funcionalidades (edição de texto, reprodução de áudio, navegação na internet), cada jogo digital propicia ao jogador um campo limitado e singular de ações possíveis. Em geral, os padrões e recursos empregados na estruturação de cada campo procedural dão origem a novas convenções estilísticas, que, por sua vez, ampliam as possibilidades dos processos de criação. Sob o ponto de vista expressivo, esse nível de formalidade cria condições favoráveis ao surgimento de novos gêneros digitais (MARCUSCHI, 2010). No âmbito dos games, essa pluralidade é representada por: *roleplaying games* (RPGs), tiro em primeira pessoa (*first person shooters* ou *FPS's*), corrida, esportes, plataforma, terror de sobrevivência (*survival horror*), quebra-cabeça (*puzzle*), entre tantos outros. Cada um deles apresenta configurações procedimentais específicas que moldam os comportamentos do jogador, enquadrando-os às gramáticas da ação²² que sustentam uma dada representação – às quais caberia uma melhor compreensão mediante a literacia procedural.

Face à inviabilidade de elucidar a trama retórico-procedimental de todos os gêneros existentes, esta pesquisa elegeu como seu objeto o segmento composto pelos games cujas mecânicas e temáticas se orientam por signos atinentes ao crime e à desviância. Mesmo não constituindo formalmente um gênero, a série *Grand Theft Auto* é considerada precursora de inúmeros games de sucesso que atualmente integram um nicho bastante pródigo da indústria do entretenimento eletrônico. Lidar com a dimensão alegórica acerca do crime é uma maneira de compreender os referidos jogos não apenas no que tange ao seu “conteúdo” (argumento,

²² (GALLOWAY, 2006).

discursos, conceitos, valores, sentidos), mas também à sua “forma”, melhor dizendo, às formas e estratégias persuasivas baseadas em regras que mobilizam.

Por se tratar de uma noção ainda pouco conhecida no âmbito da educação, a literacia procedural, sobretudo no contexto dos jogos digitais, ainda carece de maiores estudos que evidenciem a exata medida de seu potencial formativo. Ainda assim, o esforço de compreender as singularidades expressivas das representações computacionais (lúdicas) pode fornecer subsídios fecundos para o entendimento e fomento das competências de leitura e escrita demandadas pelos games, não somente daquelas concernidas na procedimentalidade. Em termos de contribuição, espera-se que o presente trabalho reúna informações capazes de enriquecer tanto o processo de consumo quanto de produção de jogos que acionam estórias e experiências vinculadas ao crime e ao desvio social. Desse modo, será possível almejar um maior amadurecimento dos debates, da crítica, do design e do imaginário social em torno de alguns nichos de jogos “politicamente incorretos”, dentro e fora do âmbito educacional.

A PESQUISA EM JOGO E O JOGO DA PESQUISA: DESENHO METODOLÓGICO

Esta pesquisa é de natureza qualitativa e possui um caráter descritivo, cujo objetivo principal consiste na caracterização e estudo de um fenômeno particular (GIL, 1987). Nesse caso, o objeto em evidência é o crime no contexto dos videogames, mais precisamente o modo como este é representado, expressando ideias sobre a condição delinquente e desviante. Por lidar com um campo cheio de possibilidades investigativas, isto é, repleto de gêneros e títulos distintos, este trabalho também assume contornos de estudo de caso, elegendo a série GTA como foco da investigação.

O *corpus* de análise abrange apenas os títulos canônicos da franquia, ou seja, não levará em conta *Downloadable Contents* (DLC'S), pacotes de expansão e games *spin-off*. O referido recorte abrange um total de sete jogos²³, a saber: *Grand Theft Auto*²⁴, *Grand Theft Auto 2*²⁵, *Grand Theft Auto III*²⁶, *Grand Theft Auto: Vice City*²⁷, *Grand Theft Auto: San*

²³ A versões utilizadas como referência são as de PC.

²⁴ (DMA, 1997).

²⁵ (DMA, 1999).

²⁶ (ROCKSTAR, 2001).

²⁷ (ROCKSTAR, 2002).

*Andreas*²⁸, *Grand Theft Auto IV*²⁹ e *Grand Theft Auto V*³⁰. Essa decisão visa assegurar a viabilidade e exequibilidade da pesquisa, uma vez que uma das principais qualidades dos jogos da referida franquia é o extenso volume de conteúdo. Quanto a isso, vale ressaltar que este trabalho também tem um caráter exploratório, e por isso não tem a intenção de gerar análises generalizáveis ou que se afirmem como “leis universais” que governam todos os games indistintamente.

Entre os critérios que justificam a escolha da série GTA figura, além da já referida popularidade expressa por seus índices de venda, o seu caráter pioneiro. Trata-se do primeiro jogo digital que reuniu dois atributos significativos para o estudo anunciado: a vivência do crime através das lentes do criminoso; a presença de um mundo aberto. Aliás, esta é uma outra característica decisiva. Em geral, os jogos de mundo aberto têm em comum o fato de oferecerem ao jogador a oportunidade de explorar o cenário e os desafios do jogo de modo não-linear mediante atividades secundárias, *sidequests* e *minigames*. Essa categoria é um contraponto aos jogos estruturados com base em roteiros fixos e metas segmentadas de acordo com esquemas pré-ordenados. Muito mais do que “passar de fase”, ao jogador é dada possibilidade de explorar um cenário ou contexto ficcional de forma “livre”, ou melhor, estabelecendo um itinerário de ações que não necessariamente está atrelado à sequência de acontecimentos/eventos do enredo principal.

A construção dos dados tem como mote o gameplay dos referidos títulos, noção que abrange tanto suas mecânicas de jogo (macro e microsistemas de regras) quanto os elementos vinculados à narrativa (personagens, cenários, acontecimentos, desfechos). Essa escolha tem entre os seus pressupostos básicos o entendimento de que o ato de jogar está investido de importância epistemológica, além de constituir uma forma de apropriação e produção do conhecimento. Naturalmente, tal posição demanda um maior detalhamento em termos de estratégias e procedimentos metodológicos. Afinal, assim como a leitura de um texto para fins de auto deleite nem sempre é compatível com o tipo de olhar empregado com propósitos investigativos, convém discernir o “jogar” livre e espontâneo daquele representa um modo sistemático de decodificação e descoberta.

²⁸ (ROCKSTAR, 2004).

²⁹ (ROCKSTAR, 2008).

³⁰ (ROCKSTAR, 2013).

Para conduzir esses esforços, foram utilizadas três referências distintas. A primeira é o “*Playing like a designer*”³¹, material produzido pelo *Extra Credits*³², uma série de vídeo-aulas produzidas pelo designer de jogos James Portnow em parceria com o narrador e animador David Floyd. Nesta exposição estão presentes orientações que visam facilitar o salto de compreensão necessário ao exame metódico das experiências de jogo. Observar enquanto se está experienciando é um dos desafios centrais apontados por essa perspectiva. Na verdade, trata-se do esforço de equilibrar as duas forças – a observação e a experiência –, que frequentemente são consideradas não apenas distintas, mas em certos casos antagônicas: observar sugere distanciamento crítico e afastamento do objeto/fenômeno no qual a experiência busca justamente mergulhar. Em contrapartida, a proposta de jogar como designer reforça a habilidade de decompor o todo da experiência entendendo a integração e o funcionamento das engrenagens que regem o conjunto de estímulos, emoções e modos de engajamento proporcionados por um dado game.

A segunda referência é a abordagem sistematizada por Petri Lankoski e Staffan Björk (2015): a análise formal do *gameplay*. Segundo os autores, esta é uma perspectiva inspirada num tipo mais abrangente de pesquisa que consiste em examinar atentamente um artefato – nesse caso, um game – e seus elementos específicos, descrevendo de forma detalhada as relações existentes entre eles. Embora aspectos contextuais possam ser levados em conta, a análise formal busca compreender o jogo de forma isolada: o jogador, suas circunstâncias e suas impressões não estão no cerne desse esforço. Em contrapartida, também pode ser considerada um método fundamental cujos resultados relativos à compreensão do sistema do jogo são passíveis de uso em análises posteriores, ou contrastados com outras fontes e perspectivas.

De modo sintético, Lankoski e Bjork (2015) definem e exemplificam a análise formal do *gameplay* do seguinte modo:

Análise formal do *gameplay* nos games se baseia no estudo de um game independente do seu contexto, isto é, sem relacioná-lo com as pessoas que o jogam em circunstâncias específicas. Embora um grupo específico de jogadores possa ser considerado nas análises, estas são apenas descrições dos jogadores usadas para compreender

³¹ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=HmtoGwpZc>

³² Mais detalhes em: <http://extra-credits.net/episodes/>

o gameplay e não descrições do seu gameplay. A realização de uma análise formal do gameplay pode ocorrer tanto mediante a perspectiva de que games são artefatos quanto a de que estes correspondem a uma atividade; na maioria dos casos, essa distinção acaba sendo ofuscada uma vez que tanto os componentes de um sistema quanto as maneiras que esses elementos interagem frequentemente precisam ser consideradas. Na prática, a análise formal dos games depende de jogar um jogo e produzir uma compreensão acerca de como o jogo funciona. Quando se está analisando um jogo de tabuleiro, cartas e dados, o livro de regras oferece acesso pleno ao sistema subjacente, e a análise formal pode ser feita puramente por meio da observação destes componentes juntamente com a compreensão adquirida através do ato de jogar. Mesmo assim, as dinâmicas de jogo são mais facilmente compreendidas no gameplay real, então a maioria das análises formais o levam em conta, ou através de pesquisadores jogando um jogo ou por intermédio da observação de outros jogadores jogando o game. Este jogar pode tomar a forma de um gameplay regular, mas também pode incluir experimentos específicos para compreender ou explorar subpartes de um jogo. Certamente, o uso de códigos de trapaça, hacks e similares pode ser motivado devido à sua possibilidade de permitir explorações mais eficientes ou oferecer mais transparência ao sistema do jogo. Independente de como o jogo é observado, a sua compreensão deve, entretanto, estar dissociada das circunstâncias de jogo³³ (p. 23-24, tradução minha).

³³ “Formal analysis of gameplay in games takes a basis in studying a game independent of context, that is, without regarding which specific people are playing a specific instance of the game. Although a specific group of players can be considered for the analysis, these are descriptions of players used for analyzing the gameplay and not descriptions of their gameplay. Performing a formal analysis of gameplay can be done both with the perspective that games are artifacts and that they are activities; in most cases, it blurs the distinction because both the components of a system and how these components interact with each other often need to be considered. In practice, formal analysis of games depends on playing a game and forming an understanding how the game system works. When analyzing board, card, and dice games, the rule book gives transparent access to the underlying system, and a formal analysis could be done

Em termos operacionais, a análise formal do *gameplay* atribui grande importância aos vocabulários subordinados ao artefato analisado, uma vez que estes devem ser capazes de abranger e ao mesmo tempo expressar as singularidades intrínsecas às unidades essenciais dos jogos. Embora cada pesquisa possa organizar ou mesmo construir seus próprios vocabúlos, Lanskoski e Björk (2015) sugerem um conjunto de termos que, para eles, sintetiza as frações fundamentais dos sistemas dos jogos, mas que nem por isso impedem eventuais adaptações ou complementações para casos mais específicos. Essa elaboração tem como base aquilo que os autores chamam de primitivos (*primitives*): os “tijolos” básicos que edificam quaisquer experiências de jogo e os quais podem ter diferentes instâncias e valores. No curso do *gameplay*, ambas as variáveis (posição e valor) se transformam de modo a reconfigurar as correlações entre os primitivos, alterando o estado do jogo (*game state*³⁴). Mas afinal como se caracterizam os primitivos?

Em termos de categoria, Lankoski e Björk (2015) dividem os primitivos em três segmentos distintos: 1) componentes; 2) ações; 3) objetivos. O primeiro eixo corresponde a todas as entidades que podem ser manipuladas pelo jogador ou pelo sistema do jogo – por exemplo, as peças e o tabuleiro de xadrez ou uma nave no game *Space Invaders*³⁵. Já o segundo diz respeito tanto às ações que podem ser realizadas pelo jogador (mover a nave para direita ou esquerda) quanto aquelas realizadas pelo sistema por intermédio de algoritmos e da inteligência artificial (o disparar de projéteis das naves inimigas). O terceiro, por fim, alude às descrições de quais condições gerais são relevantes para o estado do jogo – por exemplo, o que o jogador precisa fazer para “vencer” o jogo. Para a realização de uma análise formal, dizem os autores, é necessário jogar o jogo cuidadosamente em evidência buscando identificar seus primitivos e princípios de design. Além disso, sugerem que o game seja jogado

purely by observing these components and together with the understanding gained by playing. Nonetheless, the game dynamics are more easily understood in actual gameplay, so most formal analyses include these, either through researchers playing the game or through observation of others playing the game. This playing may take the form of regular gameplay but may also include specific experimenting to understand or explore subparts of a game. Indeed, using cheat codes, hacks, and so on may be motivated because they can allow more efficient exploration or provide more transparency to the game system. Regardless of how gameplay is observed, the understanding should, however, be independent of specific gameplay instances.”

³⁴ Para os autores, o estado de jogo é um conceito e não um primitivo. Sua função é expressar o que está acontecendo no jogo por intermédio dos próprios primitivos: por exemplo, num jogo de xadrez isso pode ser traduzido mediante a identificação de cada peça no tabuleiro, bem como suas respectivas posições.

³⁵ (TAITO, 1979).

diversas vezes e de diferentes formas para assim executar um mapeamento mais denso de suas possibilidades (*affordances*).

Os propósitos e procedimentos da análise formal se mostram consonantes às intenções da presente investigação. Essa sintonia pode ser traduzida mediante as seguintes observações: 1) esta pesquisa tem como objeto o conteúdo dos jogos (da série GTA) propriamente ditos e não as conexões que os jogadores estabelecem com eles; 2) ao mesmo tempo, os resultados de tais esforços serão a matéria-prima para as análises menos “objetivas” e mais interpretativas, dito de outra forma, aquelas que dizem respeito às conexões entre os elementos constitutivos das narrativas e mecânicas de jogo e as ideias da criminologia e da sociologia do desvio.

Por fim, a terceira e última referência metodológica aqui abraçada está condensada nas orientações oferecidas por Marie-Laure Ryan (2006) às investigações voltadas às narrativas dos jogos. Partindo do conflito entre Ludologia e Narratologia³⁶, a autora adota uma postura apaziguadora, ressaltando o caráter estruturante da dimensão ficcional dos games, sem negligenciar a centralidade do *gameplay* na tessitura das experiências de jogo. Dentre as principais recomendações feitas por Ryan, destacamos:

- 1) **Investigar o uso heurístico da narrativa** – entender como esta pode ser um recurso favorável não apenas ao desenvolvimento de uma estória, mas também um agente facilitador da compreensão das regras e dos objetivos do jogo;
- 2) **Explorar os variados papéis e as manifestações da narrativa** – isso envolve identificar vetores como: a narrativa na qualidade de roteiro de acontecimentos inscritos no jogo; a narrativa escrita pelos jogadores através de suas ações; a narrativa que seduz o jogador mediante *cutscenes*, diálogos e textos; as micro-estórias contadas por personagens não jogáveis; as narrativas construídas pelo jogador com base em materiais oferecidos pelo jogo;

³⁶ Trata-se de um debate epistemológico que tem como estopim a discordância sobre a natureza e função dos videogames. De um lado, a narratologia afirma que os games representam apenas um novo modo de contar estórias e que, portanto, as teorias literárias possuem autoridade teórica para sustentar as investigações sobre o fenômeno. Do outro lado, os ludologistas que defendem a ideia de que os games são atividades lúdicas que apresentam os mesmos fundamentos de outras práticas não-computadorizadas, fato que supostamente transforma os estudiosos do campo do jogo em referências prioritárias nesse âmbito. Mais detalhes no trabalho de Gomes (2009).

- 3) **Mapear o mundo ficcional e seus objetos associando-os às regras do jogo** – trata-se de compreender a coesão entre as dimensões funcionais e imaginativas do jogo, ou melhor, se as coisas, pessoas e lugares do jogo são congruentes com os tipos de agência que lhes são imputados;
- 4) **Avaliar a conexão entre o *gameplay* e as narrativas** – esse ponto envolve enfrentar questões como: o sistema de regras em questão poderia ter sido ficcionalizado de outra forma e vice-versa? Quando cumpre uma tarefa, o jogador entende a lógica narrativa por trás das ações que o conduziram a essa solução ou esses recursos lhe parecem aleatórios?

Uma vez explicitadas as três principais referências metodológicas que orientam a construção dos dados é preciso esclarecer que não existe uma hierarquia ou sequência lógica formal estabelecida entre elas. A função de cada uma é tão somente auxiliar na compreensão e registro sistemático das experiências de jogo, registros esses que serão apresentados de acordo com a sua relevância para cada uma das categorias analítico-descritivas aqui presentes. Estas, por sua vez, foram definidas em conformidade com os elementos que Cusson (2011) considera indissociáveis do fenômeno criminal, a saber: a) o criminoso; b) a vítima; c) os controles sociais. Em cada uma dessas linhas, o objetivo é identificar e explicitar as ideias abstratas que os games da série GTA expressam de forma explícita ou figurativa. Apesar da tentativa de fugir de uma abordagem puramente cronológica, foi grande a atenção dada às transformações sofridas pela franquia ao longo do tempo. Por se tratar de uma marca pioneira que influenciou e inspirou o surgimento de outros títulos similares, entende-se que o reconhecimento e a problematização de tais mudanças detêm uma importância que ultrapassa os domínios da série GTA, estendendo-se a outros jogos que existem ou que ainda serão produzidos.

Vale mencionar que cada um dos sete jogos listados foi jogado com dois raciocínios distintos, os quais estão balizados em concordância com as seguintes prioridades: 1) a vivência conforme o estilo do jogador regular, tendo em vista concluir todas as missões da campanha principal e conhecer os principais fatos e desdobramentos da trama; e 2) a exploração do jogo como espaço de possibilidades, explorando os limites e possibilidades da agência ensejada pelo sistema. A principal diferença entre tais *mindsets* é que enquanto o primeiro é orientado por uma lógica pragmática e estratégica dirigida pelo anseio de tão somente vencer as

tarefas que o jogo impõe, o segundo se norteia pelo princípio da curiosidade, visando a experimentação de hipóteses, reconhecimento de padrões ou mesmo das falhas (*bugs* e *glitches*) presentes nos processos e estruturas que governam o game. No total, foram contabilizadas aproximadamente 319 horas de jogo distribuídas entre os todos os jogos analisados.

Por fim, a estrutura da tese se encontra fracionada em quatro capítulos, cujos temas norteadores estão divididos em: 1) **videogames** – conceitos, diversão e design; 2) **alegoria** – forma de expressão, modo de leitura e relações com os videogames; 3) **crime (na ficção)** – princípios da criminologia e da sociologia do desvio, a estética realista como campo privilegiado para a ficcionalização de temáticas marginais e considerações preliminares sobre a pedagogia do outsider; 4) **o crime em GTA** – história da franquia *Grand Theft Auto* e ideias abstratas acerca do crime expressas sob a forma de narrativa e mecânicas de jogo.

CAPÍTULO I: *LOADING...* TEORIZANDO OS VIDEOGAMES

O objetivo deste capítulo é fornecer uma visão geral sobre o fenômeno dos jogos digitais, na tentativa de demarcar alguns dos elementos fundamentais à sua compreensão nos planos cultural, psicológico e estrutural. Para isso, aborda os tópicos a seguir: 1) as (des)continuidades entre jogos e jogos digitais no âmbito teórico-conceitual; 2) a diversão dos games e sua ambiguidade na relação com o jogador; 3) a constituição dos jogos (digitais) na perspectiva do game design.

1.1 DOS JOGOS AOS JOGOS DIGITAIS: CONCEITOS, DEFINIÇÕES E ATRITOS

Desde a sua ascensão como temática de interesse acadêmico, os jogos digitais têm instigado uma série de questões e debates cada vez mais diversificada. Estes, por sua vez, não se dirigem apenas à identificação e análise dos fenômenos associados ao referido objeto, mas também ao estudo dos aspectos metodológicos e teóricos mobilizados na compreensão deles. Nesse sentido, vale destacar a importância das questões de fundo ontológico: o que são os jogos? Quais são suas principais características? Quais delas são fundamentais e quais delas são prescindíveis em relação à sua especificidade?

Na busca de respostas para essas e outras indagações, têm surgido e se popularizado alguns nomes e obras que atualmente podem ser considerados “clássicos(as)” nos trabalhos produzidos sobre o tema. Um dos principais representantes desse grupo é o historiador húngaro Johann Huizinga, cuja obra *magna*, “*Homo Ludens*”, tem-se constituído como um enquadramento teórico quase obrigatório para estudos e investigações sobre os jogos digitais. Mesmo tendo sido publicada em 1955, período que antecede o surgimento e a ascensão dos jogos eletrônicos como indústria e forma de entretenimento, não se pode negar a importância do referido livro no reconhecimento, sistematização e compreensão do fenômeno.

Para Huizinga (2008), o jogo representa um elemento da cultura que antecede a própria (cultura), constituindo-se como uma realidade autônoma. Ainda que o jogo seja influenciado pelas teias de significados específicas a cada espaço-tempo histórico, sua existência transcende à própria ideia de vida civilizada. Com isso podemos entender que o jogo é uma espécie de “propensão” – um impulso suprarracional – presente não apenas nos indivíduos humanos, mas também em várias outras espécies

de seres vivos – a exemplo dos filhotes cães que “brincam” de atacar membros de sua própria matilha como forma treinar e/ou dar vazão aos seus instintos primários, sem com isso ter a intenção de ferir o seu “inimigo”. É interessante entender que o jogo, nesse caso, consiste numa ruptura, ou melhor, numa espécie de “intervalo” que suspende os modos de agir e pensar que habitualmente regem a vida cotidiana.

De modo sintético, Huizinga (2008) define o jogo como:

[...] uma atividade livre, conscientemente tomada como ‘não séria’ e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. Promove a formação de grupos sociais com tendência a rodearem-se de segredo e a sublinharem sua diferença em relação ao resto do mundo por meio de disfarces ou outros meios semelhantes (p. 16).

Considerado outra referência-chave nos estudos sobre os jogos, coube a Roger Caillois (1990) a tarefa de dar continuidade ao legado intelectual deixado por Huizinga. É em “Os Jogos e os Homens”, seu principal livro publicado sobre o tema, que se encontram sistematizadas essas contribuições. Entre os principais destaques nesse plano, encontram-se os de cunho conceitual, às quais Caillois conseguiu traduzir na forma de uma categorização dos jogos de acordo com os modos pelos quais estes engajam os jogadores. Todavia, antes de melhor esclarecer este ponto, vale mencionar que, sob a ótica do autor, as características comuns a todos os jogos existentes são:

- **Improdutividade** – deve estar isento da responsabilidade de gerar bens materiais e/ou lucro;
- **Liberdade** – seus participantes estar envolvidos por vontade própria e não por pressões externas;
- **Reversibilidade** – por acontecer num espaço-tempo imaginário e apartado da vida cotidiana, o jogo deve restaurar, assim que encerrado, o “estado das coisas” e as configurações que suspendeu ao ser iniciado;

- **Imprevisibilidade** – os resultados são decididos mediante as ações do jogador;
- **Regras** – possui normas que balizam os comportamentos dos participantes e que são fundamentais na criação de desafios.

Ainda que tais características já tenham sido esboçadas de forma preliminar no trabalho de Huizinga, Caillois (1990) parece ter dado a elas o realce necessário para um olhar mais profundo ao fenômeno. Conforme já foi mencionado, um dos principais contributos do referido livro encontra-se na separação dos jogos em categorias distintas, as quais o autor estabelece com base nos esquemas mentais e comportamentais que cada uma delas aciona no(s) jogador(es). Estas categorias são: 1) *Agon* (competitivos) – mensuração e comparação de desempenho (ex: queda de braço); 2) *Alea* (sorte/azar) – o acaso é elevado ao status de elemento decisivo, sobrepondo a competência dos participantes (ex: jogo de dados); 3) *Mimicry* (representação) – consiste na interpretação e encenação de personagens e histórias (ex: teatro); 4) *Ilinx* (vertigem) – baseia-se na desorientação temporária dos sentidos (ex: salto de paraquedas). Vale salientar ainda que estas divisões não representam domínios incomunicáveis, de modo que um mesmo jogo pode combinar dois ou mais de seus princípios norteadores: o jogo de “par ou ímpar”, por exemplo, combina a competição entre dois indivíduos (*agon*) com o acaso e a “sorte” enquanto fatores determinantes no resultado final da disputa (*alea*).

Na condição de objeto de estudo e investigação, os jogos representam um fenômeno que usualmente aciona diferentes disciplinas e áreas do conhecimento. Em função disso, eles vêm se configurando como um campo acadêmico e interdisciplinar de conhecimento que deve a sua ascensão à recente consolidação dos jogos digitais como forças culturais, que, por sua vez, não estão restritos(as) a um tipo específico de mídia ou tecnologia (MÄYRÄ, 2008).

No âmbito dos *game studies*, denominação recebida pelo referido campo de conhecimento, encontra-se uma série de disciplinas e abordagens distintas, dentre as quais se destacam em termos de contribuições aos estudos sobre os jogos: História, Antropologia, Psicologia, Sociologia, Ciências da Educação, Ciências da Computação e, posteriormente, os Estudos Literários e Artísticos. Um dos sintomas desta pluralidade pode ser identificado na multiplicação de trabalhos científicos sobre o tema publicados nas últimas décadas. Este fato pode ser facilmente simbolizado mediante a criação de revistas (eletrônicas)

dedicadas exclusivamente ao tema dos games, dentre as quais é oportuno mencionar o periódico on-line *Game Studies*³⁷, um dos pioneiros nesta categoria.

A despeito das significativas contribuições feitas pelos autores da referida corrente clássica, é igualmente importante ponderar acerca das limitações presentes nas abordagens que os consideram suficientes ou mesmo indispensáveis para uma compreensão plena do fenômeno dos jogos digitais. Frente à referida multiplicação das disciplinas e ramos do saber interessados nas problemáticas vinculadas aos games, Alexander Galloway (2006) aponta os riscos presentes nesse tipo de abordagem:

Mas o que Huizinga e Caillois têm em comum [...] é o fato de ambos destacarem a experiência individual durante o jogo. Como sociólogos, eles naturalmente privilegiam a esfera humana mais do que a esfera tecnológica; jogar é uma “ocupação” ou “atividade” dos humanos (e também de alguns animais). Como teóricos do jogo, eles naturalmente consideram o não jogo como associado à questão. Isso é bom para o entendimento do “jogo” e do “jogar” em geral, mas apenas parcialmente suficiente para a compreensão dos videogames como um meio historicamente circunscrito dotado de qualidades tangíveis [...] Se o objeto de uma determinada análise é um meio em sua totalidade, devem ser levados em consideração apenas os aspectos que se assemelham aos “jogos” ou ao “jogar”? Esta abordagem eleva uma compreensão pura e simples dos “jogos” e do “jogar”, mas, ao fazer isso, ignora uma vastidão de detalhes do meio em geral³⁸ (GALLOWAY, 2006, p. 21, tradução minha).

³⁷ Mais detalhes em: <http://gamestudies.org/1402/about>

³⁸ “But what Huizinga and Caillois have in common [...] is that they both focus specifically on the individual’s experience during play. As sociologists, they naturally privilege the human realm over the technological realm; play is an “occupation” or “activity” of humans (and also of some animals). As theorists of play, they naturally regard nonplay as beside the question. This is fine for understanding “play” or “game” in general, but it only partially suffices for understanding video games as a specific historical medium with definite tangible qualities. [...] If the object of one’s analysis is a medium in its entirety, must only those aspects of the medium that resemble play or a game be considered? Such an approach elevates an understanding of

Esta tendência parece ser bastante difundida no âmbito dos *game studies*, especialmente nos trabalhos inscritos no campo das ciências humanas. Uma das razões para isso é a crença na existência de uma linearidade teórica inequívoca entre os jogos e os videogames. Em outras palavras, costuma-se pressupor que os jogos digitais simbolizam o resultado direto de uma espécie de desenvolvimento natural dos jogos tradicionais. Quanto a isso, se observarmos essa questão do ponto de vista histórico, é possível notar que o nascimento dos jogos digitais como forma de entretenimento é um acontecimento acidental: o “tênis para dois”, primeiro jogo eletrônico documentado, foi uma invenção do engenheiro militar William Higinbotham que, ao modificar o modo de funcionamento de um osciloscópio, subverteu a lógica de um aparelho cujas funções nada têm a ver com quaisquer atividades de lazer. Diante disso, do mesmo modo que os videogames podem ser considerados uma ramificação de um universo lúdico analógico previamente constituído, também é legítima interpretação segundo a qual estes são o resultado direto e indireto do desenvolvimento técnico-científico que permitiu a ascensão de diversas tecnologias eletrônico-computacionais – cabendo aí também o estabelecimento de novas “linearidades” subordinadas a disciplinas como, por exemplo, a informática.

É importante não perder de vista que o propósito desta observação não é o de estabelecer uma hierarquia entre as diferentes teorias aplicadas à compreensão dos jogos (digitais). Frente a um fenômeno que, apesar de emergente no âmbito acadêmico, incita questionamentos cada vez mais heterogêneos, não convém atribuir a esta ou àquela disciplinas a autoridade epistemológica em relação às demais. Vale ressaltar que esta tendência fragmentária costuma ser mais explícita nos esforços de definição e conceituação das noções de jogo digital, videogame, jogo eletrônico, jogo de computador e etc. Ao apresentar o seu próprio conceito, Galloway (2006), novamente, chamou a atenção para a importância de não desconsiderar a multidimensionalidade dos jogos digitais, característica que impõe às tentativas de delimitá-los o desafio de abordar de forma crítica os autores e referenciais da corrente clássica. Mais do que isso, enfatiza a necessidade de superar lógicas binárias, reconciliando assim as dimensões humanas e não-humanas materializadas nos games.

“play” or “game” pure and simple but, in doing so, ignores the vast detail of the medium in general.”

Para estabelecer uma definição de jogo é necessário, então, tomar os conceitos de Huizinga e Caillois de jogo e encará-los como algo que na verdade está diluído em máquinas algorítmicas de jogo. Esta abordagem diferenciada, que deve mais aos *media studies* do que à antropologia cultural, tenta trabalhar de trás-para-frente a partir do material em mãos, aproximando-se do meio em sua totalidade mais do que de uma instanciação de um elemento específico da atividade humana. Só então pode alguém vasculhar através dos vários traços e artefatos dos videogames, a fim de chegar a um enquadramento para interpretá-los³⁹ (GALLOWAY, 2006, p. 21, tradução minha).

Também interessado na simbiose entre jogos e tecnologias, Jesper Juul (2003; 2005) é um dos autores que se propôs a retomar as principais obras clássicas acerca da temática. Uma de suas principais preocupações foi analisar o modo como as mídias eletrônicas e digitais interferem na constituição original dos jogos. Para isso, identificou todas as especificidades atribuídas aos jogos em cada um dos autores da corrente clássica, comparando-as e destacando aquelas que se mostraram consensuais em todos ou na maioria deles. Ao conjunto de princípios resultante deste esforço, Juul (2005, p.25) deu o nome de modelo clássico do jogo (*classic game model*), síntese na qual apresenta as principais características consensuais atribuídas aos jogos em todos os trabalhos analisados. São elas:

- 1) **Regras:** jogos são sistemas baseados em regras;
- 2) **Resultados variáveis e quantificáveis;**
- 3) **Valorização do resultado:** aos diferentes resultados potenciais de um jogo são assinalados diferentes valores, alguns positivos outros negativos;

³⁹ “To arrive at a definition of video games, then, one must take Huizinga and Caillois’s concept of play and view it as it is actually embedded inside algorithmic game machines. This different approach, owing more to media studies than to cultural anthropology, tries to work backward from the material at hand, approaching the medium in its entirety rather than as an instantiation of a specific element of human activity. Only then may one start to sift through the various traces and artifacts of video gaming in order to arrive at a suitable framework for interpreting it.”

- 4) **Esforço do jogador:** o jogador se empenha como forma de influenciar nos resultados – por isso games também são considerados “desafios”;
- 5) **Associação do jogador com o(s) resultado(s):** o jogador está emocionalmente ligado aos resultados do jogo no sentido de que ele pode ser tanto o vencedor “feliz” no caso de um desfecho positivo quanto um perdedor “triste” no caso de um desfecho negativo;
- 6) **Consequências negociáveis:** o mesmo jogo (conjunto de regras) pode ser jogado com ou sem desdobramentos para a vida real.

Num primeiro momento, Juul (2003; 2005) constata a existência de certa compatibilidade entre o modelo clássico e os jogos de computador. Nesse sentido, há que se destacar que os jogos são manifestações transmidiáticas, atributo que lhes permite se mover por entre diferentes tipos de recursos, instrumentos e materiais. Ao reconhecer as tecnologias (digitais) de comunicação e informação como parte desse conjunto de meios, é possível perceber alinhamento dos jogos de computador aos mesmos princípios que governam os seus “ancestrais”. A esse respeito, o autor aponta duas diferentes maneiras pelas quais os jogos transitam por entre mídias distintas sem sair do enquadramento proposto no modelo clássico. A primeira delas corresponde às implementações: quando um jogo de computador reproduz fielmente as características e o modo de funcionamento de um jogo pré-existente – um exemplo é a relação de correspondência entre as versões física e digital de jogos de carta. A segunda maneira são as adaptações: diferentemente das implementações, nestas é possível identificar perdas/mudanças significativas na passagem das versões tradicionais para as eletrônicas, sobretudo no plano das regras. Nesse sentido, o caso dos jogos de esporte é emblemático: as diferenças entre o futebol jogado nas quadras/campos e aquele vivenciado em games como *FIFA* ou *Pro Evolution Soccer* são explícitas, pois, seja mediante simplificações ou complementos, não há plena equivalência entre as experiências proporcionadas por eles. Enquanto o futebol “real” é considerado um esporte obrigatoriamente coletivo, os referidos games permitem que o jogador controle sozinho uma equipe inteira. Diante disso, é lícito afirmar que implementações e adaptações são semelhantes enquanto formas de inserção do modelo clássico no âmbito das tecnologias computacionais, mas diferentes no

grau de detalhamento com o qual conseguem “mimetizar” uma dada atividade/experiência (lúdica) pré-existente.

Embora fecundas em termos de possibilidades de discussão e reflexão, as noções de implementação e adaptação parecem não ser suficientes para identificar e compreender os papéis cumpridos pelas tecnologias em relação aos modos canônicos de jogar. Atento a essa lacuna, Juul (2003; 2005) aponta as três principais maneiras pelas quais as mídias têm auxiliado os jogos: 1) computação: sustentando as regras e decidindo o que acontece em resposta (*output*) a cada ação (*input*) do jogador; 2) estado do jogo: fornecendo informações que permitem ao jogador saber o que está acontecendo no jogo a cada momento; 3) interface: definindo o quão detalhada é a influência dos jogadores sobre o estado do jogo – por exemplo, isso abrange desde as escolhas mais simples do tipo “sim/não”, até os modos de interação mais elaborados, como aqueles oferecidos pelos games de esporte, nos quais os jogadores assumem várias outras funções além daquelas que cabem individualmente a cada atleta.

Por outro lado, se a maioria dos jogos de computador se mostra compatível com o modelo clássico, por outro, esses mesmos jogos também modificam e reconstróem certas convenções presentes nas formas lúdicas tradicionais. Para Juul (2005), enquanto podemos falar dos jogos como formas bem definidas, os jogos de computador são uma categoria extensa demais para ser enquadrada em caracterizações estáticas e definitivas. Para ilustrar esta barreira, o autor lista alguns atritos existentes entre tais segmentos, a saber:

- 1) Enquanto os jogos de computador são tão baseados em regras quanto os demais jogos, eles também modificam o modelo clássico de modo que agora é o computador que sustenta as regras do jogo. Esta diferença torna os jogos de computador uma modalidade mais flexível, uma vez que permite a criação e manutenção de regras muito mais complexas, dando mais liberdade aos jogadores e possibilitando a eles participar da atividade sem a necessidade de um conhecimento prévio das normas;
- 2) A noção de resultado variável muda com a ascensão de jogos on-line, como *Everquest* e *World of Warcraft*, uma vez que estes não possuem um resultado final e definitivo, ou seja, não há como definir precisamente os status de “vitória” e “derrota”, por exemplo;

- 3) Jogos de simulação com final aberto, como *The Sims*, mudam o modelo clássico ao removerem os objetivos, ou, mais precisamente, ao não descreverem tão bem certos desdobramentos possíveis tão bem quanto outros;
- 4) A prática difundida de incluir algumas trapaças (*cheat codes*) nos jogos de computador contemporâneos implica que o jogador em muitos casos é livre para modificar algumas das regras básicas de um jogo; o jogo adquire a qualidade de poder se tornar um playground ou um *sandbox*.

Graças a contribuições como estas, tornou-se possível realizar descrições mais esquemáticas e detalhadas acerca das diferenças entre jogos digitais e não-digitais. Dentre os esforços de maior importância nesse âmbito, destaca-se a síntese realizada por Becker (2008), na qual são esboçadas as diferenças entre os jogos tradicionais – divididos por ela em jogos de tabuleiro e jogos de interpretação (*live role-play*) – e os videogames (TABELA 1), levando em consideração as seguintes categorias: a) aplicação das regras; b) estrutura das regras; c) papéis assumidos pelo jogador; d) espaço ou ambiente do jogo; e) constituição do espaço ou ambiente do jogo; f) objetos; g) interação; h) jogadores. Chegando a conclusões semelhantes às de Juul (2003;2005) e Galloway (2006), a autora afirma que, embora boa parte da literatura sobre as relações entre jogos tradicionais e jogos digitais defina os últimos como sendo apenas uma continuidade dos primeiros, não é seguro pautar a compreensão dos games apenas nos aportes teóricos da vertente clássica, uma vez que o próprio conjunto de tecnologias digitais de comunicação e informação nas quais esta experiência se encontra alicerçada ainda desperta por si só uma série (ainda não resolvida) de questionamentos. Sendo assim, considerando que o processo de elucidação das mídias ainda está em pleno curso, parece pouco provável que já tenhamos formuladas as conclusões definitivas acerca de como estas afetam a natureza primária dos jogos mediante a sua simbiose com os videogames.

Jogos Digitais X Jogos Não-Digitais			
	J. Digitais	J. de Tabuleiro	<i>Live Role-play</i>
Aplicação das regras	Codificada; pode ser alterada apenas modificando o programa e algoritmos do jogo	Em tempo real; controlada pelos jogadores (ou facilitador); aberta a burlas, quebras e mudanças	
Estrutura das regras	Predeterminada; pode ser monitorada independentemente dos jogadores ou facilitadores	Negociável; são monitoradas pelos jogadores e facilitadores	
Papéis	Localizados de forma precisa no interior de um contexto (repleto de imagens, sons e comportamentos)	Imaginados e mediados de modo pessoal	
Espaço / ambiente de jogo	Dinâmico; idêntico a todos os jogadores	Estático; inalterável	Inalterável; varia de acordo com o ponto de vista diferente; pessoal
Constituição do espaço / ambiente de jogo	Pode ser manipulada; universal/microscópica	Estática; Física; (tabuleiro e peças) que não mudam de forma	Mediado pela imaginação de cada participante
Objetos do jogo	Podem ser autônomos	Podem ser inertes ou mecânicos	Imaginados
Interação do jogo (o que as pessoas podem fazer com/para o jogo)	É consistente através de todas as instâncias do jogo	É consistente	Cada instanciação pode ser diferente
Jogadores	É preciso haver apenas um jogador humano	Todos os participantes precisam ser humanos	

Quadro 1 – Diferenças entre jogos digitais e não-digitais⁴⁰

Por fim, no que tange aos esforços de conceituação dos jogos e das conexões destes com os jogos digitais/eletrônicos/de computador, é oportuno destacar a cautela necessária para evitar a adoção de definições excessivamente rígidas. Um dos argumentos em favor dessa perspectiva

⁴⁰ Fonte: (BECKER, 2008, p. 45, tradução minha).

é o caráter dinâmico do fenômeno em discussão: devido à sua associação inalienável com as tecnologias digitais – por si só, altamente cambiantes –, as feições assumidas pelos jogos digitais tendem a estar em constante transformação. Nesse caso, é importante salientar que a evolução contínua de interfaces e plataformas de jogo pode (e costuma) afetar de maneira decisiva o tipo de experiência por eles proporcionado, fato que torna arriscada a busca e afixação de ontologias com pretensões universalistas.

Uma das alternativas a este *modus operandi* é a valorização de definições inclusivas⁴¹, processo que implica numa redistribuição alternativa de focos de interesse: desloca-se o centro daquilo que os jogos digitais supostamente “são” em essência, para as características que eles “podem vir a assumir”, ainda que em um grau reduzido de abrangência e que os atributos descritos nesse movimento sejam de difícil generalização. Um dos principais méritos dessa abordagem consiste em permitir uma maior plasticidade por parte das conceituações do jogo (digital), proporcionando assim uma maior autonomia aos estudos e às iniciativas de cunho científico de cada área/disciplina, sobretudo daquelas que enveredam-se por enfoques alternativos e/ou pouco convencionais.

1.2 O CANTO DA SEREIA: OS GAMES E A DIVERSÃO... PARA ALÉM DO “DIVERTIDO”

Conforme já mencionado, o fenômeno jogos digitais têm despertado crescente interesse em diferentes domínios, em especial, desde o final do século XX, período durante o qual se afirmou como objeto de incursões científicas. Não é uma tarefa fácil precisar todos os motivos que geraram tal agitação em torno da temática. Em contrapartida, é possível presumir que muitas das razões em questão estão direta ou indiretamente relacionadas a um fator específico: a diversão. De fato, a grande popularidade dos jogos digitais parece não ser mais uma premissa sujeita a grandes contestações, em boa medida, devido à crença de que as experiências proporcionadas pelos games são inerentemente capazes de gerar algum tipo de valor ou efeito positivo em seus jogadores. Esse conjunto de contrapartidas (que nem sempre é bem explicitado) é justamente aquilo que os faz receber o rótulo de “experiência divertida”.

Antes de mais, convém mencionar que o princípio da diversão parece tão arraigado no cerne dos jogos digitais ao ponto de muitas vezes ser considerado um atributo inseparável destes. Como vimos no tópico

⁴¹ Whitton (2010).

anterior, definir e caracterizar os jogos, sejam eles baseados em tecnologias ou não, são esforços de grande complexidade, uma vez que exigem atenção às diferentes dimensões do objeto. Por conta disso, é bastante comum que nesse processo os elementos mais aparentes dessa experiência sejam atrelados à própria natureza dos games, isto é, ao que os faz “serem o que são”. Nesse sentido, apesar da multiplicação de papéis assumidos pelos jogos digitais na contemporaneidade, é possível afirmar que o entretenimento ainda persiste como função primária atribuída aos jogos, que, por consequência, tendem a ser qualificados com base na sua capacidade de proporcionar experiências aprazíveis e envolventes. Desse modo, a diversão não raro se converte em finalidade última e predominante dos games, ou seja, a sua “razão de existir”.

Todavia, é seguro afirmar que a diversão, enquanto propósito (quase inquestionado) atribuído aos jogos, pode ser considerada também uma de suas especificidades, isto é, um de seus traços fundamentais? Whitton (2010, p. 23) nos ajuda a pensar essa questão, sublinhando a separação entre aspectos objetivos e subjetivos dos jogos. Ao advogar em favor da necessidade de definições mais flexíveis, a autora lista alguns dos elementos que normalmente são de grande importância para os games, ainda que não necessariamente sejam obrigatórios. São eles: competição; desafio; exploração; fantasia; objetivos; interação; resultados; pessoas; regras e segurança. Todas essas características⁴², explica, são objetivas, uma vez que sua presença e/ou existência independe do ponto de vista do jogador. A não inclusão da diversão neste conjunto se deve ao fato de que esta é considerada um elemento de cunho subjetivo: se um jogo é ou não “divertido” não é algo que se possa dissociar da experiência de quem joga. Um mesmo jogo pode ser considerado divertido e enfadonho por jogadores diferentes ou mesmo por um único jogador, uma vez que aspectos psíquicos e ambientais podem afetar o modo de fruição da experiência dando margem também à formação de juízos distintos em diferentes ocasiões. Desse modo, parece arriscado elevar ao status de especificidade de um fenômeno os elementos que não estão radicados no próprio e que dependem muito mais de fatores individuais (quem joga) e circunstanciais (em que condições joga).

Neste ponto, algumas questões se fazem obrigatórias: mas afinal, o que é a “diversão”? Quais são suas características? Será que ela é mesmo tão importante para os jogos? Podemos assegurar que ela é sempre benéfica ao jogador? Ou será que ela apresenta “armadilhas” insuspeitas?

⁴² Para maiores detalhes, ver Whitton (2010, p. 23-27)

A princípio, a tarefa de responder a algumas dessas perguntas tem sido atribuída ao campo da psicologia, uma vez que este questionamento parece remeter a processos desencadeados pelo jogo na mente de seus jogadores. Frente à necessidade de desvendar o mistério por trás do apelo dos games, um conceito adquiriu grande destaque no meio acadêmico: o fluxo. De antemão, é oportuno esclarecer que este conceito não surgiu por conta dos jogos digitais. Cunhado pelo psicólogo estadunidense Mihaly Csikszentmihaly, este conceito surgiu como uma tentativa de responder aos questionamentos que buscam compreender a felicidade e como esta usualmente se manifesta em nossas vidas. Esquivando-se do discurso corrente no âmbito da autoajuda, o autor explica que suas pesquisas sobre o tema não tiveram como foco a criação e prescrição de receituários. Segundo ele, a felicidade está subordinada a aspectos altamente subjetivos existentes em cada indivíduo, não podendo ser traduzida por meio de uma fórmula que abarque todos os seres humanos de modo uniforme.

Em outro viés, Csikszentmihaly (2000) reconhece que os melhores momentos de nossas vidas costumam ter alguns princípios em comum. Num primeiro plano, a felicidade parece estar ligada a ações e comportamentos concretos que, por sua vez, não são generalizáveis, uma vez que dizem respeito a interesses e valores que se projetam de uma dada personalidade. Por outro lado, se considerarmos a felicidade como um estado de consciência, tal como defendida pelo autor, torna-se então possível identificar os aspectos mais amplos que dizem respeito a este fenômeno. Nesse sentido, a primeira grande constatação a respeito da felicidade é a de que ela costuma resultar ou ser antecedida por momentos/fases de esforço extremo. Dito de outro modo, as experiências mais satisfatórias de nossas vidas – entendidas por ele como experiências ótimas – não advêm de circunstâncias de passividade. Em última análise, pode-se dizer que a felicidade é um estado psíquico e emocional ligada às energias investidas na conclusão de uma dada tarefa ou atividade em que nos sentimos no total controle de nossas forças – em outras palavras, o fluxo.

Isto é o que o marinheiro segurando uma corda esticada sente quando o vento sopra através de seus cabelos, e quando o barco se lança através das ondas como um potro: as velas, o casco, o vento e o mar cantarolando uma melodia que vibra nas veias do marinheiro. É o que um pintor sente quando as cores na imagem começam a mostrar

uma tensão magnética umas com as outras, e uma coisa nova, uma forma viva, é desenhada na frente do criador atônito. Ou é o sentimento de um pai quando seu filho responde ao seu primeiro sorriso (CSIKSZENTMIHALYI, 2000, p. 15).

Neste momento, já é possível vislumbrar algumas das articulações entre o fluxo e as experiências dos games. Se considerarmos a diversão como um estado de consciência correlato ao acima descrito, é possível identificar o seu potencial no que diz respeito à construção de experiências ótimas. Por serem formas lúdicas baseadas na resolução de tarefas, os games oportunizam situações problemáticas que exigem a adoção de uma postura ativa, crítica e persistente por parte do jogador. Este *mindset* é uma condição fundamental não só para que o jogo possa ser vencido, mas para que, antes de tudo, o jogador se mantenha envolvido e imerso na atividade em curso. Frente a essa importância, os designers investem tempo considerável no desenvolvimento de um jogo no processo de planejamento e implementação de um conceito essencial a este tipo de experiência: o balanceamento. Esta ideia consiste basicamente na capacidade que um jogo tem de oferecer desafios “justos”, isto é, tarefas que, embora possuam níveis de dificuldade crescente – distribuídos ao longo de níveis e fases –, nunca estão fora do campo do exequível. Com maior ou menor esforço, o jogador deve sempre ser capaz de superar os obstáculos que o jogo lhe impõe.

Associados ao empenho e à energia investidos numa ação determinada, estão outros dois elementos que aproximam ainda mais da diversão proporcionada pelos games ao fenômeno do fluxo: a clareza de objetivos e o oferecimento de feedbacks claros. Para Csikszentmihalyi (2000, p. 115), ambos estão intimamente articulados e são fundamentais à constituição de experiências fluidas. Segundo ele, raras são as atividades que conseguem engajar seus participantes de forma profunda sem que estes saibam qual é exatamente o seu propósito primeiro.

No que tange aos jogos digitais, é válido supor que o fornecimento desse tipo de informação tende a ocorrer de duas formas distintas: 1) em títulos mais “abstratos”, como *Tetris*, tal apropriação dos objetivos acontece de modo mais intuitivo, por exemplo, por meio da identificação das regras do sistema e relações de causa-efeito existentes em cada tipo de interação; 2) em títulos providos de maior complexidade ficcional, além dos desafios e obstáculos a serem superados, o jogador também é capaz de descobrir “o quê” fazer mediante as histórias, os cenários e personagens apresentados numa dada narrativa. Além disso, por serem

baseados em tecnologias computacionais, os jogos digitais conseguem reproduzir um contexto de interação capaz de produzir respostas imediatas aos jogadores no que tange às ações que realizam no jogo, isto é, se estas estão mais próximas ou distantes das condições de vitória em cada game. Tradicionalmente, o diálogo entre jogo e jogador ocorre mediante a relação entre estímulos audiovisuais e interfaces de controle: dos comandos realizados nos joysticks e processados pelos algoritmos do jogo às imagens e sons reproduzidos, em tempo real, por telas e displays.

Em linhas gerais, a noção de fluxo, que aqui neste caso é entendida como análoga à diversão dos games, pode ser resumida da seguinte maneira:

[...] uma sensação de que as habilidades são adequadas para enfrentar os desafios diante de nós, uma atividade voltada para metas e regida por normas que também nos dá pistas claras e informam se estamos indo bem. A concentração é tão intensa que não se pode prestar a atenção para pensar em coisas irrelevantes para a atividade que está sendo realizada, ou para se preocupar. A autoconsciência desaparece, e o sentido do tempo fica distorcido. Uma atividade que produz tais experiências é tão agradável que as pessoas querem fazê-la por si só, pouco importando o que conseguir dela, nem se este trabalho é difícil ou perigoso (CSIKSZENTMIHALYI, 2000, p. 115).

Com base nesta caracterização, é lícito inferir que a diversão (o fluxo) consiste no estado de consciência que faz com que alguém se engaje numa ação/tarefa determinada, sem que este esforço esteja necessariamente subordinado ao oferecimento ou busca de quaisquer estímulos ou contrapartidas externas à própria atividade. Ainda que em casos especiais o trabalho possa ser fonte de contentamento, o foco dos indivíduos neste âmbito não está propriamente naquilo que estão a fazer em determinada função e sim nas consequências deste ato. Enquanto o jogo é uma atividade cujo cerne de interesse está voltado para o processo (jogar), o trabalho e demais tarefas remuneradas tendem a estar direcionadas ao produto, isto é, a uma recompensa extrínseca (salário, lucro). Ou seja, sob o ponto de vista psicológico, os jogos⁴³ podem ser

⁴³ Nesse caso, os jogos (digitais) não devem ser confundidos com os e-sports – modalidades esportivas institucionalizadas baseadas em games. Mais detalhes em Gama (2005).

considerados “divertidos” pois são - ou ao menos se dispõem a ser - atividades intrinsecamente motivadas, autotélicas.

No que diz respeito às implicações sobre os modos de agir e pensar do jogador, é importante destacar que a diversão proporcionada pelos games não é neutra ou desprovida de interesses. O fluxo é um conceito fundamental no desenvolvimento de jogos digitais, basicamente porque atua como ideia reguladora que orienta game designers na tarefa de criar experiências aprazíveis aos consumidores. Uma vez dominadas as técnicas e recursos capazes de reproduzir as condições de fluxo, estes profissionais estão aptos a instrumentalizar este estado de consciência para atender aos mais diferentes objetivos, que, por sua vez, podem desencadear impactos diferenciados dentro e também fora do espaço-tempo do jogo. Traduzindo em termos menos sutis, isso significa dizer que a diversão pode servir a “bons” e “maus” propósitos, dependendo do ângulo pelo qual essas experiências são abordadas e analisadas.

A esse respeito convém esclarecer que são muitas as inconclusões relativas ao “melhor” e ao “pior” nos games. De um lado, estão as controvérsias envolvendo a suposta má influência exercida pelos games de maior popularidade – normalmente classificados como “violentos” – sobre as novas gerações, ponto que tem preocupado pais, professores e agentes responsáveis pela formulação de leis e políticas públicas. Em outro plano, encontram-se as evidências de que os jogos são capazes de alavancar transformações em contextos educativos, profissionais e clínicos, mediante suas potencialidades motivacionais capazes de catalisar mudanças sociais de pequenas e grandes proporções⁴⁴. Frente a essa diferença de perspectivas, são arriscadas as tentativas de definir e afixar a real natureza da diversão dos jogos, sobretudo quando estas se fundamentam em concepções binárias e maniqueístas, uma vez que os games vêm agregando, além de preocupações, cada vez mais interesses e expectativas. Jogos digitais representam um fenômeno complexo, multifacetado e, por vezes, contraditório.

É conveniente destacar ainda algumas das tentativas de enfrentamento crítico que tentam não cair em conclusões extremas ou unilaterais sobre a problemática. Dito isso, é válido mencionar a iniciativa de Rigby e Ryan (2011) que, em linhas gerais, buscou identificar e discutir algumas das principais razões que levam as pessoas a jogar

⁴⁴ A game designer Jane McGonigal é uma das defensoras da ideia de que os jogos podem ser aliados tanto no oferecimento das condições necessárias para uma “vida feliz”, quanto na concretização de grandes transformações sociais capazes de melhorar o mundo. Mais detalhes em McGonigal (2012).

videogames. Num primeiro plano, os autores questionam o pressuposto de que a diversão é o principal motivo por trás do interesse nos jogos. Mais do que isso, colocam em xeque a própria maneira simplista pela qual essa ideia (a diversão) é usualmente encarada, fato que a leva a ser abordada como um fenômeno que prescinde de explicações sólidas e sistemáticas.

Conceitos amplos como “diversão” têm múltiplos significados e normalmente não são fáceis de delimitar quando se está tentando entender as coisas de forma clara. O que queremos dizer ao afirmar que estamos nos divertindo jogando videogames em relação a nos divertir em um jantar numa festa? Provavelmente estamos falando de coisas diferentes mesmo que estejamos usando a mesma palavra; é o contexto da situação que ajuda a entender o que significa a “diversão”. Sendo assim, precisamos entender as experiências subjacentes que trazem a diversão ao contexto dos videogames uma vez que estes possuem uma força particularmente poderosa. Afinal, mesmo uma grande festa começa a ficar entediante depois de sua quinta ou sexta hora de duração. Mas um simples jogo bom é capaz de prender o interesse do jogador para dezenas, mesmo centenas de horas. Parece importante, portanto, que nos concentremos nesta “diversão dos videogames” com maior precisão⁴⁵ (RIGBY; RYAN, 2011, p. 8, tradução minha).

Para fugir da aparente armadilha que representa uma noção de diversão eivada de senso comum, Rigby e Ryan (2011) redimensionam o debate, propondo um enfoque diferenciado: ao invés de investigar os

⁴⁵ “Broad concepts like ‘fun’ have multiple meanings and typically aren’t easy to nail down when you are trying to understand things clearly. What do we mean when we say we are having fun playing a video game versus having fun at a dinner party? Probably we are talking about different things even though we use the same word; it’s the context of the situation that helps us understand what ‘fun’ means. Therefore, we need to understand the underlying experiences that bring about ‘fun’ specifically within the context of video games because they have a particularly strong power. After all, even a great dinner party gets long in the tooth by the fifth or sixth hour. But a single good game is capable of holding a gamer’s interest for scores, even hundreds of hours. It seems important, therefore, that we zero in on this ‘video game fun’ with more precision”

porquê dos games serem “divertidos”, a intenção passa a ser mapear e compreender as necessidades (psíquicas) que os jogos digitais têm suprido. Segundo eles, um dos principais obstáculos a essa mudança de perspectiva é o caráter fragmentário de boa parte dos estudos sobre o tema, tendência observada tanto em análises “otimistas” quanto “pessimistas”. Detendo-se à apreciação de títulos ou gêneros específicos, muitos estudiosos acreditam ter encontrado a essência e os princípios últimos dos jogos – de todos eles. Este parece ser o caso dos jogos classificados como “violentos”, nos quais o jogador é normalmente convidado a cometer atos que afrontam as normas morais consideradas fundamentais à manutenção e ao equilíbrio da vida em sociedade. Ao descrever e interpretar atitudes “virtuais” que geralmente envolvem matar, roubar, trapacear e mentir, muitos estudiosos e investigadores se arriscam a extrair regras supostamente generalizáveis, isto é, que abrangem todos os games e não apenas os nichos analisados. Ademais, o pressuposto de que “jogos são jogados porque são divertidos” se mostra, nesse caso, particularmente problemático, pois enseja o surgimento de silogismos como: se a diversão é o que leva as pessoas a jogar e se muitos jogos – talvez a maioria deles - se baseiam na realização de ações “violentas”, logo as pessoas se divertem com a violência, isto é, sendo violentas. Por consequência, os games seriam, ao menos nessa lógica, a (possível) fonte de comportamentos sádicos e uma série de outras falhas de caráter.

Sem entrar no mérito acerca do que caracteriza a violência, Rigby e Ryan (2011) explicam que esse tipo de raciocínio é frágil, uma vez que se sustenta não apenas em uma ideia de diversão pouco ponderada, mas também no foco excessivo ao conteúdo explícito do jogo. Também chamada de “camada declarativa⁴⁶”, este domínio abrange tudo aquilo que o jogo apresenta de mais concreto e apreensível pela via dos sentidos: armas, carros, explosões, espadas mágicas. Historicamente, o conteúdo explícito tem sido expresso através de imagens, histórias e sons, além de ter se constituído como a pedra angular – a empiria e base analisável – nos estudos (psicológicos) dirigidos às mídias que antecederam os videogames. Por essa razão, os autores acreditam na centralidade de abordar as experiências dos games a partir daquilo que elas têm de mais particular: a interatividade. O conteúdo dos games não é apenas “conteúdo”, mas também e principalmente a conexão estabelecida entre jogo e jogador mediante o *gameplay*.

⁴⁶ (VEEN; VRAKING, 2009).

Games querem que você se expresse e, de fato, eles exigem isso. Eles te oferecem continuamente oportunidades para agir. Você faz escolhas e estas trazem impactos ao jogo em si. É esse tipo de experiência ativa com os games – agir e observar impactos significativos – que nos afeta psicologicamente não importando se nós estamos saltando através de uma floresta de jujuba ou desencadeando o inferno com um lança-mísseis⁴⁷ (RIGBY; RYAN, 2011, p. 6-7, tradução minha).

Tomada como ponto de partida, a separação entre conteúdo e interatividade pode alterar decisivamente as crenças acerca daquilo que mais atrai os jogadores nos games. Em relação ao exemplo dos jogos violentos, o referido raciocínio permite a superação da crença de que, se existe algo que diverte o jogador nesse tipo de game, este algo é necessariamente a violência, ou seja, o seu “conteúdo”. Nesse caso, o modo como o jogo engaja o jogador em diferentes cadeias de ação/reação (*inputs/outputs*) assume, em relação ao seu conteúdo e à sua roupagem, um papel aparentemente mais efetivo no que diz respeito à satisfação de necessidades psicológicas – as mesmas que normalmente são consideradas a base da diversão (ou mesmo sinônimos dela). Mas afinal, quais “lacunas” psíquicas as experiências dos games têm ajudado a preencher?

Com base em investigações próprias sobre a dimensão motivacional dos videogames, Rigby e Ryan (2011, p. 10) identificaram três necessidades principais que, segundo eles, são fundamentais na determinação do grau de apazibilidade presente em um game:

- **Competência** – refere-se ao nosso desejo inato de alimentar nossas habilidades e adquirir a mestria de e em novas situações e desafios. Mesmo observando crianças em estágios primários de desenvolvimento, podemos ver claramente o esforço para a competência atuando enquanto

⁴⁷ “Games want you to express yourself, and in fact, they require it. They continuously offer you opportunities for action. You make choices, and those choices in turn impact the game itself. It is this kind of active experience with games—taking action and seeing it have a meaningful impact—that affects us psychologically regardless of whether we are skipping through a virtual gumdrop forest or unleashing hell with a rocket launcher.”

as crianças dominam movimentos, linguagens e resolução de problemas. Centenas de pesquisas e estudos atestaram que a tendência à mestria inata opera em nossas vidas, influenciando decisões no âmbito pessoal e profissional;

- **Autonomia** – reflete o nosso desejo inato de agir por livre e espontânea vontade e não porque somos “controlados” por circunstâncias ou por terceiros. Experimentar a sensação de escolha e oportunidade em nossas vidas e agindo de modos que verdadeiramente refletem os nossos desejos resulta na satisfação de nossa necessidade intrínseca de/por autonomia;
- **Relacionalidade** – diz respeito à nossa necessidade de estabelecer conexões significativas com os outros. Como a competência e autonomia, vemos repetidamente pessoas buscando relacionamentos de qualidade simplesmente por conta da recompensa que é ter uma relação mútua de apoio com aqueles à nossa volta. Sensação de camaradagem, pertencimento e de que se é importante para os demais fazem parte do sentimento de relacionalidade.

Vale ressaltar que outros investigadores e estudiosos também se propuseram a desvendar as razões, ou melhor, as “satisfações” que levam os games a serem tão populares na atualidade. Entre as contribuições mais recentes e relevantes, estão as de McGonigal (2012) que, embasada na psicologia positiva, discute sobre como os games têm oferecido experiências lúdicas capazes de saciar desejos que o “mundo real” não tem conseguido suprir – ao menos não com a mesma eficácia dos jogos. Resumidamente, a autora lista quatro qualidades dos games que contribuem para esse sucesso, a saber: 1) trabalho (mais) gratificante – jogos são situações orientadas por objetivos claros, exequíveis e atraentes, cujo progresso pode ser observado mediante feedbacks constantes; 2) persistência otimista – ao transmitir ao jogador a sensação de que as metas a alcançar não são inatingíveis, o jogo retira o peso das situações de erro e falhas, tornando-as não mais atestados de fracasso, mas momentos de aprendizado em que jogador descobre “pistas” de como vencer os desafios à sua frente; 3) a conectividade social – diz respeito à possibilidade de firmar laços sociais e de compartilhar experiências; 4) adesão a grandes projetos coletivos – pródigos em “missões épicas”, games oferecem aos jogadores a possibilidade de coordenar esforços em

prol de objetivos e planos maiores que eles mesmos, isto é, que transcendem desejos e interesses pessoais.

Se observados atentamente, é possível perceber que estas características são muito semelhantes às necessidades inatas descritas por Rigby e Ryan (2011). Tais proximidades podem ser agregadas em três diferentes pilares, a saber: num primeiro plano, encontra-se o modo como os videogames nos propõem problemas e desafios de alta qualidade, cujo processo de resolução é claramente percebido pelo jogador mediante respostas e estímulos em tempo real (competência e trabalho mais gratificante); num segundo eixo, está a sensação de empoderamento individual resultante dessa relação, que, por sua vez, costuma ser percebida como um vínculo no qual todos os esforços serão justa e pontualmente recompensados (autonomia e persistência otimista); por fim, está a busca pela quebra de isolamento em favor de uma socialização e integração a agentes, grupos e propósitos de maior escala (relacionalidade, conectividade social e adesão a grandes projetos coletivos). Sem a pretensão de elevar estas contribuições ao status de verdade irrevogável, vale destacar que as coincidências existentes entre as conclusões de autores distintos sugerem que as experiências dos videogames, mesmo ocorrendo no espaço notadamente abstrato existente entre jogo e jogador, possuem a sua “materialidade”, isto é, conjuntos de elementos, fundamentos e princípios que, quando submetidos à análise sistemática, são passíveis de identificação sem sofrer grandes variações.

Em linhas gerais, é possível observar que a diversão nos games é um tema que não pode ser enfrentado somente mediante lugares comuns e axiomas. Trata-se de um fenômeno complexo que exige tratamento sistemático e rigoroso, esforço que muitas vezes exige até mesmo o abandono de termos canônicos – a exemplo do próprio vocábulo “diversão” – em favor de uma apreensão aprofundada. Além disso, é possível inferir que a busca pelo prazer proporcionado pelos games não deve ser considerada apenas como um reflexo de impulsos frívolos e hedonistas, mas também como tentativas de suprir lacunas em termos de necessidades humanas básicas. Frequentemente considerada a força motriz da degeneração moral e intelectual promovida pelos games, a diversão pode, desde que superada essa visão, assumir também o posto de aliada na formulação de metas e projetos mais ambiciosos e socialmente significativos: desde o auxílio a terapias que envolvem patologias físicas e psíquicas até o impulso a transformações socioculturais capazes de trazer avanços à civilização.

1.3 RAIO-X: O JOGO DIGITAL NA PERSPECTIVA DO GAME DESIGN

Dentre os diversos elementos que dizem respeito à natureza de um jogo – e por consequência aos “efeitos” que este pode desencadear na sua relação com os jogadores –, o design pode ser considerado um dos mais significativos. Trata-se do conjunto de atividades e conhecimentos envolvidos nos processos de criação e desenvolvimento de um game: desde as primeiras ideias correspondentes a uma espécie de “visão geral” do jogo, até os aspectos mais específicos atinentes às suas dimensões técnicas e estéticas. Nesse sentido, o esforço de compreender os games sob a ótica do design representa uma abordagem fecunda, uma vez que permite, mediante a apropriação de conceitos pertencentes a este campo, a identificação e decomposição de suas partes constitutivas, entendendo como estas se articulam compondo o “todo” que chega aos jogadores sob a forma de um jogo comercializável.

A exemplo de outras ideias associadas ao fenômeno dos jogos digitais, o game design não possui uma definição única. Esta noção pode assumir diferentes sentidos e conotações que, em geral, variam de acordo com os objetivos atribuídos ao profissional responsável por essa função: o game designer (ou apenas designer de jogos). A este, por sua vez, não raro são associados conhecimentos provenientes de diferentes matrizes, tais como: animação, arquitetura, negócios, comunicação, economia, gerenciamento, história, música, oratória, psicologia, entre outros⁴⁸. Frente a este mosaico de referências, parece justificada (e até mesmo necessária) a inexistência de uma compreensão fixa e consensual acerca da ideia de game design.

Por outro lado, essa diversidade teórica também não impede que alguns usos do termo em questão se tornem mais correntes do que outros. Como esclarecem Schreiber e Braithewaithe (2009), por conta de sua importância nesse processo criativo, é bastante comum que o game design seja confundido com algumas de suas atividades subjacentes, dentre as quais se destacam aquelas dedicadas à parte artística (audiovisual) ou à programação. Nesse sentido, os autores esclarecem que enquanto “programação e arte são campos relevantes e certamente muito importantes para os jogos digitais, o game design é uma forma de arte em si e existe muito antes dos computadores, polígonos e até mesmo da

⁴⁸ Schell (2011).

eletricidade⁴⁹” (SCHREIBER; BRAITHEWAITHE, 2009, p. 26, tradução nossa). É em meio a este cenário de indefinição e ao mesmo tempo de pluralização das teorias do design (de jogos) que uma abordagem tem adquirido destaque nas proposições deste campo: o design centrado no jogador (*player-centered design*). Entre as principais especificidades desta perspectiva, encontra-se a premissa de que, para o game designer, o jogo é apenas um meio e não um fim em si mesmo. Ou seja, que apesar de ser o produto final do processo de design, o jogo não é o objetivo maior desta atividade e sim um recurso utilizado para se alcançar um propósito maior.

Existem diferenças quanto ao que pode ser considerado este “algo mais” ao qual o jogo estaria supostamente subordinado. Em geral, tal objetivo é frequentemente ancorado à ideia de “diversão”. Conforme discutido anteriormente, a despeito de sua complexidade e multiplicidade de concepções, esta noção costuma estar ligada, direta ou indiretamente, a um ou vários tipos de prazer sentido(s) pelo jogador enquanto joga. A fonte desse prazer é justamente o que permite distinguir diferentes conceitos de “diversão”, podendo esta ser decorrente tanto do esforço de identificação, incorporação e superação de padrões presentes em desafios de dificuldade gradualmente crescente⁵⁰; até um estado psíquico ótimo de total imersão e concentração nas “tarefas” demandadas pelo jogo (CSIKSZENTMIHALYI, 2000).

Por outro lado, estão adquirindo cada vez mais evidência as perspectivas nas quais o ponto de partida da criação de um jogo antecede o próprio pressuposto da diversão. Apoiando-se em princípios-mãe da teoria do design, game designers como Jesse Schell (2011) defendem a ideia de que os jogos nada mais são do que artefatos criados para servir a um princípio mais elementar: proporcionar experiências. Em outras palavras, antes de mover esforços na criação de regras, objetivos, desafios e instrumentos, é preciso definir que tipo de sensações todos estes meios – isto é, os jogos e seus componentes intrínsecos – deverão provocar no jogador. Antes de ser pensado como um artefato finalizado, o jogo precisa ser criado enquanto ideia, plano, projeto que busca alcançar objetivos pré-definidos; ou ainda, um convite a um modo particular de experimentar o mundo mediante a imersão em uma realidade artificialmente concebida.

⁴⁹ “While programming and art are important fields and indeed incredibly important to digital games, game design is its own art form and has been around long before computers, polygons, and even the discovery of electricity.”

⁵⁰ Koster (2004).

Se assumirmos que o game design consiste na criação de experiências por intermédio de jogos – e não dos jogos em si –, faz-se necessária uma melhor explicitação acerca da noção de experiência em questão. Quanto a isso, parece-nos oportuna a definição sugerida por Schell (2011), já que ela leva em consideração não apenas o que supostamente diz respeito à referida ideia, mas também o que não é atinente a ela:

Por definição, não podemos experimentar nada que não seja uma experiência. Experiências são tão intrínsecas a nós que é difícil pensar sobre elas (até mesmo pensar sobre experiências é uma experiência). Mas mesmo com o grau de familiaridade em relação às experiências, é muito difícil descrevê-las. Você não pode vê-las, tocá-las ou segurá-las – você nem mesmo consegue compartilhá-las. Não há duas pessoas que consigam compartilhar a mesma experiência em relação a coisas idênticas – a experiência de cada pessoa é algo completamente singular (SCHELL, 2011, p. 10).

A íntima associação do design (de games) com a ideia de experiência pode se revelar fecunda em vários sentidos, inclusive sob o prisma educacional. Sabendo que o jogo é, sob o ponto de vista de sua criação, um artifício a serviço da experiência a ser concebida e que esta, por sua vez, não necessariamente está atrelada ao compromisso de ser “divertida”, é possível promover uma compreensão ampliada acerca daquilo que significa o ato de jogar. Nesse caso, a possibilidade de um jogo “ensinar” algo ao jogador, intencionalmente ou não, costuma não estar subordinada ou entrar em conflito com a diversão, uma vez que esta, como já vimos, raramente é considerada como um de seus componentes ontológicos. De fato, pode-se argumentar que a função primária de um jogo é a de “ser jogado” e que para isso o designer precisa ser capaz de desenhá-lo de modo a não somente atrair o jogador mas também de mantê-lo envolvido – em outras palavras, “diverti-lo”. No entanto, este divertimento nem sempre é um fim em si mesmo, de modo que considerá-lo como tal é dar margem ao esvaziamento de outras facetas significativas que uma dada experiência de jogo pode vir a apresentar.

Apesar da impossibilidade de dois indivíduos diferentes viverem uma experiência inteiramente idêntica, parece pouco questionada a crença

de que é função do designer reunir e mobilizar os meios e instrumentos necessários para garantir a consistência do game criado, bem como dos objetivos para ele estipulados. Braithwaite e Schreiber (2011) também trazem mais contribuições importantes à compreensão da noção de experiência, as quais podem ser expressas sob a forma de indagações que auxiliam no processo de identificação de aspectos elementares da experiência proporcionada por um determinado jogo. São elas:

- Sobre o que é este jogo?
- Como eu jogo?
- Como eu venço?
- Por que eu quero jogar?
- Do que eu preciso para isso?

Buscando um maior aprofundamento nos objetivos do design de games, convém destacar a função comunicacional dessa atividade. Desde Huizinga (2008), o jogo é considerado uma circunstância na qual ocorre a modificação e suspensão (temporária) de certos significados que regem a vida cotidiana. Nomeado de círculo mágico pelo referido autor, o espaço-tempo constituído assim que o jogo se inicia costuma alterar a percepção dos participantes acerca de ações, pensamentos e objetos particulares, fazendo, por exemplo, do “absurdo” e “imoral” algo plausível: dos furtos, assaltos e atropelamentos em *Grand Theft Auto* aos assassinatos perpetrados com requintes de crueldade em títulos como *Manhunt*⁵¹. Dito de outra forma, o jogo representa uma ocasião em que os comportamentos perpetrados pelos indivíduos envolvidos na atividade (os jogadores) expressam significados diferentes daqueles consagrados na vida cotidiana.

Em outro viés, esse raciocínio tende a abranger apenas os aspectos comunicacionais existentes entre os domínios do jogo e do não-jogo, deixando em segundo plano, por exemplo, todo o sistema de comunicação intrínseco ao jogo, o qual é um componente fundamental na relação da experiência com o jogador. Mais do que subverter um determinado conjunto de modos de interpretação canônicos da realidade, um jogo – sobretudo os digitais – precisa garantir que o jogador consiga se situar em meio às redes de significado que norteiam as ações realizadas no interior do círculo mágico. Em outras palavras, um jogo precisa dispor de meios

⁵¹ (ROCKSTAR, 2003).

de comunicação eficazes que informem ao(s) jogador(es) o que exatamente estão a fazer, de modo a permitir que estes possam estabelecer as táticas e estratégias para alcançar os seus objetivos.

Para lidar com a demanda de definir as operações desta natureza, Salen e Zimmerman (2003) propõem um conceito que, ao seu entender, é também objetivo primeiro do design de jogos: a interação lúdica significativa (*meaningful play*). Em termos de definição, os autores explicam que esta ideia é constituída por duas funções distintas: a) descritiva: diz respeito às relações entre as ações do jogador e um sistema de respostas (*outcomes*), isto é, a interação lúdica significativa abrange, nesta lógica, o processo pelo qual o jogador realiza ações no interior do sistema projetado de um jogo juntamente com o sistema que responde a essas mesmas ações; b) avaliativo: neste viés, a interação lúdica significativa é o que ocorre quando as relações entre as ações do jogador e o sistema de respostas são discerníveis e integradas. No que diz respeito ao plano avaliativo, é conveniente explicar os dois princípios a ela associados, uma vez que estes se mostram decisivos tanto no que diz respeito ao ato de jogar um jogo quanto o de criá-lo:

- **Discernibilidade:** as respostas que o sistema oferece precisam ser claras o suficiente para que o jogador possa captá-las rapidamente e assim dar continuidade às suas ações que, por sua vez, também precisam ser retratadas de forma apreensível pelo jogo. Os games de ação e aventura são uma boa maneira de ilustrar essa qualidade: em muitos títulos dessa categoria o jogador controla/interpreta um personagem que possui uma quantidade limitada de vida e que, quando está próxima de se esgotar, dá sinais variados ao jogador (sinais sonoros, avatares que demonstram fraqueza mediante expressões faciais e etc.);
- **Integração:** as respostas dadas pelo game ao jogador não devem ser apenas perceptíveis, mas também interligadas ao restante do sistema do jogo como um todo. Habitualmente, os games de RPG dispõem de uma excelente integração entre as diferentes partes que compõem os jogos do gênero. Nesse caso, é possível citar os sistemas de experiência e níveis, princípio quase que obrigatório

nos títulos dessa categoria: ao assumir o controle do personagem, o jogador deve cumprir diferentes missões que, ao serem concluídas com êxito, renderão a ele uma determinada quantidade de pontos de experiência; estes, por sua vez, ao atingirem um número pré-estabelecido desencadeiam um *level up* (um ganho de nível) que permite ao personagem evoluir seus atributos e acessar novas habilidades. Aqui pode-se ver a articulação entre respostas de curto prazo (cumprir missões e ganhar pontos de experiência) e de longo prazo (desenvolver as qualidades do personagem e assim preparar-se para desafios maiores).

A definição, constituição e organização desse tipo de interação estão diretamente relacionadas ao modo como estão sendo entendidas e articuladas às estruturas de um jogo. Em meio às diferentes perspectivas a esse respeito, o esquema apresentado por Schell (2011) parece ser uma das vias mais acessíveis e ao mesmo tempo completas para compreender os elementos essenciais aos jogos e seu design. Denominada pelo autor de tétrede elementar, esta sistematização divide os games em quatro dimensões diferentes, a saber: a) mecânica: considerada o mais importante de todos os eixos, diz respeito às regras, objetivos e procedimentos de um game; b) narrativa: corresponde aos aspectos ficcionais (personagens, trama, cenário) e à sequência de eventos que se sucedem de forma linear (fechada), ramificada ou emergente (aberta); c) estética: abrange os aspectos mais tangíveis e sensíveis do jogo, isto é, todos os estímulos (sonoros, visuais, táteis) que serão fornecidos ao jogador e que moldarão a sua experiência; d) tecnologia: corresponde a todo tipo de recurso empregado para tornar o jogo possível, conjunto que abarca desde instrumentos “sofisticados”, como computadores e interfaces eletrônicas, até materiais mais simples, como lápis e papel. O autor explica que não importa o tipo de jogo ou experiência a ser criada, todos os elementos da tétrede estarão presentes, sobretudo no que diz respeito às decisões de design: “Designers de jogos tendem a acreditar que a mecânica é fundamental, artistas tendem a pensar o mesmo sobre a estética; engenheiros, tecnologia; e escritores, na narrativa” (SCHELL, 2011, p. 43).

Não obstante, ainda que esquemas como este se mostrem fecundos no que tange a uma compreensão global do jogo, aqui interessam as

sistematizações que se aprofundam nos aspectos que dizem respeito exclusivamente à experiência-jogo. Nesse caso, a intenção é direcionar o foco às contribuições que não dependem ou se baseiam em conhecimentos técnicos altamente especializados, como é o caso da engenharia e da programação. Como já foi explicado, o game designer não deve se confundir com outros campos com os quais dialoga, mas que não lhe são indispensáveis. Desse modo, também é possível tornar mais acessível a discussão e apropriação da teoria que dá base à criação de jogos (digitais), ainda que prioritariamente no plano conceitual.

Dito isso, é possível observar o surgimento de algumas iniciativas que buscam formular e reunir as ferramentas conceituais necessárias a uma leitura crítica dos games sob a ótica do design. Dentre os esforços de maior destaque nesse âmbito, encontra-se o *MDA framework*: “uma abordagem formal para compreender os jogos – uma tentativa de acabar com o gap entre game design e desenvolvimento, crítica de jogos e pesquisas técnicas sobre os games” (HUNICKE; LEBLANC; ZUBEK, 2004, p.1). Os autores dessa proposta acreditam que o *MDA Framework* pode se afirmar como uma metodologia capaz de esclarecer e fortalecer os processos iterativos conduzidos por desenvolvedores, estudiosos e pesquisadores, facilitando a todos estes agentes a realização da decomposição, do estudo e da criação de uma ampla gama de game designs e artefatos.

Em termos semânticos, a sigla “MDA” agrega as três iniciais dos componentes entendidos como fundamentais à relação jogo-jogador, a saber: 1) mecânicas (*mechanics*): descrevem os componentes particulares de um jogo ao nível da representação de dados e algoritmos ; 2) dinâmicas (*dynamics*): descrevem os comportamentos que se desdobram das mecânicas agindo sobre as iniciativas do jogador e cada uma das outras respostas obtidas posteriormente; 3) estéticas (*aesthetics*): descrevem as respostas emocionais desejáveis a se provocar no jogador quando este interage com o sistema do jogo. O *MDA Framework* abrange os jogos muito mais como artefatos do que como mídias, ou seja, que o “conteúdo” de um jogo está muito mais articulado ao conjunto de comportamentos que ele incita no jogador do que propriamente aos meios empregados na transmissão de estímulo sensíveis. Este modo de compreensão permite enquadrar os games como sistemas que engendram comportamentos mediante a interação.

Outro aspecto relevante no *MDA Framework* é a dupla via de compreensão dos games como artefatos. A primeira delas é a que cabe a designers e desenvolvedores e tem como ponto de partida a criação de

mecânicas (sistemas de regras), já que estas constituem o núcleo duro da experiência a ser concebida. Assim que tomadas, as decisões de design neste âmbito se tornam a base para a definição das dinâmicas (comportamentos mobilizados durante o jogo), as quais estão incumbidas de dar sustentação às estéticas (respostas emocionais) que o jogador deve experimentar. Em outro viés, encontra-se a via de entendimento atinente aos jogadores/consumidores e que, ao invés de servir como modelo de design, propõe-se a auxiliar na decomposição e análise das experiências de jogo. Nesse caso, a sequência composta por mecânicas-dinâmicas-estéticas se inverte, dando lugar a uma nova ordem que contempla os elementos da experiência-jogo do plano mais abstrato (mecânicas) ao mais concreto e tangível (estéticas). Em geral, o jogador não tem acesso ao processo de produção de um game, conhecendo apenas o ao jogo finalizado, isto é, a uma versão em que todos os componentes do sistema já estão reunidos e organizados sob a forma de um “todo”. Por essa razão, um dos principais objetivos daqueles que buscam desvendar os aspectos mais profundos dessa experiência é justamente “ascender” ao plano de conhecimentos que abriga o cerne da experiência concebida pelo design. Vale mencionar ainda que, quando essa mesma experiência é analisada pela ótica do jogador, ocorre também a alteração das denominações empregadas a cada um dos componentes da tríade MDA: mecânicas passam a ser chamadas de “regras”; dinâmicas passam a ser entendidas como “sistemas”; e estéticas assumem a alcunha “diversão”.

É conveniente mencionar que Hunicke, LeBlanc e Zubek (2004) se dedicaram a listar algumas das principais estéticas, isto é, dos tipos de diversão mais comuns das experiências dos jogos. Sem ter a pretensão de apresentar todas as alternativas possíveis de fruição suscitadas pelos games, os autores destacam as seguintes modalidades: 1) Sensação – jogo como prazer sensível; 2) Fantasia – jogo como faz-de-conta; 3) Narrativa – jogo como vivência dramática; 4) Desafio – jogo como trilha de obstáculos; 5) Companheirismo – jogo como enquadramento social; 6) Descoberta – jogo como território não cartografado; 7) Expressão – jogo como auto-descoberta; 8) Submissão – jogo como passatempo. Um único jogo pode conter várias dessas respostas simultaneamente, uma vez que estas podem coexistir numa mesma experiência sem com isso estabelecer relações excludentes: games de simulação, como *The Sims*, por exemplo, tendem a despertar sentimentos ligados à descoberta, fantasia, expressão, narrativa; enquanto games de ação em primeira pessoa, como *Quake*, costumam desencadear respostas mais próximas ao desafio, sensação, fantasia e competição.

Um tópico no âmbito do game design que pode ser de grande interesse para o campo educacional é a dimensão ético-moral da produção de jogos. Essa discussão diz respeito às responsabilidades presentes nas tarefas, ou melhor, nos “poderes” do game designer: despertar respostas emocionais e comportamentos pré-definidos num indivíduo por meio de um jogo. Na verdade, as maiores preocupações a esse respeito direcionam-se ao momento em que produzir efeitos supostamente “prejudiciais” no(s) jogador(es) passa a fazer formalmente parte da pauta dos referidos profissionais.

Uma das formas de melhor delinear os contornos dessa problemática é mediante a noção de “padrões sombrios” do design de games. A esse respeito Zagal, Björk, Lewis (2013) definem esta ideia como: “um modelo utilizado intencionalmente pelos criadores de jogos para causar nos jogadores experiências negativas, as quais agem contra os interesses destes e sem o seu consentimento” (p. 45) Ao mesmo tempo em que se proliferam abordagens que se auto intitulam “centradas no jogador” (*player-centric*), muitos dos títulos lançados nos últimos anos têm acentuado a crença de que os interesses de designers e jogadores podem nem sempre coincidir. Os autores dividem os padrões sombrios de design de games em três categorias distintas, a saber: a) temporais – ainda que os jogos habitualmente sejam considerados uma “perda de tempo” ou meros “passatempos”, este tipo de manobra radicaliza essa lógica, fazendo com que o jogador perca a noção do tempo, investindo (inconscientemente) no jogo um tempo maior do que suas expectativas iniciais haviam estimado, podendo até encerrar a sessão de jogo com a sensação de ter “desperdiçado” seu tempo; b) monetários – semelhante ao padrão anterior, mas ao invés de incidir sobre o gasto de tempo, busca influenciar o jogador a gastar mais dinheiro do que esperava ou planejava para, por exemplo, vencer ou avançar no jogo; c) sociais – induzem a realização de ações que podem colocar em risco o valor de suas relações e círculos sociais, tais como a participação em esquemas de pirâmide que levam o jogador a aliciar outros indivíduos (jogadores ou não) como forma de obter vantagens no interior de um game.

Ao discutirem os padrões sombrios no design de jogos, Zagal, Björk e Lewis (2013) esclarecem que a intenção não é execrar os profissionais da área e sim dar visibilidade à natureza dos valores presentes e suscitados nos games. Trata-se de um tema importante para diferentes áreas, uma vez que os jogos são sistemas lúdicos nos quais os jogadores são convidados a desempenhar funções ativas, as quais podem ser descritas e interpretadas sob vários ângulos. Nesse caso, o fato de não

ter plena consciência de quais ideias ou valores estão representados num jogo não impede que o jogador seja influenciado por eles, sendo tais representações resultados de esforços sistemáticos e de técnicas especializadas que, por sua vez, ao serem reutilizadas e aperfeiçoadas, não raro assumem o status de conhecimentos formalizados (“modelos”).

Por fim, é importante destacar ainda que a finalidade desta exposição não é esgotar todas as possibilidades de discussão acerca do game design, seus princípios, conceitos e controvérsias. O objetivo aqui foi tão somente apresentar um breve panorama teórico, na tentativa de demonstrar a proficiência dos conhecimentos produzidos e empregados neste campo. Tal relevância, por sua vez, não se restringe apenas ao âmbito dos profissionais envolvidos com a criação e desenvolvimento de games, estendendo-se a todos aqueles segmentos que se interessam em compreender os jogos e suas experiências de um modo mais qualificado e sistemático. Nesse sentido, ainda que determinados conceitos pertencentes ao âmbito do design de jogos não sejam acessíveis a indivíduos não-especialistas, já é possível reconhecer a existência de ferramentas conceituais capazes de propiciar aos sujeitos-jogadores uma leitura mais autônoma e aprofundada de suas relações com games.

CAPÍTULO II: TODOS OS DIAS O MESMO SONHO – O VIDEOGAME COMO ALEGORIA

Este capítulo tem como objetivo identificar e problematizar as relações entre os jogos digitais e a noção de alegoria. Para isso, tem como referência os seguintes eixos de discussão: a) a alegoria como forma expressiva e modo de interpretação; b) videogames como formas alegóricas; c) aplicação e aprofundamento das referidas ideias tendo como base o game *Everyday The Same Dream*.

2.1 ALLÓS AGOUREIN⁵²: CONSIDERAÇÕES SOBRE A ALEGORIA

- Considera pois – continuei – o que aconteceria se eles fossem soltos de suas cadeias e curados de sua ignorância, a ver se, regressados à sua natureza, as coisas se passavam deste modo. Logo que alguém soltasse um deles, e o forçasse a endireitar-se de repente, a voltar o pescoço, a andar e a olhar para a luz, ao fazer tudo isso, sentiria dor e o deslumbramento impedi-lo-ia de fixar os objetos cujas sombras via outrora. Que julgas tu que ele diria, se alguém lhe afirmasse que até então só vira coisas vãs, ao passo que agora estava mais perto da realidade e via de verdade, voltado para objetos mais reais? E se mostrando cada um desses objetos que passavam, o forçassem com perguntas para dizer o que eram? Não te parece que ele se veria em dificuldades e suporia que os objetos vistos outrora eram mais reais do que os agora lhe mostravam?

- Muito mais – afirmou.

- Portanto, se alguém o forçasse a olhar para a própria luz, doer-lhe-iam os olhos e voltar-se-ia, para buscar refúgio junto dos objetos para os quais podia olhar, e

⁵² Do grego, *Allós* (outro) e *Agourein* (falar).

julgaria ainda que estes eram na verdade
mais nítidos do que os que lhe mostravam?

- Seria sim – disse ele.

(PLATÃO⁵³)

Extraído do diálogo entre Sócrates e o jovem Glauco, o excerto acima faz referência àquela que é considerada uma das mais fecundas parábolas já cunhadas pelo pensamento ocidental: o mito da caverna. Apresentado no livro VII de *A República* de Platão, o mito em questão pode ser considerado uma síntese dos principais fundamentos da teoria do conhecimento platônica, a qual, mesmo sendo objeto frequente de críticas, ainda parece exercer forte influência sobre as filosofias contemporâneas.

De modo resumido, o mito da caverna conta a história de um grupo de prisioneiros aos quais a única visão permitida é a de um conjunto de sombras aparentemente humanas, as quais são artificialmente criadas através de uma fogueira e projetadas nas paredes do covil. Tudo o que esses indivíduos acorrentados eram capazes de enxergar se resumia a um conjunto de espectros distorcidos de objetos e formas de vida, os quais nunca puderam ver diante dos próprios olhos. Ao ser libertado, um dos prisioneiros tem a chance de finalmente admirar o mundo existente fora de seu cárcere, no qual pôde, enfim, ver as coisas mesmas iluminadas pela luz do sol, e não mais seus reflexos cintilados pelo claro de centelhas. Maravilhado com o mundo que acabara de descobrir, o prisioneiro retorna à caverna na tentativa de revelar tudo aquilo que viu aos seus antigos companheiros. No entanto, ao tentar de retirá-los da obscuridade, o antigo prisioneiro não foi reconhecido, tampouco o cenário vívido que este os descrevera: trouxe a eles a versão mais fiel do cenário para além da prisão, mas foi desacreditado por aqueles que, por terem vivido em situação de escassez de estímulos verossímeis, não eram capazes de imaginar nenhum retrato fora das silhuetas das sombras que sempre lhes foram fiéis.

A despeito de seu mérito literário-ficcional, o mito da caverna deve sua relevância e atemporalidade a um elemento essencial em sua composição: seu caráter alegórico. De acordo com Kothe (1986), a alegoria, em seu sentido mais usual, corresponde a uma figura de linguagem, e como tal, parte integrante do campo da retórica. Sua realização, explica, não ocorre apenas mediante a linguagem verbal,

⁵³ (PLATÃO, 2001, p. 316-317).

podem tomar forma com o suporte de diversos meios expressivos, como a pintura e a escultura. Em linhas gerais, a alegoria pode ser compreendida como uma “representação concreta de uma ideia abstrata” (p. 6). Uma das maneiras de ilustrar este conceito é mediante a justiça, que conforme o autor descreve uma

[...] belíssima ideia abstrata (mas será que as “ideias são ou devem ser efetivamente ‘abstratas’?”), aparece configurada⁵⁴ como uma mulher de olhos vendados, com uma espada na mão, a sustentar uma balança. Cada um desses elementos tem determinado significado: olhos vendados, a igualdade perante a lei; a espada, a força de poder impor as decisões; a balança, o sopesar dos atos postos em julgamento (KOTHE, 1986, p. 6-7).

Assim como no exemplo descrito, o mito da caverna também possui o seu próprio conjunto de significações implícitas. Dito de outra forma, esta apresenta de modo figurado elementos-chave do pensamento de Platão: a caverna e as sombras nela projetadas representam o mundo sensível, o qual é apresentado como efêmero, imperfeito e onde prevalecem versões ilusórias da realidade; já o exterior da caverna onde brilha a luz do sol corresponde ao mundo das ideias, à origem das coisas mesmas, do real em sua forma autêntica, universal e imutável; a saída do prisioneiro da caverna representa o afastamento do indivíduo do reino da *doxa* – onde reinam a opinião e as crenças costumeiras – em direção ao conhecimento filosófico, domínio regido pela verdade e pelo bem. Pode-se dizer que Platão acreditava na importância do pensamento lógico e rigoroso. No seu entendimento, este representa a principal arma para ultrapassar os limites impostos pelo plano das aparências, o qual se afirma por intermédio dos fenômenos apreensíveis pela via dos sentidos e que frequente são encarados como formas acabadas do real. Finalmente, o mito da caverna é considerado um exemplo arquetípico de alegoria, devido à sua capacidade de “dizer o outro”, ou seja, por se constituir como um texto em que “[...] cada um dos elementos alegóricos quer dizer alguma coisa além dele próprio e não aquilo que à primeira vista parece” (KOTHE, 1986, p. 7).

⁵⁴ http://www.thetoc.gr/images/eng/articles/0/article_1974/article1974.w_1.jpg

Deve-se destacar que a alegoria está próxima de outras figuras de linguagem com as quais é comumente confundida. Uma delas é a metáfora, que pode ser compreendida como uma comparação entre dois elementos distintos mediante um termo intermediário (o *tértium comparationis*). No exemplo dado por Kothe (1986), “Aquiles é um leão”, ocorre a comparação entre dois elementos distintos (Aquiles e leão) ligados por um conjunto de termos intermediários implícitos, tais como: força, bravura, realeza, coragem e todas as demais qualidades intrínsecas compartilhadas por ambos. É lícito afirmar que não se trata (apenas) da correspondência identitária entre uma face corpórea (representação) e outra incorpórea (ideia), como podemos identificar na alegoria. A metáfora propõe um intercâmbio entre as identidades dos elementos comparados: “Ao se afirmar ‘Aquiles é um leão’, quer-se dizer que nem o homem é mais apenas homem, nem o animal é apenas animal. Não só o primeiro adquire a identidade do segundo, mas cada um também perde a sua identidade ao identificar com o que não é.” (p. 11) Não obstante, o autor esclarece que a metáfora costuma se diferenciar da alegoria em termos de extensão e detalhamento, sendo a segunda uma espécie de amplificação da primeira.

Além da metáfora, a fábula também possui pontos em comum com a alegoria. Na verdade, ambas consistem em representações concretas de ideias abstratas, diferenciando-se apenas em termos de suas condições de criação. Conhecida como um gênero “didático”, a fábula corresponde a uma alegoria produzida em função de uma conclusão previamente estabelecida. Em outras palavras, trata-se de um artifício que possui fins estratégicos, uma vez que sua construção se orienta pelo anseio de desencadear um efeito ou desfecho específico: a moral da estória. Novamente, Kothe (1986) explica que essas características imbuem a fábula de certo caráter conservador, uma vez que a ideia à qual pretende dar materialidade “[...] só é abstrata no sentido de escamotear suas raízes sociais e históricas para alcançar maior eficácia apresentando-se como a própria voz da transcendência” (p. 13). Isso significa que a fábula procura se expressar como voz de uma suposta “sabedoria universal”, que, na verdade, baseia-se em conclusões morais arbitrárias, as quais, por sua vez, estão em sintonia com suas coordenadas histórico-sociais, o que revela a sua tendência a se converter em instrumento a serviço da reprodução de discursos dominantes.

Neste momento, é pertinente introduzir outra faceta fundamental da alegoria: além de uma forma de expressão, a alegoria também corresponde a um modo de interpretação. Para Hansen (2006), a alegoria

designa tanto uma metalinguagem, quanto um interpretante da conexão entre imagem plástica-discurso-imagem mental para o espectador-leitor. No que diz respeito ao segundo eixo, pode-se dizer que sua premissa básica consiste em atuar como um processo de decodificação de um dado objeto de apreciação ou análise, na tentativa de “revelar um além – que ela [a alegoria] só expressa como inexpressão e inexprimível” (p. 75). Isso significa que a alegoria é um tipo de metaleitura dirigida a textos expressos por intermédio de quaisquer linguagens existentes e que se propõe a revelar conceitos e/ou ideias subjacentes.

Tal perspectiva parece estar alinhada à compreensão de Kothe (1986), ao defender a fecundidade da alegoria como modo de interpretação:

Entendida como representação concreta de uma ideia abstrata, a alegoria tem um caráter autoritário que inibe avanços. À medida que a ideia não é, porém, apenas abstrata e a interpretação precisa avançar suas hipóteses além do objeto para poder chegar até ele, a alegoria introduz uma inquietação inovadora, assim como se mostra um rico instrumento de expressão. A alegoria leva, portanto, a uma alegorização da própria alegoria, a uma leitura alegórica dela e a uma alegorização de todo o texto (ou melhor, a uma descoberta de sua natureza alegórica mediante a leitura crítica, mediante a “leitura alegórica”) (p. 18).

Ao reconstruir a história do drama trágico alemão, Walter Benjamin (1984) observou que a fragmentação do mundo moderno, a profusão de mercadorias e a (consequente) impossibilidade de conceber uma totalidade coerente são processos que encontram a sua expressão máxima na alegoria, a qual fragmenta ainda mais a realidade, estraçalhando a ilusão de ordem burguesa, abrindo caminhos capazes de revelar os modos pelos quais esta é produzida. Nesse cenário, o modo alegórico, entendido como processo de produção de sentido, encontra-se inteiramente aberto ao princípio da subjetividade: “cada pessoa, cada coisa, cada relação pode significar qualquer outra coisa. Essa possibilidade profere contra o mundo profano um veredito devastador, mas justo: ele é visto como um mundo no qual o pormenor não tem importância” (idem, p. 196-197). Essa perspectiva aponta para o caráter arbitrário dos signos, ao abalar o pressuposto fundado na crença da

existência de um conteúdo supostamente etéreo e imanente, fazendo com que eles assumam enfim a sua historicidade – a historicidade da alegoria.

Convém destacar a importância do modo de interpretação alegórico não apenas como estratégia para evidenciar significados supostamente fixos, mas sobretudo como forma de produção de conhecimentos capazes de inaugurar novas conexões entre textos, ideias, discursos, conceitos ou mesmo teorias com graus mais elevados de elaboração. Assim como a fábula, a alegorização de conteúdos culturais também ostenta um viés notadamente pedagógico. Entretanto, no caso desta, essa função não se assenta (apenas) numa conclusão moral anterior à construção da representação, podendo desdobrar-se igualmente das significações produzidas *a posteriori* de sua criação, as quais devem resultar de intensos processos de investigação, questionamento e reflexão. Vale ressaltar ainda que, no presente trabalho, a alegorização não é encarada como processo do qual são extraídas verdades acabadas, e sim como recurso para lidar com a trama inerentemente polissêmica e, como tal, contraditória dos textos, sejam eles verbais, imagéticos, plásticos ou, como veremos adiante, lúdico-digitais.

2.2 O JOGO DIGITAL COMO ALEGORITMO

No decorrer das últimas décadas, os videogames vêm se afirmando não apenas como uma força cultural e econômica em ascensão, mas também como um fenômeno alçado ao status de forma de expressão artística. A exemplo de outros tópicos pertencentes à pauta do campo das artes, tal entendimento também é objeto de acaloradas controvérsias, fato que o impede de ser considerado como uma posição plenamente consensual e “oficial”. Não obstante, o impasse em torno do reconhecimento desse status não é um privilégio dos videogames (MARTIN, 2007). Na verdade, é uma tendência recorrente no *métier* das artes. Em geral, o surgimento e utilização de novas tecnologias com fins expressivos tende a ser visto com alguma desconfiança pelos defensores dos princípios hegemônicos e cânones instituídos, assim como pelas demais “autoridades” existentes neste território. Em boa medida, isto se deve à existência de relações íntimas entre estes meios e empreendimentos de cunho comercial.

Na visão de Martin (2007), as dúvidas e discordâncias instigadas pelo suposto potencial estético dos videogames provavelmente têm a mesma origem daquelas que antes pesaram sobre outras formas de expressão que, por sua vez, atualmente já possuem espaço cativo no âmbito artístico – tais como a fotografia, a vídeo-arte e o cinema. Sendo

assim, faz sentido deduzir que tais tensões envolvendo os jogos digitais se diluam no curso de seu amadurecimento como linguagem, paralelamente ao nascimento de novas tecnologias criativas que naturalmente os “substituirão” nesse processo de triagem.

Buscando contribuir com o debate, Tavinor (2009) se propôs a entender como os games da atualidade têm perfurado os limites do entretenimento de modo a incorporar traços e atividades essenciais ao campo da arte. Apesar de ainda se encontrarem em sua “infância”, isto é, ao menos quando comparadas às demais formas de expressão já consolidadas como o cinema, a literatura e a música, os videogames já apresentam um considerável grau de sofisticação técnica e estética, condição que tem permitido a designers e desenvolvedores a criação de experiências cada vez mais complexas e singulares. Em diálogo com as discussões da estética filosófica, o autor identifica diversos pontos de convergência e diferenciação entre os games e as artes:

Videogames são artefatos representacionais do mesmo modo que muitas outras formas de arte também são, e mesmo diferindo de trabalhos artísticos mais tradicionais em certos aspectos, possuem estruturas perceptivas e formais que são objeto de um envolvimento estético e interpretativo muito semelhante às obras de arte. Games são criados por indivíduos e grupos talentosos que podem criar uma reputação por suas façanhas criativas e os quais são tentados a se chamarem de artistas. Videogames também são alvo de atividades críticas, mais ou menos como aquelas que atendem as artes tradicionais. Existe uma quantidade crescente de conhecimento especializado no interior da comunidade *gaming*, com pessoas demonstrando interesse com um nível de detalhamento que jogadores casuais – sem mencionar os não jogadores – desconheceriam. Games também apresentam uma preocupação em relação ao estilo, apresentando muitos jogos que são particularmente notáveis por seu senso estético difundido de continuidade e coerência. Em cada um desses modos, games compartilham atributos de algum modo conectados aos trabalhos artísticos

em geral⁵⁵ (TAVINOR, 2009, p. 174, tradução nossa).

A despeito das diferentes estratégias utilizadas para evidenciar e fomentar as interseções entre os jogos digitais e a arte, interessa-nos pensar naquelas que dizem respeito ao tema deste capítulo: a alegoria como o modo de leitura. Frente a textos de cunho supostamente alegórico, Hansen (2006) sugere que o indivíduo leitor/interpretante possui uma dupla função que envolve: 1) submeter à análise os procedimentos formais que produzem a significação figurada, lendo-a unicamente como convenção linguística que ornamenta um discurso específico; 2) analisar a significação figurada no intuito de reconhecer “o seu sentido primeiro, tido como preexistente nas coisas e, assim, revelado na alegoria” (idem, p. 2). Pensando cartesianamente, é possível considerar que a primeira função se direciona prioritariamente aos aspectos linguísticos implicados na produção da representação, isto é, ao plano da “forma”; enquanto a segunda função diz respeito à busca pela ideia abstrata que subjaz na alegoria, ou seja, ao seu “conteúdo”.

Em vista de sua importância para as leituras dessa natureza, é oportuno demarcar alguns dos principais aspectos formais dos jogos digitais. Sob a ótica do design, os jogos tendem a ser considerados como meios que proporcionam uma experiência específica a um ou vários usuários – nesse caso, o(s) jogador(es). Existem diferentes recursos para a criação e implementação desta, dentre os quais, dois podem ser considerados essenciais: regras e narrativas. É a combinação de ambos que torna os videogames uma espécie de fenômeno semi-real. Ao discorrer a respeito, Juul (2005) revela que, apesar da relação simbiótica existente entre ambos, são raras as iniciativas que obtêm êxito em estabelecer um vínculo plenamente equilibrado entre regras reais e mundos ficcionais. Essas duas dimensões coexistem de uma forma não-

⁵⁵ “Videogames are representational artifacts in the way that many other forms of art are, and though differing to traditional artworks in the way that many other forms of art are, and though differing to traditional artworks in certain respects, they have perceptual and formal structures that are the object of an aesthetic and interpretive engagement in much same way as other artworks. Games are created by talented individuals and groups who can garner reputation for their creative exploits, and who we are in many cases tempted to call artists. Videogames are also the target to critical activities, somewhat like those that attend the traditional arts. There is a growing amount of connoisseurship within the gaming community, with people displaying an interest in a level of detail that many casual gamers – not to mention non-gamers – would be unaware. Games also display a concern with style, with many games being particularly notable for their pervasive sense of aesthetic continuity and coherence. In each of these ways, games share traits somewhat indicative of artworks generally.”

harmônica e repleta de tentativas mútuas de colonização e supressão. Nos vértices dessa tensão, podem ser identificados os seguintes segmentos: 1) jogos centrados na resolução de problemas sustentados em conjuntos simples de regras que, no entanto, devem se mostrar capazes de oportunizar um extenso emaranhado de ramificações de jogo – por exemplo, games como *candy crush*⁵⁶ e *Angry Birds*⁵⁷; 2) games focados em *storytelling* e nos quais as regras têm como papel primário a criação das condições favoráveis à imersão e ao engajamento do jogador com a estória contada – tal como fazem títulos como *The Walking Dead*⁵⁸ e o gênero *visual novel*. Por fim, o autor esclarece que, enquanto a primeira vertente existe desde os jogos tradicionais, correspondendo à sua configuração majoritária, a segunda constitui um tropo cujo apogeu coincide com a ascensão e desenvolvimento dos videogames (e de seus recursos técnico-computacionais).

Partindo da compreensão de que os games representam uma forma de expressão algorítmica que tem como fundamento as ações (de jogadores e do sistema), Galloway (2005) defende que a interpretação alegórica é uma das vias de aproximação crítica dos jogos. Entre as atribuições presentes nesse tipo de decodificação, encontra-se aquela que o autor destaca a partir do diálogo com estudiosos do tema⁵⁹: o “escaneamento”. Trata-se, diz ele, de um vocábulo altamente compatível com o universo das máquinas eletrônicas, mais precisamente, com um “modo informático de análise e interpretação cultural” (idem, p. 86). Tomando como referência o jogo *Civilization III*⁶⁰, o autor sugere que os videogames representam alegorias do controle⁶¹, as quais supostamente

⁵⁶ (KING, 2011).

⁵⁷ (ROVIO, 2009).

⁵⁸ (TELLTALE, 2012).

⁵⁹ Respectivamente, Philippe Sollers, Roland Barthes e Fredric Jameson.

⁶⁰ (FIRAXIS GAMES, 2001).

⁶¹ Esta ideia está fortemente inspirada nas discussões realizadas por Gilles Deleuze a respeito das sociedades de controle. Trata-se de um novo cenário, uma forma de organização social emergente que altera os modos pelos quais os poderes dominantes exercem sua força sobre mentes e corpos. Diante do declínio das instituições de confinamento (escolas, quartéis, hospitais, fábricas e prisões), elemento fundamental às sociedades disciplinares, as sociedades de controle trazem à cena novas “formas ultrarrápidas de controle ao ar livre, que substituem as antigas disciplinas que operavam na duração de um sistema fechado” (DELEUZE, 1992, 219). Nesse caso, o agenciamento das tecnologias informático-digitais tem sido entendido como um elemento-chave na manutenção, expansão e complexificação dos referidos mecanismos de vigilância e administração, os quais nem sempre são mais percebidos como tais pelos agentes sociais. Parte do êxito desse sistema está em sua capacidade de se escamotear a existência de formas de controle generalizadas, sob a forma de uma mera “flexibilização” dos antigos regimes de administração do tempo e da presença antes exercidos unicamente pelas instituições de confinamento.

se distinguem das alegorias da profundidade. Enquanto o cinema é considerado o meio de expressão emblemático destas, aquelas são bem representadas pelos videogames. Uma das principais diferenciações entre ambas é que as alegorias do controle não podem se contentar apenas com o mero decifrar de signos linguísticos, hábito bastante difundido em estudos literários e fílmicos. Esse esforço, diz ele, também deve incluir a interpretação do “fazer polivalente” (idem, p. 105), ou seja, a compreensão acerca do que significa fazer alguma coisa e significar outra; a ciência do “como se...”. Partindo da premissa de que os videogames representam textos cujo processo de interpretação depende sobremaneira do jogador e de suas escolhas, o escaneamento deve buscar compreender o paralelismo inerente às ações a correr em cada jogo: de um lado, o *gameplay* protagonizado por quem joga; do outro, o movimento invisível e metódico das engrenagens do sistema que, ora respondem às decisões de quem porta o *joystick*, ora o interpelam mediante a apresentação de novos estímulos, situações e desafios. Em última análise, não basta admitir que tais ações têm significado: é fundamental reconhecer também que elas estão imbuídas de uma polissemia programada.

Outro ponto relevante diz respeito ao modo como a alegoria se acomoda entre o jogo digital e o “mundo real”. Tendo como objeto o game *The Sims*⁶² e em diálogo com filósofo Walter Benjamin, McKenzie Wark (2006) destaca que a principal diferença entre o leitor e o jogador é que este se apropria do game – aqui entendido como forma textual – por intermédio de uma relação intuitiva, a qual permite a este sujeito compreender e dominar as regras que governam os códigos de um algoritmo⁶³. Quando aliada à organização do algoritmo do jogo, essa relação intuitiva dá origem ao alegorismo: uma alegoria que conecta o ser humano e a máquina ao contexto de jogo, isto é, ao restante da vida, o não-jogo (FIGURA 1). Num jogo, cada personagem, cada objeto, cada relação pode receber um valor, e este mesmo valor é passível de identificação.

⁶² (MAXIS, 2000).

⁶³ “Um algoritmo – para o atual propósito – é conjunto finito de instruções para o cumprimento de uma tarefa que transforma uma condição inicial de partida em uma condição final reconhecível” (WARK, 2006, p. 128)

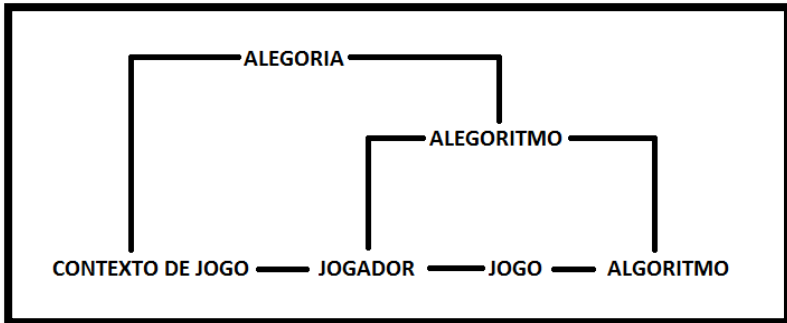


FIGURA 1 – ALEGORITMO⁶⁴

Sob o ponto de vista heurístico, uma das bases da noção de algoritmo se assenta justamente nas contradições que este pode suscitar (ou evidenciar) na sua relação com o contexto de jogo. Isto remete ao elo intercambiável criado entre a “vida real” e o modo como a mesma é retratada por um dado game. É uma relação de tensão em que o mundo cotidiano e o mundo do algoritmo se insinuam um no outro, estabelecendo um *continuum* e ao mesmo tempo uma quebra acentuada (WARK, 2006). O ponto de convergência desses planos é a experiência do jogador proporcionada pelo jogo com a ajuda de algoritmos – que aqui são considerados como correlatos às mecânicas de jogo. Concernidas em ações e lugares produzidos artificialmente por um (ou vários) designer(s), tais experiências ensejam comparações com ações e lugares “naturais”, isto é, sítios pertencentes ao contexto de jogo (à “realidade”). Em decorrência disso, é estabelecida uma dinâmica de negação recíproca:

A vida cotidiana no contexto de jogo parece uma versão imperfeita do jogo. O contexto de jogo pode ser mais complexo e diversificado, mas parece muito menos consistente, coerente e justo. Esta sempre foi a promessa quase utópica do digital – um real absoluto, impessoal, dotado de equidade e equanimidade. O jogo abre uma lacuna crítica entre o que contexto do jogo promete e o que ele cumpre. O que é verdade não é real; o que é real não é verdade. Isto é o que o duplo movimento de algoritmo e alegoria tem que denunciar. O jogo é verdade em que seu algoritmo é consistente, mas

⁶⁴ Fonte: Wark (2006, p. 126, tradução nossa)

esta mesma consistência nega um mundo que não é⁶⁵ (p. 129, tradução minha).

Esta compreensão ressalta um outro eixo fundante dos algoritmos: a simulação. Frasca (2007) define esta ideia como toda e qualquer representação de um sistema-fonte operada por intermédio de um outro sistema menos complexo que informa as compreensões do usuário acerca do sistema-fonte de um modo subjetivo. Em geral, simulações podem apresentar três funções distintas: 1) servir de janela para a complexidade incognoscível da natureza; 2) oferecer versões simplificadas dessa complexidade que podem ser experimentadas de modo significativo; 3) propiciar insights palatáveis sobre a natureza da vida real, mediante o uso e a interpretação do jogo. Todas essas características se ancoram na premissa de que as simulações são sempre representações parciais do mundo, e por isso incapazes de repetir a sua totalidade e granularidade.

Parece calhar aos jogos e às simulações o título de sinédoques do mundo, uma parte que está pelo todo e que não pode ser subestimada pois, como alerta Kothe (1986, p.14), “[...] sendo uma parte em que o todo se concentra, não é propriamente uma ‘parte’, assim como o ‘todo’ (do qual ela seria ‘parte’) não pode ser captado nunca em sua plenitude (não permitindo, portanto, que se fale propriamente em ‘todo’).” Sendo assim, a incapacidade de simular toda a complexidade de um sistema-fonte não deve ser entendida com uma limitação que atesta a inferioridade da ficção em relação à realidade, uma vez que os recortes dela decorrentes atuam como condições de possibilidade para a produção dos gestos semânticos específicos a cada obra artística.

Por mais ficcional e fantasiosa que pareça e seja uma obra, ela é uma parte da realidade da qual não escapa. Fora da realidade, a fantasia não tem sentido. Não dá para, simplesmente, contrapor a ficção à realidade; mas também não se pode

⁶⁵ “Everyday life in gamespace seems an imperfect version of the game. Gamespace may be more complex and variegated, but it seems much less consistent, coherent, and fair. This has always been the almost utopian promise of the digital – a real of absolute, impersonal equity and equanimity. The game opens a critical gap between what gamespace promises and what it delivers. What is true is not real; what is real is not true. This is what the double movement of allegorism and allegory have to report. The game is true in that its algorithm is consistent, but this very consistency negates a world that is not.”

confundir ‘realidade’ com aquela aparência primeira que nos salta aos olhos. A fantasia é bem mais restrita, bem mais ‘pé no chão’ do que se costuma imaginar. Entre o que ela nos diz ‘em relação’ à realidade (sendo de fato, porém, parte sinedóquica da realidade) e a ‘propria’ realidade (que jamais, para nós, *é em si*), há uma proximidade e uma similitude muito maiores com o processo de significação alegórica do que parece a primeira vista (KOTHE, 1986, p. 14).

Além disso, as simulações dos games possuem uma dimensão inerentemente narrativa. Num primeiro momento, estudiosos críticos à tradição narratológica, a exemplo do próprio Frasca (2007), defendem que a narrativa estará sempre subordinada à experiência interativa estruturada pelo algoritmo, obedecendo a uma base codificada abstrata e matemática a qual deve servir como seu meio de expressão figurativa. Em contrapartida, também é pouco questionada a premissa de que a narrativa é um aliado essencial na tarefa de favorecer a uma imersão de “primeira-mão” do jogador nas experiências de um game. Tal agenciamento ocorre graças à sua habilidade de engendrar e incutir crenças por intermédio da interação com as mídias computacionais (MURRAY, 2003). Um dos indícios da complexidade presente nas relações entre mecânicas e narrativas é o fato de jogos com uma mesma base algorítmica, mas com enredos e personagens distintos, muitas vezes apresentarem alterações sensíveis em termos de sentido e significado⁶⁶. Em vista disso, é

⁶⁶ Uma das formas de ilustrar essa relação é mediante os games *Wolfenstein 3D* (ID SOFTWARE, 1992) e *Super 3D Noah's Ark* (WISDOM TREE, 1994). Em termos operacionais, os títulos são praticamente idênticos: em ambos, o jogador controla um personagem capaz de girar para a esquerda e para a direita; caminhar para frente e para trás; disparar projeteis que podem anular agentes controlados por inteligência artificial; entidades estas que, por sua vez, perseguem o personagem controlado pelo jogador, tendo o poder de anulá-lo também caso certas condições sejam preenchidas – por exemplo, esgotando seus pontos de vida. Por outro lado, se no plano das mecânicas e da jogabilidade não possuem diferenças marcantes, no plano ficcional *Wolfenstein 3D* e *Super 3D Noah's Ark* seguem direções quase que diametralmente opostas: no primeiro, o protagonista é William Blazkowicz, agente americano preso por soldados alemães durante a segunda guerra mundial; no segundo, o herói é Noé, clássico personagem bíblico conhecido por construir a arca que salvou todos os animais da terra de um dilúvio divino; no primeiro, os cenários são bases e demais instalações nazistas; no segundo, os espaços pertencentes à famigerada embarcação construída pelo herói; no primeiro, o herói usa armas de fogo para matar soldados inimigos; no segundo, usa uma atiradeira para disparar comida com sonífero para alimentar animais agitados, na tentativa de fazê-los dormir; o primeiro é dirigido ao público adulto; o segundo é voltado a todas as idades, sobretudo às crianças. Em última análise, são jogos algorítmicamente parecidos, mas com propostas bastante diferenciadas.

conveniente evitar abordagens binárias, envidando esforços para compreender de que modos os sistemas computacionais de regras e elementos ficcionais atuam de forma integrada.

A impossibilidade de reproduzir integralmente os atributos de um sistema-fonte em uma simulação também traz à luz o viés político dos al(e)goritmos. A parcialidade decorrente da necessidade de selecionar o que “entra” e o que “fica de fora” é um ato que detém não somente uma conotação técnica, mas também ideológica⁶⁷. Mesmo estando alicerçada num substrato expresso sob a forma de funções, comandos e códigos programados, a simulação não deve ser considerada como um esforço mimético e neutro. Trata-se de uma condição inerentemente enviesada que se torna explícita quando consideramos a já referida presença de componentes narrativo-ficcionais como roupagem dos algoritmos e mecânicas de jogo. Frente a isso, o papel do usuário/jogador na relação com a simulação não se resume à mera decodificação de signos dispostos de modo linear. Para viabilizar uma interpretação alegórica atenta a essas nuances, é estratégico lidar com o desafio de processar as informações advindas do sistema, esforço que se concretiza mediante o ato de jogar, isto é, o agir conforme as regras presentes no algoritmo que visa identificar tais normas e restrições, compreendendo as ênfases e os limites dados à agência do jogador.

2.3 “MAIS CINCO PASSOS E VOCÊ SERÁ UMA NOVA PESSOA”

Em seu quarto, um homem aparentemente comum, após ser acordado pelo ruído do despertador, levanta-se da cama e caminha em direção ao guarda-roupas. Vestindo apenas uma camiseta regata branca e cuecas samba-canção – combinação que parece cumprir bem o papel de pijama – procura entre as peças penduradas o terno que usa todos os dias para ir trabalhar. Já na cozinha, encontra sua esposa assistindo a TV enquanto parece preparar algo para o almoço: “Bom dia, querido” – ela diz. Sem muito esperar, ela o apressa, dizendo que já está atrasado. Carregando a sua valise, segue em direção ao elevador, onde encontra uma velha senhora que, ao vê-lo, diz a ele algo aparentemente sem sentido. Chegando ao estacionamento do prédio, entra em seu automóvel e dirige rumo ao trabalho, tendo antes que enfrentar o mesmo engarrafamento de todos os dias. Chegando à empresa, é repreendido pelo chefe, um homem baixo, gordo, velho e careca, que o avisa para ir

⁶⁷ Para maiores detalhes a respeito da relação entre games, metáfora e política, ver Bogost (2005).

depressa ao seu posto de trabalho, apelidado de “o cubículo”. Conforme caminha num extenso corredor em direção à sua mesa, observa cada um dos demais colegas de trabalho no exercício de suas funções: sentados diante de seus computadores, olhando fixamente para os monitores, teclando de um modo que de tão sincronizado parece até coreografado. Enfim chega ao seu *desktop*, que é exatamente igual às dezenas que ali estão e onde finalmente começa a cumprir as mesmas tarefas de todos os dias... repentinamente, o alarme volta tocar, o homem desperta novamente em seu quarto, onde instintivamente se prepara para mais um dia de trabalho... E mais outro... E outro...

Repetida indefinidas vezes, essa cena é o ponto de partida do game *Everyday the Same Dream (ETSD)*⁶⁸. Trata-se de um título sob o emblema da *Molleindustria*⁶⁹, entidade criada em 2003 e cujos principais escopos estão divididos em: 1) um projeto de reapropriação dos videogames; 2) uma desenvolvedora independente de jogos; 3) um chamado pela radicalização da cultura popular. Desde o seu surgimento, a *Molleindustria* se propõe a produzir “remédios homeopáticos contra a idiotia do entretenimento convencional na forma de jogos livres, simplificados e online⁷⁰”. Seus principais títulos estão divididos em categorias como: a) simulações satíricas de negócios – *McDonald’s Videogame* e *Oilgarchy*; b) teorias jogáveis – *The Free Culture Game* e *Leaky World*; c) pseudo-jogos politicamente incorretos – *Operation: Pedopriest*; d) reflexões sobre o trabalho e a alienação – categoria na qual se enquadra ETSD.

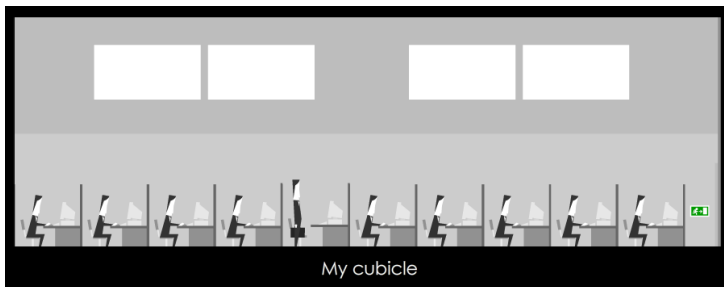


FIGURA 2 – EVERYDAY THE SAME DREAM / “MEU CUBÍCULO”⁷¹

⁶⁸(MOLLEINDUSTRIA, 2009). Mais detalhes em:

<http://www.molleindustria.org/everydaythesamedream/everydaythesamedream.html>

⁶⁹ <http://www.molleindustria.org/>

⁷⁰ <http://www.molleindustria.org/blog/about/>

⁷¹ Fonte: dados da pesquisa.

Criado por Paolo Pedercini, o jogo foi desenvolvido em apenas seis dias para uma competição com o tema *Artgame*⁷². Trata-se de um título que, nas palavras do próprio autor, aborda a “alienação e recusa do trabalho⁷³”, podendo ser considerado, portanto, um algoritmo de tais fenômenos. Considerado um título emblemático para os games do gênero, ETSD coloca o jogador no papel de um indivíduo sem rosto e sem nome, cuja rotina parece ser o centro da experiência apresentada. Ao iniciar o game, as únicas instruções dadas são aquelas que dizem respeito aos controles do personagem principal: este pode se mover para a direita e para a esquerda, além de possuir uma tecla de ação utilizada para interagir com objetos e pessoas. Assim como os games do gênero plataforma, tais como os da franquia *Super Mario Bros*⁷⁴, ETSD instiga um tipo de exploração notadamente horizontal e linear em diferentes ambientes: quarto, cozinha, corredor do prédio, elevador, estacionamento, estrada, sala do chefe, escritório.

O encadeamento lógico desses espaços é facilitado por um minimalismo que não apenas é visual, mas sobretudo funcional. Cada ambiente possui poucos componentes (objetos e pessoas) com os quais se pode interagir. Cada um destes, por seu turno, oferece funcionalidades e/ou informações quase sempre significativas para o desenrolar da experiência: no primeiro cenário, o quarto, apenas o despertador e o guarda-roupas são objetos passíveis manipulação – o primeiro pode ser desligado, enquanto o segundo permite ao personagem principal vestir o seu terno; já a cozinha, segundo cenário do jogo, segue o mesmo raciocínio, possuindo componentes como a TV, que pode ser desligada, e a esposa, a qual alerta o protagonista de que ele está atrasado para o trabalho, sugerindo ao jogador que é para lá que este deve se dirigir.

No entanto, ao seguir as “pistas” mais evidentes fornecidas pelo design do jogo, tudo o que acontece é a repetição infinita do mesmo ciclo: acordar, vestir-se, dirigir, trabalhar e acordar novamente. Ao tomar consciência de que está aprisionado nesse *loop*, a tendência é que o jogador passe a desconfiar dos caminhos que o game apresenta como supostamente naturais. Este também é o momento em que a até então enigmática mensagem dada pela velha senhora no elevador passa a ser analisada com maior cuidado: “mais cinco passos e você será uma nova

⁷² Mais detalhes sobre o conceito de artgame em Möring (2016).

⁷³

http://www.gamasutra.com/view/news/117657/Analysis_Every_Days_Not_The_Same_Art_Game.php

⁷⁴ (NINTENDO, 1985).

pessoa” – repete dia após dia. Mas afinal, seria este o (verdadeiro) objetivo em ETSD? Que passos são esses? Que tipo de “renovação” está à espera do protagonista? Tais perguntas só são respondidas, algumas delas apenas parcialmente, após uma mudança radical de postura por parte do jogador em relação ao jogo.

Para dar cada um dos “passos” necessários a essa transformação, ETSD força o jogador a colocar em xeque o modo de vida aparentemente predominante no contexto de jogo (no mundo cotidiano), o qual tenta reproduzir – sempre de forma incompleta e parcial – com ajuda de seus algoritmos e sua narrativa. Para isso, após repetir algumas vezes um dia considerado “normal”, o jogador é impelido a operar uma reviravolta na vida do personagem sob o seu comando. As cinco etapas para isso são:

- 1) Não vestir o terno e então ir para o trabalho de pijama – o que resultará na sua demissão;
- 2) Abandonar o seu carro durante o congestionamento, dirigir-se ao pasto e acariciar vaca que por ali está;
- 3) Ir aos fundos do prédio em que mora e conversar com o mendigo, o qual levará o protagonista a “um lugar tranquilo”: um cemitério;
- 4) Pegar a folha que cai da única árvore no estacionamento da empresa, tendo antes que esperá-la cair do galho;
- 5) Ir até o escritório e, ao invés de se acomodar no seu “cubículo”, seguir em frente até a cobertura do prédio, onde encontrará um parapeito do qual o seu personagem deve se atirar – em outros termos, cometer suicídio.

Se considerarmos ETSD como um algoritmo da alienação e recusa do trabalho, tal como declara o seu criador, é possível explorar alguns dos elementos figurados presentes no jogo. Mas antes disso, é importante esclarecer que a alienação, normalmente entendida como sinônimo da “[...] perda de posse, de um afeto ou dos poderes mentais⁷⁵”, não é um conceito unívoco, tendo recebido diferentes tratamentos e acepções no pensamento ocidental. De acordo com Abbagnano (2007), uma das conceituações mais influentes na história da filosofia é a do alemão Karl Marx. Para este, o trabalho é um fundamento ontológico que distingue os seres humanos das demais espécies. Todavia, no contexto das sociedades capitalistas, as quais têm como alicerces a propriedade privada e a divisão de classes, o trabalho predomina em sua forma alienada,

⁷⁵ Abbagnano (2007, p. 26).

convertendo a ação por meio da qual um indivíduo transforma a natureza e se expressa como parte do gênero humano em mecanismo opressor a serviço da exploração e degradação da espécie pela própria (MARX, 2004). É justamente com este contexto que ETSD parece dialogar, ou melhor, questionar.

Para atingir essa meta, o game recorre, num primeiro plano, ao convencionalismo presente nas formas alegóricas. Nessa perspectiva, o convencional corresponde à repetição continuada dos mesmos significantes para os mesmos significados. Trata-se de uma característica essencial à linguagem “[...] dado o [seu] caráter, a priori, ‘arbitrário’ e, a posteriori, convencional do signo” (KOTHE, 1986, p. 16). Em ETSD, isso pode ser observado na presença de convenções radicadas na rotina de trabalhadores do século XXI, as quais subcomunicam as supostas demandas implícitas a cada uma delas: o despertador que toca e induz o jogador a desligá-lo; o guarda-roupas que sugere a necessidade de se vestir; o aviso da esposa que alerta para a necessidade de correr para o trabalho; o engarrafamento que remete à paciência para suportar a lentidão do trânsito; a reclamação do chefe que alude à ocupação imediata do posto de trabalho. De modo geral, para cada estímulo imagético, sonoro e/ou textual (significante) existe uma ação correspondente a ser realizada por quem joga (significado).

Em contrapartida, os signos alegóricos também possuem um caráter icônico, insinuando significados que escapam das rédeas do convencionalismo. No interior da alegoria, tais dimensões convivem em tensão constante, dinâmica que deve impedir o predomínio das estruturas convencionais – as quais são conservadoras por natureza –, caso contrário o potencial metafórico inerente a essa forma expressiva pode ser sufocado, matando a possibilidade de surgimento de interpretações outras. A oscilação entre o óbvio e o obscuro, isto é, aquilo que se camufla numa dada paisagem semântica, faz com que a alegoria se converta numa espécie de revelação que não se faz revelar (por inteiro ou de imediato): “O que aí parece claro e evidente não é tão claro nem tão evidente; e aquilo que parece um tanto hermético teve a necessidade de configurar-se assim, numa forma que explicita de modo adequado o seu conteúdo” (KOTHE, 1986, p. 19). A atenção e o respeito a essa coexistência são essenciais tanto para a produção quanto para a exegese das alegorias.

No caso dos jogos digitais, faz sentido acreditar que a reação à tônica estandardizada do convencionalismo tenha como protagonista os algoritmos, uma vez que estes são a matéria-prima das mecânicas de jogo. Ou seja, que os elementos icônicos sejam representados com base na

interatividade da experiência, e não somente ou primariamente expressos por intermédio de componentes isolados e estáticos como imagens, sons e textos, os quais coadunam com a linguagem dos games prioritariamente quando operam de forma integrada no *gameplay*⁷⁶. Em ETSD, a função expressiva cumprida pelos algoritmos é essencial. Graças a eles é possível conceber, por exemplo, um ciclo de repetição inacabável dos dias vividos, ou melhor, jogados em conformidade com os desígnios da banalidade e do “bom senso”. Esta é uma das incontáveis representações concretas aceitáveis à alienação, a qual auxilia ETSD a colocar em xeque o *modus vivendi* subordinado à sociabilidade conformista responsável por perpetuá-la. Como forma de acabar com esta “prisão sem muros”, o game incita no jogador um estado de reflexão que pode dar força a indagações como: esta é a vida que devo viver? Caso não seja, o que preciso fazer para muda-la? O que acontecerá caso tenha sucesso?

Em ETSD, cada um dos cinco “passos” mencionados, mas não explicitados pela senhora no elevador, parece simbolizar princípios caros – ao menos para os criadores do jogo – à existência humana. Tais valores estão retratados metaforicamente sob a forma de pequenos gestos de rebeldia, cuja importância foi supostamente ofuscada pela alienação e exploração capitalistas. A despeito das várias leituras cabíveis às referidas ações, entende-se que no contexto de uma obra que versa sobre a alienação merecem destaque as seguintes interpretações: 1) ir para o trabalho sem terno (a retomada da individualidade através da aparência); 2) desviar-se do caminho para o trabalho e acariciar uma vaca (importância do contato com a natureza e demais seres vivos); 3) seguir o morador de rua até o cemitério (a efemeridade da vida); 4) pegar a última folha que cai da árvore em frente ao escritório (a paciência necessária para descobrir ou redescobrir a beleza existente nas coisas simples); 5) testemunhar o suicídio de um colega de trabalho (a toxicidade e insustentabilidade da rotina centrada no trabalho).

Sob o ponto de vista algorítmico, é pertinente destacar o modo como a realização de cada uma das referidas ações altera detalhes do cenário do jogo conforme os dias se sucedem. Uma das mudanças mais interessantes em termos alegóricos se encontra no escritório, mais precisamente na sala do chefe: lá existe um quadro que exhibe um gráfico cujas linhas que inicialmente delineiam uma curva de crescimento

⁷⁶ Para maiores detalhes a respeito de como as ações realizadas nos games atuam como formas de produção de significados, recomenda-se o vídeo “*Mechanics as Metaphor*” (mecânicas como metáfora), material produzido pelo canal *Extra Credits* e disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=4QwcI4iQt2Y>

(FIGURA 3). Embora não se saiba ao certo a quais índices estes dados aludem, pode-se presumir que estejam ligados a aspectos essenciais da atividade da empresa, como produtividade ou mesmo faturamento. Uma das razões que sustenta essa suposição é o fato de que o gráfico em questão – que no início do jogo ostenta números “animadores” – passa a apresentar uma queda acentuada, a qual está diretamente relacionada ao progresso do personagem rumo à sua transformação. Em outras palavras, os números esboçados caem de forma inversamente proporcional à quantidade de “passos dados” pelo personagem. Dentre as várias leituras possíveis, a que nos mais parece adequada é a de que tal correspondência consiste numa forma figurada de explicitar a incompatibilidade entre os interesses do capitalismo (ou daqueles que afirmam sua lógica através da exploração do trabalho) e o estilo de vida ao qual o jogo serve de apologia.



FIGURA 3 – EVERYDAY THE SAME DREAM / SALA DO CHEFE⁷⁷

Depois do quinto e último passo, o protagonista acorda novamente em seu quarto, mas dessa vez se vê diante de um cenário diferente aos anteriores: o mundo no qual sempre viveu está completamente vazio. Não há ninguém em sua casa, no elevador do prédio, na estrada ou em lugar algum. Melhor dizendo, existe apenas mais uma pessoa com a qual se deve encontrar para que o jogo possa enfim ser concluído: o próprio protagonista. Ao se dirigir ao terraço da empresa, o personagem principal irá testemunhar o próprio suicídio – ato cometido numa etapa anterior do jogo. Após acordar num mundo deserto, ele precisa encarar novamente a própria morte, só que dessa vez, ocupando apenas o posto “espectador” da tragédia: como se estivesse somente a observar um completo estranho. Do ponto de vista metafórico, a cena descrita carrega não apenas significados ligados à autodestruição de um indivíduo, mas, antes disso,

⁷⁷ Fonte: dados da pesquisa.

ao derradeiro momento de um rito de libertação: é como se aquele que salta do parapeito não fosse o protagonista, e sim a sua porção alienada e submissa – a qual deixa de existir no exato momento que toca o chão depois da queda. Dito de outra forma, na situação retratada a morte é enquadrada como um componente essencial ao processo de renascimento e, em certo sentido, de emancipação do personagem.

SENTIDO LITERAL	SENTIDO ALEGÓRICO
Ciclo de repetição infinita dos dias	Alienação
Semelhança entre todos os trabalhadores da empresa	Ausência de identidade e subjetividade no sujeito alienado
Variações do gráfico na sala do chefe	Incompatibilidade entre a emancipação do sujeito e os interesses capitalistas
Os cinco passos para a transformação em uma nova pessoa	Forma de resistência à exploração do trabalho
Testemunhar a própria morte	Fim do comportamento submisso e consumação do processo de libertação/emancipação

QUADRO 2 – ETSD: SENTIDOS LITERAIS X SENTIDOS ALEGÓRICOS

Após a referida cena, o jogo termina, sem oferecer ao jogador nenhum tipo de explicação, moral ou síntese tranquilizadora. Também não é revelado o destino do personagem principal depois dos acontecimentos descritos: não se sabe ele teve sucesso após sua “metamorfose espiritual” e nem o tipo de estilo de vida que adotou daquele momento em diante. De todo o modo, fica claro que o protagonista obteve êxito em sua missão – seja lá o que isso signifique em termos de desdobramentos. Além disso, a ausência de esclarecimentos sobre o final do jogo pode ser entendida como uma estratégia para ensejar múltiplas interpretações e discussões sobre o desfecho da estória. Afinal, em termos de expressão alegórica, interessa muito mais problematizar o recorte que ETSD faz do mundo e, em particular, do assunto abordado, do que as “[...] assertivas explícitas de personagens ou versos” (HANSEN, 2006, p.14).

Ao menos até determinado ponto, os limites inerentes às simulações foram favoráveis a ETSD, pois permitiram ao jogo se configurar como um espaço de possibilidade guiado pela reprodução dos algoritmos e das mecânicas capazes de plasmar um discurso sobre o tema

central da alegoria: a alienação. Sem o compromisso de mimetizar toda a sua complexidade, o game pôde “colocar ordem ao caos” que rege a vida cotidiana e que eventualmente confunde os esforços de identificação e explicitação das formas de opressão existentes no contexto de jogo (no “mundo real”): diferentemente do dia-a-dia ilustrado pelo game, no qual os dias vívidos de acordo com a lógica questionada se repetem de forma idêntica e *ad infinitum*, a rotina daquele que joga é repleta de nuances que usualmente dão a ele a sensação de que nenhum dia é exatamente igual ao outro. Todavia, em muitos casos tais diferenças podem ser apenas cosméticas, uma vez que nem sempre são sinônimos de que um indivíduo-jogador está livre ou imune a uma situação análoga à do herói sem rosto e sem nome que acabara de encarnar.

Neste ponto faz muito sentido o que diz Wark (2006) sobre a complexidade e diversidade da vida cotidiana, um real que nem sempre costuma ser percebido como totalmente “verdadeiro”, ao menos em comparação aos jogos e demais representações baseadas em computador. Imbuídos de uma consistência quase aritmética, os games e seus mundos virtuais proporcionam experiências algorítmicas dotadas de uma coerência interna que oferece aos jogadores/usuários a sensação singular de equilíbrio e transparência: é como se estivessem numa realidade alternativa que é mais sólida (e, portanto, mais confiável) do que o próprio “real”.

Não obstante, não se deve perder de vista que tais realidades são sempre forjadas a partir de escolhas arbitrárias. No caso de ETSD, o dito recorte de mundo está em consonância com axiomas correntes no pensamento marxista, e por isso tangencia aspectos caros a essa ideologia – como a existência de interesses antagônicos entre a classe trabalhadora e a burguesia e a (consequente) necessidade de superação do sistema capitalista. Este fato destaca o caráter vital de levar em conta não apenas o quê a simulação dos games incluem em seus universos, mas também e, em certos casos, especialmente, o que elas excluem, já que tais “ausências estruturantes⁷⁸” também podem revelar posições e enviesamentos políticos, crenças e valores.

Em última análise, a leitura alegórica não se constitui apenas como ato mecânico de decodificação de signos literais e figurados, mas também como esforço de desconstrução crítica capaz de reconhecer os discursos que casualmente buscam se camuflar sob a forma de representações neutras e atemporais. Sendo assim, é pertinente que as análises

⁷⁸ (GALLOWAY, 2006).

decorrentes desse esforço transitem nos interstícios entre ética e estética, buscando entender, como bem esclarece Kothe (1986), a natureza política que se exprime na forma de enredos, personagens, gêneros, estilos e, no caso dos games, mecânicas e algoritmos:

A Poética é uma retórica, mesmo quando expressamente declara que não pretende persuadir. A retórica é mais direta (e, portanto, mais honesta) em seu desejo de manipular vontades, alterando ou reforçando convicções; nesse processo, a poética é mais sutil, e assim mais eficaz. O texto, com toda a sua poética/retórica, é um conjunto de estratégias para conduzir o leitor/ouvinte – que pensa que é ele próprio quem descobre o caminho – na direção que o autor quer. O poder acaba sendo o cerne do belo. A leitura alegórica dispõe-se a decifrar o enigma dessa esfinge (p. 89).

Finalmente, vale salientar que o objetivo deste capítulo não foi esgotar todos os conceitos, definições e debates vinculados à noção de alegoria, bem como às suas relações com os videogames. A intenção aqui é tão somente delinear algumas das especificidades da perspectiva apresentada, evidenciando o seu potencial heurístico no que diz respeito à dimensão expressiva dos jogos digitais. Além disso, destacamos que as leituras feitas com base em games como ETSD não estão livres de contestação e nem esgotam todas as vias de interpretação imagináveis. Nesse caso, a aplicação do modo de leitura alegórico não buscou produzir respostas ou soluções definitivas: sua função primária é estimular olhares capazes de ultrapassar o conteúdo explícito dos jogos e com isso alcançar alguns de seus conhecimentos e sentidos latentes. Trata-se de uma estratégia fecunda para revelar as interfaces entre ficção e realidade, as quais se caracterizam não apenas por dinâmicas de negação e afastamento, mas também por intensos vínculos simbióticos: assim como os mundos imaginários têm como matéria-prima fragmentos do real, tais “invenções” também são capazes de inspirar mudanças no mundo que as originou.

Em certo sentido, o conjunto de questionamentos que o jogador dirige a si mesmo em ressonância às experiências de um game compõe um dos mais potentes canais de comunicação entre o algoritmo e o contexto de jogo, ou melhor entre o faz-de-conta e o mundo cotidiano. A

existência de interseções entre as vidas do jogador e do herói faculta a intercambialidade de dilemas, problemas, anseios e metas entre tais personas. No exemplo de ETSD, é possível apreender a tentativa de denunciar o estado de alienação em que se encontra um personagem fictício anônimo, mas que é, ao mesmo tempo, homônimo de muitos dos indivíduos que o conduzem em sua jornada. Mais além, a conscientização acerca de um problema intrajogo enseja a clarificação de problemas extrajogo: o dragão feroz que ameaça o cavaleiro destemido em busca da glória pode ser o mesmo que assombra, em uma de suas múltiplas faces fantasmáticas, os pensamentos de um indivíduo cuja bravura ainda precisa ser despertada. Talvez por essa razão a valorização da abordagem alegórica aplicada aos games se apresenta como via estratégica para produção de experiências capazes de fomentar novos saberes e poderes.

De fato, não é possível garantir que as respostas dadas pelo protagonista de um game aos seus desafios serão sempre as mais adequadas para solucionar as *quests* na vida cotidiana do jogador, afinal, o jogo, entendido como simulação algorítmica, corresponde sempre a um recorte sistemático de uma realidade complexa. Ainda assim, não se deve perder de vista que o que “está em jogo” é o potencial crítico-reflexivo presente na alegorização de games, processo que oportuniza não apenas o transbordar do algoritmo para o contexto de jogo e vice-versa, mas também o fornecimento de pistas e alternativas para a compreensão e transformação da realidade, sejam elas explícitas ou figuradas.

CAPÍTULO 3: A VIDA BANDIDA COMO PLAYGROUND – O CRIME NO REAL, NA FICÇÃO E NOS VIDEOGAMES

O objetivo deste capítulo é discutir sobre o crime e o desvio social, situando-o no contexto das produções culturais sob a égide da estética realista. Para isso, serão abordados os seguintes pontos: a) princípios básicos da criminologia da sociologia do desvio; b) a estética realista no âmbito das produções artísticas e culturais; c) reflexões preliminares para uma pedagogia lúdico-digital do “mau exemplo”.

3.1 O DESVIO, O CRIME E A CRIMINOLOGIA

Na contemporaneidade, é possível afirmar que uma das principais problemáticas que afetam o cotidiano de diversos povos ao redor do globo é a criminalidade. Trata-se de um fenômeno generalizado e multifacetado, que se manifesta não só por intermédio das vítimas pertencentes a classes e grupos sociais cada vez mais heterogêneos, mas também sob a forma de um imaginário alimentado por relatos televisivos e notícias de jornal que não apenas informam, mas também aguçam a sensação de medo e desconfiança de cada indivíduo. Entretanto, apesar de sua proeminência, a quase sempre amarga presença do crime em nossas vidas normalmente não é fácil de ser entendida, tampouco administrada.

É justamente para lidar com esse desafio que a criminologia foi concebida. Somando aproximadamente 150 anos de existência, ela é um campo de investigação constituído por diferentes vertentes e teorias sustentadas em disciplinas variadas, tais como a Medicina, a Psicologia, a Sociologia, a Antropologia e o Direito. Cada uma dessas perspectivas possui formas particulares de definir e enquadrar o crime, as quais, por sua vez, podem instigar a construção e implementação de alternativas voltadas para a resolução e controle de problemas ligados à criminalidade – mas não obrigatoriamente. Mesmo em face dessa pluralidade, é permitido afirmar que o principal objetivo da criminologia reside na descrição, compreensão e explicação do fenômeno criminal, tornando inteligíveis também as instituições e os comportamentos a ele associados (CUSSON, 2011, p. 13). Ainda que seus estudos esbarrem em certas indefinições epistemológicas, o status científico da criminologia é cada vez menos questionado, principalmente ao longo das últimas duas décadas, período em que pesquisadores e especialistas da área envidaram esforços na tentativa de consolidar o crime como objeto de conhecimento no meio acadêmico.

Além de explicitar com clareza o que ela é e faz, também é oportuno descartar aquilo que a criminologia não é ou não se propõe a realizar. Nesse sentido, um dos equívocos mais recorrentes em relação a isso envolve a confusão entre a criminologia e o direito penal. De modo, bastante sintético, Cusson (2011) resume suas especificidades da seguinte maneira:

Percebe-se, assim, o que distingue a criminologia do direito penal. Este pretende ordenar a realidade, aquela pretende conhecê-la. Esta interpreta as leis e a jurisprudência, aquela observa e experimenta. O direito penal visa punir os delinquentes, às vezes fazer justiça às vítimas, e determinar sempre a conduta dos magistrados e da polícia. A criminologia propõe-se descrever e explicar os comportamentos destes actores sociais. Procura ainda medir os efeitos das políticas para fazer face ao crime (p. 26-27).

Antes de avançar na compreensão e decomposição do fenômeno criminal, faz-se necessário abordar uma outra ideia muito cara aos trabalhos neste âmbito: o desvio. Noção amplamente discutida no âmbito sociológico, o desvio pode ser compreendido como o ato ou conduta daqueles que se negam a viver conforme as normas seguidas pela maioria das pessoas. Anthony Giddens (2005) explica que a existência de tais regras é um componente essencial para a garantia da coesão e do transcorrer harmônico da vida social. Por essa razão, o desvio não pode ser compreendido como uma negação total das normas, e sim como uma indiferença seletiva ou afronta parcial. Sob o ponto de vista investigativo, a pergunta mais adequada a se fazer não é “se há ou não quebra de regras” e sim “quais regras estão sendo quebradas e o porquê”.

A importância se deve ao fato de que todos nós, em algum momento, quebramos regras sociais. Ou seja, não há como acatar integralmente a todos os padrões de ação e comportamento impostos a cada um de nós. Como bem exemplifica, Giddens (2005), por mais que condenemos publicamente o roubo, é muito provável que no âmbito privado muitos de nós já tenham praticado pequenos furtos de artigos de pouco ou nenhum valor financeiro – como materiais de escritório. Uma das implicações práticas desse raciocínio é a constatação de que não faz sentido crer na existência de uma “pureza absoluta” dos comportamentos sociais: assim como o “cidadão de bem” está sujeito a deslizos (mais ou

menos) sutis de conduta – como avançar o limite de velocidade, adquirir materiais pirateados e etc.-, o indivíduo mais detestável também pode aquiescer de modo irrepreensível a certos postulados morais. Diante disso, o que define quais violações são admissíveis ou não a título de desviância? Num primeiro momento, a resposta sociológica aponta o poder social como decisivo nesse quadro. É ele quem regula a hierarquia de importância que influencia os processos de criação e aplicação de parâmetros de (in)aceitabilidade em situações de desrespeito aos valores dominantes.

Nesse ponto, ainda com a ajuda de Giddens (2005), é oportuno demarcar a diferenciação entre as abordagens criminológica e sociológica acerca do desvio:

Duas disciplinas distintas, mas relacionadas, ocupam-se dos estudos do crime e do desvio. A **criminologia** interessa-se pelas formas de comportamento sancionadas pela lei criminal. Os criminologistas normalmente interessam-se por técnicas de mensuração do crime, tendências em índices de criminalidade e políticas que visem à redução do crime dentro das comunidades. A **sociologia do desvio** se utiliza da pesquisa criminológica, mas também investiga a conduta que se encontra além do domínio da lei criminal⁷⁹. Os sociólogos que estudam o comportamento desviante procuram entender *por que* determinados tipos de comportamento são amplamente considerados desviantes e como essas noções de desvio são aplicadas de maneira diferenciada às pessoas dentro da sociedade (p. 173).

Apesar do esforço de conciliação, tal comparação parece nutrir ainda uma visão utilitarista acerca da criminologia, desconsiderando sua qualidade de campo de conhecimento interdisciplinar, ao focar-se nos usos mais imediatos dos resultados das investigações neste âmbito. Por mais que as atividades da criminologia se norteiem por uma finalidade muito bem definida – prevenir a criminalidade –, não se deve perder de vista que a tentativa de compreender as engrenagens do fenômeno criminal demanda a construção e mobilização de um arcabouço teórico

⁷⁹ Um dos exemplos de estudo de desvio não-criminoso é a subcultura dos *Hare Krishnas*.

diversificado, o qual se mostra plenamente intercambiável e aberto à apropriação em diferentes áreas do conhecimento.

Para melhor explicitar essa complexidade, vale a pena apresentar os principais tipos de abordagem empregadas até então com a finalidade de compreender o fenômeno criminal. Nesse sentido, podemos dividi-las em duas categorias distintas: as abordagens clínicas e as abordagens interacionistas. O primeiro eixo apresenta ao menos dois representantes: de um lado, as explicações de base biológica e, do outro, as de base psicológica.

Em geral, as abordagens de cunho biológico se sustentam na premissa de que existem diferentes tipos de criminosos e que cada um deles possui qualidades inatas passíveis de identificação imediata. Em meados do século XIX, um dos criminologistas mais conhecidos dessa corrente, o italiano Cesare Lombroso, difundiu a crença de que criminosos poderiam não apenas ser reconhecidos por suas feições e atributos físicos, mas também categorizados de modo a associar suas características anatômicas (como formato do crânio, maxilar e extensão dos braços) com as respectivas infrações que cometeram. Em diálogo com referenciais como a teoria da evolução darwiniana, as abordagens biológicas propõem que as tendências ao crime são resultado de problemas intrínsecos ao desenvolvimento humano dos indivíduos que, por conta disso, estariam mais propensos a comportamentos antissociais: “Lombroso aceitava a idéia de que a aprendizagem social pudesse influenciar o desenvolvimento do comportamento criminoso, porém considerava que a maioria dos criminosos fosse biologicamente degenerada ou defectível” (GIDDENS, 2005, p. 174). Sem fundamentos outros além daqueles obtidos por via das ciências médicas, tais teorias foram consideradas reducionistas, caindo em desuso devido à ausência de evidências científicas sólidas que comprovassem a relação entre caracteres herdados geneticamente com as supostas predisposições ao comportamento criminoso correspondentes.

De modo semelhante à corrente biologicista, a abordagem psicológica também busca respostas para a criminalidade dentro do próprio indivíduo e não na sociedade. No entanto, ao invés de se dedicar a atributos físicos, concentra-se sobre os tipos de personalidade vinculados ao comportamento criminoso. Sob essa ótica, os criminosos possuem traços psíquicos patológicos específicos, como aqueles observados em psicopatas: “[...] pessoas retraídas, que não demonstram emoções e que agem impulsivamente, e raramente experimentam sensações de culpa” (GIDDENS, 2005, p. 175). Donos de uma mente

doentia, os criminosos seriam incapazes de adequar seus esquemas comportamentais aos arquétipos ético-morais que ordenam a vida social. De modo geral, apesar de serem capazes de fornecer subsídios para explicações acerca de algumas condutas criminosas, as teorias psicológicas também se mostraram insuficientes para enfrentar a complexidade do fenômeno. Mesmo que certas características de personalidade possam diferenciar delinquentes das pessoas “normais”, é pouco provável que a maior parte deles as possuam. Além disso, diante da miríade de crimes já categorizados, faz pouco sentido acreditar que tais atributos conseguiriam agregar todos os tipos existentes de indivíduo criminoso.

Diante das lacunas e inconsistências presentes nas teorias de ordem biológica e psicológica, ambas classificadas como positivistas, começaram a se desenvolver as primeiras teorias atentas às dimensões sociais do fenômeno criminal. É preciso ter em mente que, apesar das críticas que sofreram ao longo de sua história, as perspectivas descritas acima não deixaram de existir, passando a coexistir com os novos campos de investigação voltados à desviância. Nesse sentido, Maurice Cusson (2011) aponta aquelas que, no seu entendimento, seriam as correntes mais significativas no âmbito das teorias interacionistas:

- **Funcionalista (ou Durkheimiana):** sustentada nas ideias do sociólogo Émile Durkheim, entende a criminalidade como desdobramento de falhas da organização social, tais como: rompimento do vínculo social; enfraquecimento da força coercitiva das normas sociais; indisponibilidade de recursos para concretizar os fins estabelecidos socialmente;
- **Culturalista:** tendo como norte as discussões de fundo antropológico, concebe o crime como comportamento normativo, incorporado e reproduzido por jovens. Além disso, operam em função de categorias como a subcultura criminal, cujo foco incide na influência recíproca exercidas por membros de determinados grupos delinquentes uns sobre os outros⁸⁰;
- **Construtivista:** desloca o centro da discussão do criminoso para o processo de criminalização e reação social à desviância. Nesse caso, a conduta delincente é

⁸⁰ No Brasil, uma das iniciativas mais alinhadas a esse enfoque é o trabalho organizado por Velho (2003).

desnaturalizada, sendo ressignificada como parte de uma estrutura penal em que leis e dispositivos de vigilância são construídos e administrados de acordo com o interesse das classes hegemônicas.

Para os fins deste trabalho, não interessa a realização de um aprofundamento teórico em cada uma das três perspectivas. O diálogo com estas tem o intuito de tão somente propiciar uma visão abrangente sobre o fenômeno criminal, a qual deve levar em conta não apenas o indivíduo fora-da-lei e os atos por ele cometidos, mas também a sua integração aos demais componentes de seu *background* sociocultural. Em outros termos, busca-se reunir subsídios teórico-conceituais capazes de oportunizar uma leitura ampliada acerca dos games concernidos em experiências delinquentes. Se estas estão sendo aqui abordadas em seu viés alegórico, isto é, como representações concretas de uma ideia abstrata – nesse caso, o crime –, é oportuno que tal arcabouço sirva como referência, sobretudo em termos de categorias de análise que permitam decompor o objeto em questão, abrindo caminhos para uma compreensão mais sistemática e completa. Desse modo não cabe eleger a corrente teórica que supostamente é a melhor ou mais adequada para a discussão do tema aqui abordado. Apesar das críticas mútuas, é importante destacar que tais teorias possuem muitos pontos de convergência, não se configurando como formulações incompatíveis – ao menos, não integralmente.

De todo modo, ainda que a proposta seja estabelecer diálogos com autores de origens distintas, é de grande valia explicitar algumas dos pressupostos que servirão de âncora a este trabalho. Após uma breve apresentação do conceito de desvio social, o qual ainda será complementado em momentos pontuais, chega a vez de esclarecer a noção de crime. Para lidar com a essa demanda, foi escolhido o trabalho de Cusson (2011), o qual não apenas constitui uma visão abrangente e ao mesmo tempo aprofundada sobre o tema, mas também toma como ponto de partida os estudos sociológicos sobre a desviância, fato que o distancia de vertentes mais legalistas do campo da criminologia. Nesse sentido, o autor aponta duas lições importantes do desvio para o crime: 1) A definição social da desviância é relativa – sabendo que cada sociedade possui suas próprias regras e valores, não há como garantir que atos ou condutas consideradas desviantes em um contexto permanecerão com essa imagem ao serem deslocadas; 2) normas e sanções são parte integrante da vida social – diante da importância da normatividade para a

consistência das relações sociais, todo o desrespeito aos valores dominantes tende a desencadear respostas punitivas formais ou informais, as quais são executadas não apenas por legisladores, mas pelos próprios indivíduos. O que importa destacar de ambas as premissas é o fato de que as regras sociais nem sempre são “invenções” de entidades jurídicas, as quais frequentemente cabe apenas referendar princípios seguidos pela maioria. Não obstante, a formalização de tais normas não as torna inquestionáveis, uma vez que a cultura e a vida social também são dinâmicas.

Sob a ótica do criminologista, a desviância corresponde à

[...] transgressão de uma norma social. Os sociólogos empregam este termo para designar os estados e condutas que violam as normas a que os membros de um grupo se vinculam a ponto de punirem quem as viola. O indivíduo que adota de modo prolongado uma conduta desviante tende a ser, ou a tornar-se, um marginal: ou está, à partida, mal integrado no grupo de que faz parte, o que o torna insensível à reprovação, ou é lançado para as margens do grupo devido às suas repetidas transgressões (CUSSON, 2011, p. 15).

Uma vez claro esse conceito, já é possível avançar para as ramificações do desvio como afronta a leis formais institucionalizadas. Neste ponto, Cusson (2011) sugere a diferenciação entre crime e delito. Para ele, ambos podem ser considerados ações previstas em lei como tais e em resposta às quais podem ser aplicadas penas e punições por parte de uma entidade superior. Por outro lado, também sugere que o delito seja considerado como uma infração, enquanto o crime como violência e astúcia. Ou seja, o primeiro como uma versão mais “suave” do segundo. Em geral, essa diferenciação ajuda a separar transgressões banais, como estacionar em local proibido, daquelas cuja gravidade é motivo de maiores preocupações, como assalto a mão armada. O autor também chama atenção para a necessidade de submeter as criminalizações à crítica, embora acredite que cada pessoa pode, “intuitivamente”, discernir crimes verdadeiros de interdições e punições “que resultam do erro, do fanatismo ou da vontade de poder” (Idem, p. 18). Mesmo levando em conta, reconhece a dificuldade em encontrar fundamentos inequívocos para sustentar uma réplica ou mesmo negação das tais normas.

No intuito de distinguir a singularidade da ação criminal, Cusson (2011) apela para o que ele, em diálogo com as ideias do criminologista Raymond Gassin, chama de representações de consciência comum: dados normativos de natureza intuitiva que preexistem na consciência coletiva e que “recaem sobre aquilo que é julgado como particularmente injusto e que exige ser sancionado de modo enérgico” (idem, p. 18). É como se cada ser humano possuísse uma espécie de sensor moral padronizado que o ajuda a distinguir o que é certo daquilo que é errado. Nesse sentido, seria função dos legisladores dar forma a essas representações, de modo a garantir que se concretizem sob a forma de normas enquadradas nos dispositivos legais, sendo fiel aos princípios que emergem da opinião (e consciência) pública. O autor esclarece que esse raciocínio não foi questionado pelos filósofos do direito natural e nem por boa parte dos sociólogos. Também destaca que um dos principais desafios do legislador é não deixar que essa normatividade espontânea seja silenciada pela lei positiva – isto é, as leis formuladas por autoridades competentes.

Existem dois tipos de representação especialmente importantes para a compreensão do ato criminal: as que dão base aos valores-fim e as que sustentam os valores-meio. As primeiras costumam ser transitórias e bastante ligadas ao contexto sociocultural – por exemplo, enriquecimento, obtenção de bens e status social. Já os valores-meio, os quais interessam mais ao direito penal, estão apartados por proibições universais. À ideia de “universalidade”, Cusson (2011) associa o fato de que determinados atos empregados na concretização de valores-fins sempre foram e ainda são considerados crimes, tais como os furtos e homicídios. Segundo ele, estas são categorias invariantes que provam como a violência, a astúcia⁸¹ e as demais ofensas à integridade física dos indivíduos costumam ser alvos inequívocos de condenação e punição. De modo sintético, podemos dizer que tais valores-meio são criminalizados pelo fato de produzirem um desequilíbrio caracterizado na relação entre o polo que age e o polo que sofre a ação.

Outro aspecto importante da discussão diz respeito às diferenças entre os diferentes tipos de crimes. Num primeiro plano, vimos as incriminações consideradas “naturais”, as quais concentram-se em violações concernidas na violência e no uso desonesto da esperteza. Além destas, também existem os delitos artificiais, os quais costumam se

⁸¹ O autor esclarece que esta não deve ser confundida com habilidade ou destreza e que na verdade diz respeito à fraude, à burla e aos furtos. Diz ele: “Os autores de tais actos obtêm vantagens às custas dos outros e contra a vontade deles, através da mentira, de subterfúgios ou agindo de modo dissimulado” (CUSSON, 2011, p. 19).

desdobrar de confusões entre política e religião, além de outras “aberrações” e “perversões” (CUSSON, 2011, p. 20). Nessa categoria podem ser enquadradas infrações como a blasfêmia e crimes contrarrevolucionários. Por fim, existem ainda as formas marginais: “[...] infrações [que] colocam o problema das fronteiras, porque nelas é difícil identificar a violência ou a astúcia” (idem, p. 20). Os exemplos mais notórios dessa categoria são a prostituição e o uso de drogas e demais substâncias entorpecentes. Perpassando essa divisão, costumam estar alguns parâmetros implícitos para aferir a gravidade de um determinado crime, os quais normalmente são elencados do seguinte modo: 1) a intensidade das ofensas à integridade física; 2) os riscos que o ato representa aos outros; 3) a violência dos meios; 4) a importância das perdas pecuniárias; 5) a vulnerabilidade da vítima; e 6) o dolo (idem, p. 23). Ainda que cada país ou região possa aplicar seus próprios critérios para esse tipo de mensuração, não é comum que estes sofram variações radicais. Além disso, sua aplicação foi inicialmente pensada levando em conta as incriminações naturais (violência e astúcia), fato que, não obstante, pode não representar empecilho para transposição a outros casos e situações.

A segmentação dos atos proibidos pelos códigos penais também sinaliza para a importância de considerar as funções sociais da noção de crime. Inicialmente, a censura de atos como homicídios, agressões unilaterais, fraudes, roubos e furtos se deve à tentativa de evitar dois dos problemas capazes de levar uma sociedade ao colapso: o medo do outro e o desequilíbrio injusto nas relações sociais. Conforme pondera Cusson (2011):

Que impacto têm, na comunidade, estas ofensas, reais ou potenciais, à integridade física e o uso de armas de fogo? Estas condutas difundem, na sociedade a desconfiança e o medo; comprometem o clima de quietude e de confiança de que as pessoas precisam para comunicar e cooperar. A sua proibição preserva do medo do outro e permite-nos coabitar em paz; em caso de conflito, garante que o confronto não degenera em combate mortal. Proibir esses actos é servir a segurança interna da nação (p. 23).

O crime representa uma parte central da criminologia, por isso deve ser visto de forma integrada aos demais componentes do fenômeno

criminal. Cusson (2011) sugere que este pode ser entendido como uma espécie de drama, no qual três atores distintos – o delinquente, a vítima e o agente de controle social – interagem ao longo de três atos distintos – prevenção, a passagem ao ato criminoso e a resposta penal. Evidentemente, alguns desses elementos precisam ser relativizados de acordo com o tipo de crime analisado. No caso do tráfico, por exemplo, não existe o agente que normalmente é considerado como a “vítima”: em vez de uma relação entre vítima e criminoso, essa passa a se configurar como uma interação entre traficante e consumidor numa dinâmica “[...] que é menos da ordem do confronto do que da transacção económica” (Idem, p. 28) – a figura do agente de controle permanece sem alterações.

Apesar de distintos, os atos e atores se entrelaçam numa trama complexa e raramente previsível. Ou, como define Cusson (2011), da “dialética do crime”, objeto que para ele representa um dos principais pontos de interesse da criminologia contemporânea:

Ao longo do drama, cada personagem dá a réplica às outras, num jogo de influências recíprocas. Cada um desenvolve estratégias para neutralizar, dissuadir, persuadir ou utilizar os outros. Destas influências entrecruzadas resulta uma dialética que determina o desenrolar e o desfecho do drama. Para atingir os seus objetivos, o delinquente deve neutralizar ou subjugar a vítima, e não é seguro que esta o permita: ela poderá evitar os golpes, ripostar ou chamar o agente de controlo social. Este último desempenhando o papel de polícia, de juiz ou de carrasco quererá reprimir e punir, mas pouco poderá fazer sem a colaboração da vítima ou se não souber tirar partido dos erros cometidos pelo criminoso (p. 28).

Por fim, vale destacar que o diálogo com a criminologia e com a sociologia do desvio não tem como propósito primário a busca por respostas ou soluções imediatas para resolver problemas ligados à ou decorrentes da criminalidade. Como já foi mencionado, o objetivo é tão somente favorecer uma visão ampliada do fenômeno criminal e das práticas marginalizadas, tendo em vista evitar pontos de vista propensos à patologização dos indivíduos desviantes e delinquentes. Frente a esse desafio, o conselho dado por Velho (2003) parece bastante oportuno: “Trata-se de reconhecer nos atos, aparentemente ‘sem significado’,

‘doentes’, ‘marginais’, ‘inadaptados’ e etc., a marca do sociocultural” (p. 14). Mais do que identificar e descrever infrações, interessa-nos, assim como para o autor, romper as barreiras entre indivíduo e sociedade no processo de compreensão do crime, buscando reconhecer os elementos constituintes do sistema cultural presentes (de modo insuspeito) nas principais manifestações de transgressão às normas hegemônicas. Vale mencionar que no próximo capítulo serão retomados e introduzidos outros conceitos e categorias atinentes à criminologia e à sociologia do desvio.

3.2 O REALISMO ESTÉTICO: DAS LETRAS AO CONSOLES

A desviância é um tema de interesse público que tem atraído atenções não apenas de governantes e autoridades da segurança pública, mas também de escritores, cineastas, atores e demais agentes no campo das artes e do entretenimento. Em que pese a relevância e urgência de identificar seus impactos na “vida real”, interessa-nos neste trabalho ponderar sobre as inserções do referido fenômeno no âmbito da ficção. Num primeiro momento, pode parecer apropriada a hipótese de que essa escolha ofereceria apenas visões distorcidas ou superficiais do fenômeno, estando por isso suscetíveis a toda sorte de dúvidas acerca de sua consistência, sobretudo no que diz respeito à capacidade de fomentar pontos de vista sólidos sobre a desviância. Não obstante, são crescentes os modos de expressão que envidam grandes esforços na tarefa de dar visibilidade ao real através de obras que tentam conectar ou mesmo de se confundir com as nossas percepções do mundo do vivido. Este é justamente o caso do tema do presente tópico: o realismo estético.

Trata-se de uma perspectiva complexa e multifacetada, que perpassa diferentes linguagens e formas de expressão. Um dos esforços de sistematização mais sólidos a esse respeito é o trabalho de Beatriz Jaguaribe (2007), cujo objetivo é compreender de que maneiras as estéticas do realismo ajudam a moldar a nossa percepção da realidade. Em diálogo com diferentes obras brasileiras⁸² e do restante do globo, esse esforço nasceu das inquietações acerca de como os códigos do realismo têm exercido o poder pedagógico de engendrar retratos da realidade. Estes, diz ela, gozam de uma espécie de uma “legitimidade consensual”, ainda que dividam espaço com as práticas encantatórias do cotidiano cultural, tais como os discursos globalizados e as realidades virtuais.

⁸² A autora aborda exemplos diversificação que vão desde aqueles inscritos na linguagem fotográfica e do cinema aos “*favela tours*” e bonecas hiper-reais.

Entendido como fenômeno global, a atual proeminência do realismo estético no contexto latino-americano é justificada pelo anseio de dar visibilidade às experiências conturbadas dos grandes centros urbanos. Entre os gêneros que representam esse segmento são citados: o romance policial; a narrativa da violência marginal; e “os retratos do cotidiano que esmiúçam, com maior ou menor pendor psicológico ou naturalista, os impasses de vidas anônimas” (p. 11).

Em linhas gerais, é possível afirmar que o realismo estético, em suas diferentes ramificações,

[...] produz retratos da ‘vida como ela é’, ou seja, faz uso da ficção e de recursos de intensificação dramática para criar mundos plausíveis que forneçam uma interpretação da experiência contemporânea. Diversamente das estéticas românticas, fantásticas ou surreais, no entanto, essas interpretações, essas ficções realistas fazem uso do senso comum cotidiano, que se apoia na verossimilhança. Embora possam até retratar de forma crítica e contundente as mazelas do social, esses códigos realistas não abalam a noção da realidade, mas apenas reforçam seu desnudamento. Isso se realiza sob o pano de fundo de uma crescente democratização do conceito de cultura, agora vista, por um viés antropológico, como conjunto de visões díspares de mundo que devem obter representatividade na construção simbólica da realidade. São essas agendas de representação que valorizam a autoria como portadora de experiência e dão validação biográfica a vidas reais. Finalmente, os novos códigos realistas buscam desferir o “pancadão do real”, ou seja, querem aguçar a percepção de nossa condição no mundo por meio de imagens e narrativas que desestabilizam clichês, sem que isso implique em experimentalismo ao estilo das vanguardas de antigamente (JAGUARIBE, 2007, p. 12-13).

Sob o ponto de vista das estratégias e intencionalidades, as novas estéticas realistas estão abertas à veiculação de críticas e denúncias sociais. Não obstante, também abdicam do imperativo de se pautar por

“agendas de redenção coletiva⁸³”, assim como por projetos utópicos de futuro. Atrelado a isso, Jaguaribe (2007) destaca também o seu afastamento dos cânones letrados. Isso significa que, diferentemente da tônica presente na produção modernista, os novos códigos realistas não estão subordinados aos referentes das elites culturais e intelectuais. Nesse caso, é fundamental o papel cumprido por práticas culturais emergentes, como aquelas ligadas à linguagem audiovisual e midiática, nos processos de ampliação do acesso de grupos diversos a tais “diagnósticos da vida real” (p. 12). Trata-se de um fato essencial para países como o Brasil, que apesar dos índices decrescentes de analfabetismo, ainda possui grandes desafios no que diz respeito à democratização da cultura.

O surgimento do realismo estético como modo de fabricação do real também está intimamente relacionado à ascensão da modernidade. Para Jaguaribe (2007), esta pode ser entendida de três maneiras distintas: projeto, período histórico e experiência cultural. O primeiro eixo está ligado ao legado político-intelectual afirmado a partir das conquistas do iluminismo. Entre os valores que emergiram ou foram acentuados graças a essa perspectiva estão: a) a emancipação do homem; b) domesticação da natureza; c) desconstrução das tradições; d) crença no progresso mediante uso e fomento da razão científica. Tais princípios estimularam a ruptura com autoridades e fundamentos tradicionais, sobretudo aqueles de natureza religiosa, elevando a razão ao posto de cerne dos esquemas interpretativos e operacionais mobilizados no âmbito social.

Já a modernidade como período histórico e experiência cultural coincidem em sua afirmação a partir do século XIX, época em que também nasceu o realismo estético. No que diz respeito à última, pode-se dizer que essa ideia de modernização alude a um conjunto específico de modos de agir e pensar encarnados pela figura do habitante das grandes metrópoles e que sofrem forte influência de movimentos como: a intensificação do processo de industrialização; aumento da população nas regiões urbanas; aceleração do ritmo cotidiano, processo este fortemente agenciado pela velocidade de novos meios de transporte (carro, trem, bonde elétrico); e, por fim, a ascensão de novas máquinas de visualidade (câmeras fotográficas e cinematográficas) e comunicação (imprensa).

Aliada ao surgimento das multidões, a combinação de todos esses fatores gerou uma espécie de desencantamento do mundo⁸⁴. Em primeira instância, isso se refere à incapacidade da ciência e da técnica fornecerem

⁸³ Jaguaribe (2007, p. 12).

⁸⁴ Trata-se de uma expressão originalmente atribuída ao sociólogo Max Weber e esmiuçada por Pierucci (2003).

explicações sobre os sentidos da existência humana, respostas que sempre foram obtidas por via da religião, a qual perdera sua centralidade no mundo moderno⁸⁵. Um dos principais efeitos desse desencantamento pode ser expresso mediante uma das principais ideias cunhadas por Georg Simmel (1967), mais precisamente, com aquilo que é definido por ele como comportamento *blasé*. Segundo ele, a concentração da maior parte da população nos grandes centros urbanos incitou transformações marcantes na atividade psíquica do indivíduo. A maior proximidade afetiva decorrente de uma vida comunitária coesa nas regiões do campo é substituída pela efemeridade e multiplicidade dos laços sociais que caracteriza o cotidiano nas metrópoles. Com a divisão social do trabalho intensificada pelo devir industrial, o indivíduo passa a depender de muito mais indivíduos desconhecidos, com os quais passa a se relacionar de modo impessoal e pragmático, isto é, independentemente da existência prévia de vínculos de afinidade ou pertencimento. Além disso, a necessidade de processar de maneira calculada (ou mesmo de ignorar seletivamente) os ágeis e dissonantes estímulos propagados no ambiente citadino demanda um alto grau de imunidade psicológica. Nesse sentido, o comportamento *blasé* representa uma espécie de couraça, um esquema mental desenvolvido para enfrentar as novas pressões desse cenário. Entre suas principais características estão a atitude de indiferença em relação à maior parcela dos acontecimentos e agentes externos ao indivíduo, que nesse caso é entendido como singular e não mais como imiscuído no seio de lugarejos e agrupamentos sociais de menor complexidade. Para o indivíduo *blasé*, o que em outrora seria considerado extraordinário passa a soar banal, convertendo-se em “mais do mesmo”.

Por outro lado, o desencantamento do mundo decorrente de movimentos como a urbanização, a industrialização, a ascensão da razão científica e secular, também gerou brechas para a busca de novas formas de encantamento não-místicas. Estas podem ser destacadas mediante a intensificação da cultura de consumo como forma de construção da individualidade, assim como o papel pungente das artes no cotidiano, sobretudo os trabalhos inspirados no romantismo. No que diz respeito a este, vale lembrar que sua estrutura canônica acolhe princípios como: busca pelo insólito, maravilhoso e exótico; valorização da imaginação, da cultura popular, da natureza e da sintonia desta com o ser humano; culto

⁸⁵ Jaguaribe (2007, p. 20).

ao amor como sublimação; desprezo ao raciocínio instrumental; ênfase na comunidade de sentimentos e experiências coletivas⁸⁶.

Já no século XIX, a arte realista se propunha a atuar como contraponto aos códigos estéticos predominantes na época, sobretudo aos do romantismo. Para isso, privilegiou o banal ao invés do sublime; as pessoas comuns ao invés dos grandes heróis destemidos; a observação factual ao invés da imaginação fantasiosa. Obra magna do escritor francês Gustave Flaubert, *Madame Bovary* é um dos exemplos mais icônicos de literatura realista. Publicado em 1857, o livro conta a história de Emma Bovary: uma moça sonhadora e romântica que busca encontrar o grande amor de sua vida, tomando como inspiração todos os romances que leu desde a mais tenra idade. Casada com Charles Bovary, um homem insípido e que em nada assemelha à imagem galante e carismática que é corrente na literatura romântica, Emma estabelece múltiplas relações extraconjugais ao longo de sua vida, buscando em cada um de seus amantes a consumação de todos sentimentos sublimes com os quais sempre fantasiou através dos livros. Sem sucesso, a protagonista coleciona desilusões amorosas e dívidas, problemas que a levaram à depressão e posteriormente ao suicídio.

Por abordar temas-tabu da época, como o adultério e a hipocrisia na conduta burguesa e religiosa, *Madame Bovary* gerou inúmeras polêmicas, levando Flaubert aos tribunais. Uma das acusações dirigidas ao autor foi a de que o livro era ofensivo, pois desvirtuava princípios e valores morais essenciais, representando, portanto, uma influência nefasta sobre os leitores e, sobretudo, jovens leitoras daquele período. A despeito das demais qualidades estéticas e controvérsias que lhe acompanham, é importante destacar que Emma representa um personagem desviante, pois, na tentativa de encontrar o grande amor de sua vida, transgrediu normas sociais caras ao seu tempo. Em outras palavras, pode-se afirmar que ela representa uma espécie de “mau-exemplo”, isto é, uma dissidência, uma digressão em relação aos modos de vida predominantes seguidos pelas mulheres francesas do século XIX.

No geral, um dos principais objetivos dos códigos do realismo é imbuir a experiência estética de um efeito real⁸⁷. Para produzir tal resultado, cada forma expressiva apresenta condições e estratégias próprias que podem variar em função de suas coordenadas histórico-temporais de origem. Durante boa parte de sua existência, à pintura coube

⁸⁶ (JAGUARIBE, 2007, p. 21-22).

⁸⁷ (BARTHES, 2004).

a tarefa de mimetizar o real através da combinação de tons e cores, esforço que servia – e em alguns casos ainda serve – como critério primário para aferir a envergadura artística de uma obra, bem como o nível de destreza de seu autor. Quanto maior a semelhança entre a pintura e a cena retratada, maior seu valor estético e a competência/habilidade do artista que a desenhou. Entretanto, com o advento de tecnologias como a câmera fotográfica, ocorre a degradação dos referidos pressupostos atinentes ao efeito real nas artes visuais. A fotografia destituiu a pintura do privilégio de reproduzir integral e detalhadamente a realidade mediante o expediente da cópia, forçando-a à reconfiguração das formas de distribuição de capital simbólico existentes no interior de seu campo.

No âmbito dos videogames, o realismo é uma ideia recorrente não apenas nas discussões acadêmicas, mas também nos próprios setores da indústria. Parece crescer a cada ano o clamor dos consumidores de jogos por títulos capazes de reproduzir em seus palcos virtuais todas as nuances e facetas dos dramas cotidianos. Como resposta ao afã por uma artificialidade mais natural, designers e desenvolvedores têm produzido games que vêm desafiando os limites do (im)possível no âmbito do entretenimento digital.

Antes de tudo, é preciso demarcar a especificidade dos videogames como forma lúdico-expressiva baseada em computador. Para além ou aquém da linguagem artística, a noção de realismo usualmente abraçada pelos videogames ainda está bastante subordinada a aspectos de ordem tecnológica. Sobre isso, Newman (2008) explica que a relação dos jogadores com os games costuma estar entremeada por aquilo que chama de sedução da iminência. Ao analisar revistas especializadas, o autor observa que boa parte dos conteúdos nestas veiculados corresponde a informações sobre títulos que ainda não se encontram disponíveis no mercado: essa cobertura ocorre por meio tanto de prévias (*reviews*) e *screenshots* dirigidas a aspectos específicos de projetos iniciados, quanto de discussões editorializadas sobre o progresso de títulos em processo de conclusão, além de entrevistas com produtores, artistas e designers. Nesse sentido, um dos pontos de maior interesse nesse tipo de futurologia é o grau de utilização do potencial das plataformas de jogo (consoles, portáteis, PC's). Dito de outra forma, interessa a expertise que estúdios e desenvolvedoras demonstram em redefinir os limites das capacidades dos hardwares de última linha através dos jogos que produzem. Em geral, os termômetros mais utilizados para mensurar esse tipo de competência são os recursos sustentados pelas bases de processamento e armazenamento de informação, entre os quais destacam-se implementos de ordem

audiovisual. Na condição de parâmetro de excelência partilhado por produtores e consumidores, tal interpretação do realismo é a força motriz que tem impulsionado a expressão estética dos videogames, habilitando-a a alcançar degraus cada vez mais elevados em sua evolução: dos pixels amorfos e ruídos grosseiros em *Pong*⁸⁸ aos polígonos renderizados em alta definição e diálogos dublados e prenhes de dramaticidade em *Spec Ops: The Line*⁸⁹.

Ao ser transformado em unidade de medida que atesta a defasagem ou atualidade de um game em função da polidez de seus estímulos visíveis e audíveis, o efeito real, ao menos sob esta ótica, mostra-se obediente a princípios como a inexorabilidade e obsolescência das máquinas:

O que poderia ser visto como uma tentativa de gerar um sentimento emocionante de nostalgia pode ser lido como parte de uma inculcação da ideologia do progresso tecnológico constante e imparável. Sem dúvida, há um sentimento irresistível de ‘progresso’ e do novo como sempre melhor do que aquilo que ele substituiu⁹⁰ (NEWMAN, 2008, p. 34, tradução minha).

Todavia, a perspectiva em questão representa uma visão estreita acerca do realismo nos videogames. Para autores como Galloway (2006), um dos maiores embates teóricos no campo dos videogames diz respeito a que tipo de conexões podem ser estabelecidas entre o universo ficcional dos jogos e o mundo real, não apenas de dentro para fora, sob a forma de ações afetivas⁹¹, mas também de fora para dentro, mediante as modelagens de cunho realista. Segundo ele, o fetiche por cenários de jogo verossímeis é decorrente da problemática da representação, e esta, por sua vez, encontra-se essencialmente subordinada ao domínio da cultura visual. Nesse caso, a representação é compreendida como o processo de produção de significados através de imagens. Por outro lado, o conceito de representação não se mostra capaz de exaurir todas as problemáticas e questões relativas ao jogar. Os debates concernidos na representação

⁸⁸ (ATARI, 1972).

⁸⁹ (2K GAMES, 2012). Mais detalhes em: <http://www.specopsthe.com/>

⁹⁰ “What we might be seen as an attempt to generate dewy-eyed feelings of nostalgia may be read as part of the inculcating of the ideology of constant and unstoppable technological progress [...] Without doubt [...] there is an irresistible sense of ‘progress’ and the new is always better than that which it replaces.”

⁹¹ Essa expressão alude aos supostos efeitos dos videogames no mundo real e nos comportamentos extrajogo do jogador.

estão fortemente focados em descobrir se tais imagens são, de fato, espelhos fiéis da realidade e se, portanto, estão habilitadas a fornecer uma espécie de verdade não-mediada sobre o mundo; ou se, por outro lado, tais imagens são somente mediações socialmente construídas e, como tais, estão separadas desse mesmo mundo. Para além das inferências resultantes desse debate, o autor chama atenção para o fato de que os games não são apenas vistos e/ou ouvidos, e sim jogados, disposição distinta em relação às demais formas de arte que os antecederam. Em outras palavras, para entender no que consiste o realismo nos videogames, não basta discorrer a respeito de representações textuais ou visuais de significados: essa primazia, diz ele, deve se dirigir às ações e aos contextos concretos dos quais estas emanam, bem como às correspondências existentes entre tais elementos e o cotidiano (a realidade) de quem joga.

O pressuposto de que os videogames são formas culturais centradas na ação abre caminho para uma série de diferenciações em relação às suas próprias incorporações da linguagem realista. Se entendemos a representação em nível audiovisual como referência primária, é lícito afirmar que *Final Fantasy XIII*⁹² é um game mais realista do que *The Sims 4*⁹³, pois enquanto este se utiliza de modelos cartunizados, aquele se vale da máxima contagem de polígonos para retratar cenas, personagens e feições incrivelmente verossímeis (FIGURA 4). Por outro lado, tal interpretação provavelmente seria muito distinta se seus parâmetros de comparação tivessem como base as ações de jogo: enquanto o primeiro se baseia na exploração de mundos de fantasia, uso de magias e superpoderes para vencer criaturas e inimigos extraordinários, o segundo propõe ao jogador a realização de atividades típicas do cotidiano que envolvem interação social, consumo e tarefas domésticas. Portanto, sob essa ótica, *The Sim 4* é um jogo mais realista que *Final Fantasy XIII*, pois as ações por ele ensinadas estão mais próximas daquelas que compõem a rotina do jogador.

⁹² (SQUARE ENIX, 2009).

⁹³ (ELETRONIC ARTS, 2014).



FIGURA 4 – Lightning, a protagonista de Final Fantasy XIII⁹⁴

Vale destacar ainda que a narrativa é um elemento vinculado não só ao plano da representação, mas também às ações: ela define tanto a natureza do universo de imagens, sons e textos convertidos em estímulos sensíveis, quanto aspectos capitais do gameplay, servindo de contexto e/ou justificação para os modos de interação do jogador com o universo simbólico de um game.

Essa leitura acerca da especificidade da expressão realista nos jogos digitais cria também novas formas de tensão e dilemas internos. Na qualidade de horizonte almejado por boa parte dos desenvolvedores de games, o realismo estético é também mãe de um paradoxo de natureza ontológica: se o jogo representa um espaço-tempo apartado do restante da vida enquanto os códigos realistas consistem em formas de fabricação de retratos da “vida como ela é”, é permitido deduzir que quanto mais realista é um game, menos jogo ele é⁹⁵. Ou seja, torna-se uma mera simulação e não um domínio dotado estruturas e arranjos simbólicos próprios. A natureza lúdica dos jogos, sejam eles digitais ou analógicos, não abrange somente a função de mimetizar integralmente o real. Frente a esse cenário, seu principal desafio é apresentar acréscimos, questionamentos ou mesmo rupturas em relação à experiência corrente no mundo ordinário (o não-jogo), sem com isso abrir mão de produzir o efeito real mediante as ações estruturadas sob a forma de gameplay. No

⁹⁴ Fonte: <http://www.gamebang.com.br/2014/09/18/final-fantasy-xiii-anunciado-para-pc/#jp-carousel-45022>

⁹⁵ (GALLOWAY, 2006).

tópico a seguir, tais questões serão discutidas com foco em seu viés educacional.

3.3 PEDAGOGIA DO MAU EXEMPLO: JOGANDO COM O INIMIGO?

É possível falar de uma pedagogia lúdico-digital do mau exemplo? Qual seria o papel dos videogames nessa perspectiva? Quais seriam seus canais de comunicação entre os domínios do jogo e o restante da vida? Que tipo de conhecimentos seriam a base de um modelo dessa natureza? Primeiramente, é oportuno esclarecer que a noção de “mau exemplo” aqui abraçada corresponde a uma maneira menos formal de remeter à ideia de *outsider* evocada por Becker (2008b), a qual pode ser concebida como um outro modo de designar o indivíduo desviante. Num primeiro momento, entende-se que a proposição de uma pretensa pedagogia do mau exemplo nos videogames tem muito a ganhar com a convergência de duas ideias distintas, a saber: a pedagogia do real (JAGUARIBE, 2007) e o *dark play*⁹⁶ (LINDEROTH; MORTENSEN, 2015).

No tocante ao primeiro eixo, é preciso observar que a pedagogia do real está intimamente ligada ao papel dos conteúdos artísticos e culturais norteados pelos códigos estéticos realistas. Na contemporaneidade, tais apropriações mantêm vínculos de reciprocidade com a experiência social nos grandes centros urbanos. Tendo como referência as grandes metrópoles brasileiras, Jaguaribe (2007) destaca a pletora de contradições decorrente da coexistência de dois componentes distintos: o fortalecimento de uma cultura democrática e o esmorecimento frente às dificuldades econômicas e à desigualdade social. A essa colisão soma-se a perda da centralidade dos processos de construção identitária baseados em conceitos territorialistas como estado-nação, o qual se rende à lógica fluida e desencaixada da culturalidade global.

Entre os principais agenciadores desse movimento estão as novas tecnologias de comunicação, segmento cuja generalização reduziu as dimensões do planeta por via da ubiquidade e do amplo acesso à informação. Nesse cenário, as grandes metrópoles se afirmam como territórios onde coabitam – nem sempre de modo pacífico – diferentes grupos, classes sociais e visões de mundo. Em meio a esse contexto de

⁹⁶ Essa expressão pode ser apresentada como “o jogar sombrio”. Optamos por não usar a tradução literal do termo, por entender que esse ato poderia induzir a certas armadilhas semânticas presentes na expressão “jogo”. Na língua inglesa, o referido vocábulo se ramifica em pelo menos dois termos distintos: um dotado de função substantiva (*game*) e o outro verbal (*to play*). Ao estar sujeito a essa ambiguidade, o uso da tradução apresentada poderia acarretar prejuízos à apreensão do significado pretendido.

instabilidade decorrente desse mosaico, ganha força a cultura do medo que se alimenta não apenas da vivência em primeira mão de infortúnios como sequestros, assaltos, furtos, ataques terroristas, assédio e tiroteios, mas também do imaginário midiático que se dissemina tanto por via de notícias e relatos factuais, quanto por meio de narrativas de ficção que escancaram os indícios de fratura do tecido social através de crimes e atos desviantes.

Um dos corolários dessa conjuntura é a crise da representação que borra os limites entre o real e a ficção. Ao mesmo tempo que o devir cotidiano alimenta o processo criativo de obras artístico-culturais de todas as naturezas, estas fornecem muitos dos códigos que os indivíduos incorporam e mobilizam ao lidar com o mundo à sua volta. A literatura, a música, o cinema, o teatro e a publicidade atuam como referências estratégicas na constituição dos esquemas interpretativos que medeiam a relação dos sujeitos com a realidade⁹⁷. Não obstante, ao mesmo tempo em que se exacerba a porosidade entre o concreto e o imaginário, maior se torna também o desejo por novas formas de apreensão do mundo não alinhadas a ideários românticos e extraordinários: “quanto mais ficcionalizada e estetizada é a vida cotidiana, mais se procura a saída para tornar a experiência ‘real’” (JAGUARIBE, 2007, p. 99).

Nesse ponto, a pedagogia do real pode ser vista como uma das alternativas para suprir tal demanda. Antes de tudo, é fundamental esclarecer que esta diz mais respeito às inserções e funções sociais dos códigos estéticos realistas na contemporaneidade do que a conjuntos sistemáticos e bem definidos de saberes e fazeres empregados na organização e operacionalização de situações de ensino-aprendizagem formais. Em meio à incerteza, violência e desigualdade que caracterizam a rotina da vida metropolitana hodierna, as obras sobre esse crivo estão aptas a atuar como um dos lastros capazes de sustentar processos de significação pñhes de potencial heurístico.

Para tanto, essa pedagogia se vale daquilo que Jaguaribe (2007) chama de “choque do real”: a utilização dos recursos da estética realista como forma de desencadear uma resposta catártica de espanto no leitor ou espectador – figuras sobre as quais a autora se debruça em sua

⁹⁷ “Torna-se uma marca da modernidade tardia, essa zona fronteira de indefinição entre o evento ‘objetivo’ e o seu invólucro imaginário, entre a experiência e sua representação ficcionalizada que ganha relevo particular através do efeito mimético das tecnologias da imagem. Nossos instantes de lembrança se petrificam por meio de fotografias, interpretamos pessoas e eventos com repertórios da ficção, atravessamos a cidade num nevoeiro de projeções fantasiosas e consumimos produtos embalados pelos desejos encantatórios da publicidade” (JAGUARIBE, 2007, p. 99).

ponderação. Trata-se de suscitar o desconforto naquele que realiza a fruição, buscando sensibilizá-lo sem com isso desaguar em expressividades de naipe sensacionalista, espetacular ou escatológico.

Diversamente às noções de *sublime* ou do *catastrófico* que sugerem uma quebra de representação por eventos tão imensos em escala ou tão inesperados em natureza que eles estilhaçam redes conceituais, o “choque do real”, no sentido que aqui emprego, está relacionado a ocorrências cotidianas, históricas e sociais. Se o objetivo estético do “choque do real” é potencializar a descarga catártica, essa adrenalina emocional é diferente do efeito explorado nas tragédias gregas ou na poesia romântica, já que o elemento catártico aqui não suscita, necessariamente, os sentimentos clássicos da compaixão, piedade ou elevação espiritual. Ao contrário, em vários instantes, o dispositivo catártico é ambíguo. Tal ambiguidade não decorre das sutilezas de um enredo complexo ou da utilização de imagens obscuras. Afinal as descrições realistas da violência ou de fortes emoções são facilmente decodificadas pelos leitores ou espectadores. A ambiguidade do “choque” da própria relativização de valores e da perplexidade, quanto ao significado da experiência. Evidentemente, não é possível medir o próprio impacto do “choque do real” porque a recepção varia segundo os contextos históricos e subjetivos e ela se modifica de acordo com a bagagem cultural e social de cada leitor/espectador. Da perspectiva do criador artístico, entretanto, o uso do “choque do real” tem como finalidade provocar o espanto, atizar a denúncia social, ou aguçar o sentimento crítico. Em qualquer dessas modalidades, o “choque do real” quer desestabilizar a neutralidade do espectador/leitor sem que isto acarrete, necessariamente, um agenciamento político (JAGUARIBE, 2007, p. 100-101).

É justamente em meio à intrincada e conflituosa paisagem urbana que vem à tona as potencialidades dos jogos digitais como vetores da pedagogia do real. Em sua origem, esse conceito não contempla a

especificidade dos games entre suas proposições. Ainda assim, é possível reconhecer algumas possibilidades de articulação a partir de uma observação atenta às relações entre o sujeito e o real, bem como aos papéis cumpridos pelos códigos estéticos realistas nesse interstício.

Num primeiro momento, vale enfatizar o alto grau de difusão da cultura do medo no imaginário social contemporâneo. Em termos de comportamento e mentalidade, trata-se de um fator que gera reações ambivalentes no indivíduo: de um lado, a indiferença em relação a problemas sociais crônicos (miséria, violência e criminalidade), desconfiança em relação a indivíduos desconhecidos, além da radicalização das demais condutas defensivas subordinadas à atitude *blasé*; e de outro, o desejo de vivenciar, em condições seguras, todas zonas e situações de risco da cidade, as quais, por ventura, podem acionar princípios contrários à moral dominante. Em outras palavras, o indivíduo se divide entre a necessidade de se proteger dos perigos da urbe e, ao mesmo, a vontade de experimentar estes mesmos riscos de forma controlada, isto é, com o respaldo de formas de controle que minimizam as chances de ocorrência de quaisquer consequências adversas – como sanções legais, ameaças à integridade física ou mesmo a morte.

Mas afinal, de que modo os games podem preencher as lacunas geradas pela cultura do medo? Entre os diversos elos cabíveis, sobressaem aqueles que subentendem o jogo como domínio fecundo em termos de possibilidades de exploração e experimentação. Conforme as ideias apresentadas anteriormente, o jogo, em sentido lato, pode ser visto como uma atividade lúdica que ocorre num espaço-tempo simbólico apartado do restante da vida. Quando ele se inicia, ficam em suspenso os esquemas de ação e pensamento que ordenam a existência cotidiana, entrando (temporariamente) em cena novos sistemas de valores e significados. Já os jogos digitais misturam o faz-de-conta da encenação teatral com a potência representacional dos algoritmos e realidades virtuais, proporcionando experiências corporais não-encarnadas seguras e ao mesmo tempo altamente imersivas⁹⁸.

Não se deve perder de vista que, conforme o paradoxo explicitado no tópico anterior, um game ancorado nos códigos estéticos realistas não deve se contentar em somente imitar o real de modo irretocável, uma vez que este grau de representação é mais cabível às simulações. Evitar esse tipo de “plágio” é um cuidado vital para um equilíbrio sadio entre realismo e ludicidade. Ao demarcar a especificidade dessa forma de cultura,

⁹⁸ (CRUZ JUNIOR; SILVA, 2011).

Galloway (2006) oferece algumas pistas para a compreensão do projeto estético dos jogos:

Videogames residem num terceiro momento do realismo. Os dois primeiros são o realismo na narrativa (literatura) e o realismo nas imagens (pintura, fotografia, cinema). Para os videogames, é realismo na ação. Isso nos traz de volta a Aristóteles e à Poética, certamente, mas mais particularmente a Augusto Boal, para quem Aristóteles foi “coercitivo”, e a Bertold Brecht. Considerando que as artes visuais obrigam o espectador a se envolver por intermédio do ato de ver, videogames, a exemplo de toda uma variedade de mídias digitais, exigem dos jogadores a realização de ações. Qualquer jogo que aborda o mundo real deve lidar com essa questão da ação. Desse modo, o realismo no âmbito dos videogames consiste fundamentalmente em um processo de revisitação do substrato material desta mídia e do estabelecimento de correspondências com atividades específicas existentes na realidade social de quem joga⁹⁹ (GALLOWAY, 2007, p. 84, tradução minha).

Ao mencionar figuras como Boal e Brecht, o trecho acima abre caminhos para ponderações a respeito do papel político do realismo nos jogos digitais. Não é intenção deste trabalho explicitar a biografia e nem as principais ideias de ambos os dramaturgos citados. O que importa extrair dessa menção é a sua tentativa de trazer à baila as relações sociais existentes entre opressores e oprimidos. Uma das primeiras tentativas de abordar essa tensão foi empreendida por Frasca (2001), que explorou o potencial dos videogames no tocante ao fomento do pensamento crítico acerca de problemas pessoais e sociais. Para isso, utilizou como referência

⁹⁹ “Video games reside in a third moment of realism. The first two are realism in narrative (literature) and realism in images (painting, photography, film). For video games, it is realism in action. This brings us back to Aristotle and the Poetics, to be sure, but more particularly to Augusto Boal, for whom Aristotle was ‘coercitive’, and to Bertold Brecht. Whereas the visual arts compel viewers to engage in the act of looking, videogames, like a whole variety of digital media, compel players to perform acts. Any game that depicts the real world must grapple this question of action. In this way, realism in gaming is fundamentally a process of revisiting the material substrate of medium and establishing correspondences with specific activities existent in the social reality of the gamer.”

o Teatro do Oprimido, proposta idealizada por Augusto Boal e inspirada nos postulados da pedagogia crítica de Paulo Freire.

De modo sintético, é lícito afirmar que, quando subordinados a essa visão, os videogames não podem ser concebidos como instâncias transcendentais, isto é, que eles estão inevitavelmente atuando contra ou à favor de grupos e discursos dominantes. O papel da estética realista nesse escopo envolve contribuir com a superação da violência da opressão exercida através da assimetria de poder existente entre as classes dominantes e as classes dominadas, envidando esforços de cunho emancipatório que auxiliem o oprimido a conscientizar-se em relação à realidade das relações de força que o constroem, ajudando-o a sair de seu estado de alienação.

Apesar de sua relevância, o realismo associado à pedagogia crítica também possui limites no que diz respeito à sua capacidade de provocar o choque do real. Num primeiro plano, é válido ressaltar o mérito existente em seu empenho de retirar do ostracismo e da invisibilidade os indivíduos e grupos sociais cujos dramas e rotinas não têm lugar de destaque nas narrativas dominantes, sobretudo em uma mídia de projeção global como os videogames. Em contrapartida, no afã de afirmar e concretizar seu compromisso com a transformação social, essa abordagem é impelida a operar por meio de separações binárias e, em certa medida, maniqueístas no que diz respeito ao sujeito e à sociedade. Tais como circunscritas na tradição humanista da modernidade¹⁰⁰, essas noções (sujeito e sociedade) são abraçadas pelas pedagogias críticas e imbricadas num projeto de formação reflexiva, participativa e empenhada em promover a transformação social. Nesse entendimento, o realismo pode ser encarado como um dispositivo pedagógico estratégico para o acionamento de todas essas capacidades latentes nos sujeitos (submetidos à dominação), tornando-os aptos a avistar a suposta verdade última e não-distorcida do mundo, isto é, a apreender de modo cristalino todas as nuances e contendas da sociedade – inclusive os agentes e estruturas implicadas na reprodução do *status quo* e de sua submissão a elas.

Todavia, nas palavras de Silva (2000),

Esta rica e querida fórmula já não nos parece tão tranquila. Poucos acreditam, hoje, numa visão transparente da sociedade, a qual, para começar, supõe uma concepção da sociedade como *única e unificada*. Além disso, a soberana posição de uma

¹⁰⁰ Mais detalhes em Peters (2000).

“consciência crítica” baseia-se no pressuposto da existência de uma teoria total da sociedade que se torna insustentável num contexto no qual as metanarrativas de qualquer gênero são olhadas com profunda desconfiança. A realização do sujeito ideal da pedagogia crítica depende, igualmente, da aceitação de uma epistemologia realista pela qual se supõe a existência de um referente último e “objetivo” — “a” sociedade —, acessível apenas a uma ciência crítica da sociedade e, espera-se, ao sujeito plenamente realizado da pedagogia crítica. No quadro da chamada “virada linguística”, torna-se altamente questionável continuar sustentando que exista uma coisa chamada “a” sociedade (SILVA, 2000, p. 14).

A desconfiança em relação ao caráter uno e monolítico da sociedade e, em particular, do sujeito também traz implicações à compreensão e ficcionalização da desviância. A conjectura de um sujeito fragmentado e perpassado por diferentes motes identitários reforça a possibilidade de um único indivíduo assumir simultaneamente múltiplos papéis sociais associados a recortes variados, tais como gênero, classe social, raça/etnia e religião. Por sua vez, cada uma dessas funções implica numa posição distinta no interior de uma dada estrutura de poder. Partindo do binômio opressor-oprimido vigente nas perspectivas do realismo influenciadas pelas correntes críticas da pedagogia, em qual dos vértices poderiam ser afixadas figuras delinquentes como um adolescente de periferia que pratica assaltos à mão armada? No lado opressor por se utilizar de meios ilícitos para lesar material ou mesmo fisicamente outras pessoas? Ou no lado oprimido devido ao fato de ser fruto de uma sociedade desigual, que o impele a se valer de formas violentas para garantir sua sobrevivência ou apenas para saciar seus desejos de consumo e suas aspirações capitalistas? Diante dessa indefinição, a despeito das intencionalidades subjacentes aos atos criminosos, entende-se que, para fins estéticos (e também educacionais), parece menos fecundo submeter grupos sociais e culturas a juízos político-morais binários acerca de sua (suposta) natureza intrínseca, do que dar-lhes a devida visibilidade, reconhecendo sua polissemia, suas ambiguidades, sua multidimensionalidade.

Como vimos no capítulo anterior¹⁰¹, os games, assim como outras formas expressivas textuais, plásticas e imagéticas, apresentam-se como versões parciais de um plano absoluto (o real) cuja total imitação ou mesmo decifração é uma tarefa inviável. Uma das interpretações mais correntes acerca dessa impossibilidade é a de que ela explicita a separação radical entre o real e o imaginário. Assim como na alegoria da caverna cunhada por Platão, entram em cena a oposição e a hierarquia entre forças distintas, as quais se traduzem por antinomias como verdade-mentira, essência-aparência, razão-sensibilidade. No bojo dessas polarizações, é comum surgirem postulados de natureza normativa, dentre os quais, destaca-se o imperativo atinente à libertação das mentes aprisionadas no embuste das sombras artificiais projetadas nas paredes da caverna.

Por outro lado, na contramão de discursos salvacionistas, os códigos estéticos do realismo, tais como abraçados nesta tese, não coadunam com a atribuição de um status inferior à ficção em relação à realidade, ou mesmo com a pretensa clareza em relação às suas fronteiras. Diante do caráter caótico, amorfo e intangível do real, as produções artístico-culturais sob a égide do realismo fornecem retratos inteligíveis do mundo, ainda que parciais e desprovidos de intuito didático. Diferente da suposição platônica, a saída da caverna não necessariamente implica na chegada a um mundo exterior onde jazem as coisas mesmas aclaradas pela inequivocidade da luz solar¹⁰². Esse cenário pode nada mais ser do que uma outra caverna com sombras mais críveis que as da anterior, mas ainda assim menos verossímeis que as daquelas que estão por vir, as quais refinam em escala progressiva sua máscara de planície verdejante. Não há vacina capaz de tornar a realidade imune às invenções do imaginário. Estas são, na verdade, o próprio antídoto para a irrealidade inerente ao real, isto é, à sua impossibilidade de fornecer um núcleo estável e universalmente cognoscível de significados. Em última análise, a realidade pode ser concebida como um ponto de irradiação labiríntico de onde se espriam infinitas cavernas interconectadas, cada qual com seus próprios sóis, sombras e prisioneiros.

¹⁰¹ É importante destacar que, apesar de aparentemente conflitantes, não existe atrito ou incongruências entre o uso simultâneo das ideias de alegoria e realismo estético. Enquanto a primeira está sendo aqui entendida como um modo de leitura, a segunda corresponde a uma forma de fabricação do real. De fato, as alegorias também representam um recurso retórico-expressivo, mas essa condição não é incompatível com a articulação a códigos realistas. Em outras palavras, existe uma dissociação entre aquilo que diz respeito a, de um lado, modelos criativos e, de outro, a esquemas interpretativos.

¹⁰² (WARK, 2007).

Outro aspecto digno de problematização diz respeito ao fato dos videogames serem considerados a vanguarda de um terceiro momento do realismo. De fato, tal como expressam autores como Galloway (2006), as ações representam um elemento caro à composição estética dos jogos digitais. Entretanto, apesar de realçar sua especificidade expressiva, essa premissa pode dar margem a interpretações reducionistas acerca da natureza estética dos games. Mais precisamente, o entendimento de que as ações são o centro da experiência dos jogos não significa que estas operam de modo dissociado das duas etapas anteriores do realismo (narrativas e imagens).

Uma das abordagens mais empregadas para pormenorizar as ações à disposição do jogador em um game é a identificação e descrição dos comandos que este pode realizar através de personagens, objetos e entidades manipuláveis. Nesse caso, dois jogos pertencentes a um mesmo gênero e, por consequência, dotados de repertórios procedimentais similares, não necessariamente possuem ações com o mesmo conteúdo, uma vez que um mesmo modo de agência pode ser aplicado a toda sorte de universos imaginários. É deles boa parte do peso não apenas nas avaliações acerca do valor artístico de um determinado título, mas também nos julgamentos acerca de suas inclinações morais. Ou seja, são decisivos para deliberar se o ato de atacar/matar¹⁰³, por exemplo, é ingênuo, como os saltos sobre os *goombas* de *Super Mario Bros*¹⁰⁴; heróico, como as batalhas contra soldados da *Sanctum* em *Final Fantasy XIII*¹⁰⁵; ou sádico, como os ataques genocidas praticados em *Hatred*¹⁰⁶. Seja como for, não é o foco deste trabalho emitir esse tipo de parecer. O que interessa aqui é enfatizar que a combinação entre representação e esquemas procedimentais compõe a medula da experiência dos videogames, logo, é conveniente observar a interdependência entre tais estruturas no tocante à tessitura do jogar como forma de produção de sentidos e significados.

¹⁰³ Para Glás (2015), a relação entre oposição, vitória e falha nos videogames é expressa metaforicamente através de batalhas de vida ou morte. Matar nos jogos, diz ele, possui significados distintos aos do não-jogo, além de se configurar como um dos atributos centrais dos games contemporâneos. Ao mesmo tempo em que oportunizam papéis de herói, é corriqueiro que essa posição venha acompanhada da tarefa de dizimar centenas de personagens descartáveis. Nesse sentido, o autor afirma que essa convenção vem alimentando um *ethos* que irradia múltiplas funções à execução de personagens genéricos prescindíveis, evidenciando o caráter polissêmico dos atos em questão.

¹⁰⁴ (NINTENDO, 1985).

¹⁰⁵ (SQUARE ENIX, 2009).

¹⁰⁶ (DESTRUCTIVE CREATIONS, 2015).

Não se deve perder de vista que, entre os objetivos do choque do real estão o enfrentamento dos aspectos conflitivos da realidade, a relativização de valores, o estímulo à perplexidade e a desconstrução de clichês. As principais tendências assumidas pelos códigos estéticos realistas na contemporaneidade parecem também convergir para o entendimento de que o real é um domínio desprovido de composição unitária e congruente, e que, portanto, é pouco provável a existência de vias de acesso privilegiadas à sua – ou a qualquer outra – essência oculta e imutável. Por essa razão, é raro que obras sob o toldo do realismo se disponham a oferecer respostas tranquilizadoras para tais conflitos ou a atuar como panaceia para a alienação coletiva. Partindo desse entendimento, uma das principais maneiras pelas quais essa corrente tem exercido a sua função expressiva é mediante o empenho em

[...] captar as maneiras cotidianas pelas quais os indivíduos expressam seus dilemas existenciais por meio das experiências subjetivas e sociais que estão em circulação nas montagens da realidade social. [Os códigos realistas] oferecem, dessa forma, uma intensificação desses imaginários, na tentativa de tornar o cotidiano amorfo, fragmentário e dispersivo mais significativo, embora, muitas vezes, o retrato social que resulte disso seja o de cenários desolados. Mas isso não exclui a segunda consideração, ou seja, de que essas estéticas são socialmente codificadas, que elas são interpretações da realidade e não a realidade. *O paradoxo do realismo consiste em inventar ficções que parecem realidades.* Entretanto, a esse espelhamento deve-se adicionar outro componente. A realidade é socialmente fabricada e uma das postulações da modernidade tardia é a percepção de que os imaginários culturais são parte da realidade e que nosso acesso ao real e à realidade somente se processa por meio de representações, narrativas e imagens (JAGUARIBE, 2007, p. 15-16).

No segundo eixo daquilo que chamamos de pedagogia lúdico-digital do *outsider*, está aquele que pode ser o ponto de conexão entre o choque do real e os videogames: o *dark play*. Apresentada no livro “*The Dark Side of Gameplay: Controversial Issues in Playful*

*Environments*¹⁰⁷, essa ideia tem uma origem bastante recente e foi cunhada para servir de fio condutor à discussão de diversas temáticas abordadas no referido trabalho, tais como: os discursos sobre o pânico moral envolvendo os videogames¹⁰⁸; representações do nazismo; morte e usos subversivos de personagens infantis. Em termos de definição, o adjetivo “*dark*”, que na língua portuguesa costuma estar associado a vocábulos como sombrio, escuro, mau e tenebroso, alude aos conteúdos, às ações e aos temas presentes no interior dos jogos que em determinados contextos podem ser considerados problemáticos, subversivos, controversos, desviantes ou de mau gosto (MORTENSEN; LINDEROTH; BROWN, 2015). Já o termo “*play*” busca circunscrever tais matérias no espaço-tempo dos jogos, sem que isso implique em determinar se os participantes percebem ou não essa atividade como prenhe de gozo e diversão (*playfulness*) – conceito que os autores consideram muito menos acessível, mas que já tivemos a oportunidade de debater no primeiro capítulo.

Apesar de sua aura de novidade, a ideia de *dark play* tem sua gênese nos estudos da performance, sendo usualmente aplicada neste campo às situações nas quais nem todos os participantes de um jogo estão cientes da natureza da atividade na qual se encontram (uma brincadeira). Em outras palavras, dirigem-se a cenários em que palavras, ações e enunciados não são tomados como literais ou verdadeiros. Todavia esta é apenas uma das ramificações da referida noção, a qual é adotada de modo mais abrangente pelos autores do livro: “tratamos o *dark play* como um conceito amplo que tem a ver com as transformações dos temas problemáticos nas ações dos games e comportamentos que são conteúdos desviantes e controversos nos jogos¹⁰⁹” (MORTENSEN; LINDEROTH; BROWN, 2015, p. 5, tradução nossa). Para fins de circunscrição, esse será o entendimento que suportará as ponderações nesta tese.

Um dos traços mais fecundos presentes na ideia de *dark play* é a sua tentativa de alinhar o jogo a um conceito caro ao campo da antropologia da performance: a liminaridade. Discutida e popularizada por autores como Victor Turner (2005, 2008), essa ideia tem atuado como ferramenta teórica a serviço da compreensão dos contextos socioculturais hodiernos, no sentido de embasar estudos acerca dos papéis cumpridos

¹⁰⁷ (MORTENSEN; LINDEROTH; BROWN, 2015).

¹⁰⁸ (KARLSTEN, 2015).

¹⁰⁹ “[...] we treat dark play as a broader concept that has to do with issues such as playful transformations of problematic themes in games actions and behaviors that are deviant or controversial content in games”.

pelos eventos performáticos, a exemplo dos ritos, no processo de evidenciação de contradições, dicotomias e relações emergentes existentes numa dada ordem social. Segundo ele, o caráter espetacular de tais eventos está diretamente implicado na instauração de um estado liminar. Com isso, a liminaridade se revela uma categoria fecunda na identificação das maneiras pelas quais a performance atua como estratégia de perfuração do *status quo* de uma sociedade que, como vimos, não é una e nem dotada de coerência totalizante, e sim fraturada por toda a sorte de atritos, contendas e diferenças sociais, políticas e culturais.

No *dark play*, o jogo é um fenômeno análogo a eventos performáticos como os ritos. Num primeiro plano, estes¹¹⁰, tais como definidos por Turner (2005), podem ser encarados como porta-vozes de antiestruturas, isto é, são forças que explicitam e ao mesmo tempo acirram as tensões internas e externas a uma dada estrutura dominante. Durante os momentos de liminaridade, essa mesma estrutura tem suspensos seus valores e normas correntes, de modo que os indivíduos em sua zona de abrangência são habilitados a se engajar em atos culturais dotados de potencial expressivo amplificado. Os ritos, assim como os jogos, são eventos performáticos em que os elementos de uma ordem social hegemônica são dramatizados, e com isso retirados de seu pedestal, dessacralizados, transformados em objetos de escrutínio e experimentação. A liminaridade é justamente o espaço intersticial entre a estrutura dominante que é temporária ou definitivamente abandonada e a antiestrutura que carrega o embrião de um novo sistema porvir. Preenchido pela ação performática, esse hiato se configura como zona de criação, e como tal, propício à transformação social (ou apenas individual).

Estar em um espaço digital é, de muitas maneiras, um estado de liminaridade. Entrando num espaço social digital, somos definidos pela nossa falta de definição, e por isso precisamos nos transformar em algo novo – como o nosso avatar muito mais do que nosso corpo físico. Esse é caso se o nosso avatar é um nome no Facebook ou um avatar de jogo cuidadosamente elaborado em um mundo 3D.

¹¹⁰ Para formular tais ideias, o autor se utiliza dos estudos que realizou no continente africano, onde pôde investigar os ritos de passagem das sociedades Ndemu, localizadas na região noroeste da Zâmbia.

Ao entrar, estamos em transição¹¹¹
(MORTENSEN; LINDEROTH; BROWN, 2015, p. 11, tradução minha).

Na qualidade de circunstância liminar, o *dark play* exerce sua transitoriedade por intermédio de experiências teatralizadas alheias a arquétipos conformistas de excelência moral. Tal especificidade coloca em xeque um dos dispositivos vitais não apenas aos games, mas a todas as formas expressivas dotadas de narratividade: o herói. Em geral, este costuma ser visto como um exemplo de virtude, força, determinação e persistência, capaz de feitos extraordinários que produzem impactos positivos no mundo ou em uma dada comunidade. Desde o surgimento de figuras clássicas como Hércules, Aquiles e Perseu, os heróis têm se afirmado como indivíduos situados no intermezzo entre os seres humanos e os deuses. Por essa razão, são marcados por uma série de ambiguidades que tencionam, de um lado, as capacidades prodigiosas herdadas das divindades e, do outro, a complexidade de personalidade inerente às formas de vida terrenas.

Apesar de superpoderes serem a eles associados, heróis também podem ser pessoas comuns que, por razões quase sempre nobres, realizam façanhas muito acima daquilo que se espera de indivíduos médios. Em títulos como *Final Fantasy VI*¹¹², somos convidados a lutar lado a lado a um grupo de rebeldes que almeja pôr fim à tirania da ditadura imperial que domina todo o planeta. Apesar de ambientado em um mundo futurista de fantasia, o jogo ilustra a trajetória de 14 personagens principais jogáveis que não são heróis vocacionados, ou seja, são desprovidos de predestinação para a realização de feitos notáveis. De fato, todos eles possuem habilidades especiais ligadas, por exemplo, à magia. Entretanto, essas destrezas são adquiridas no decorrer de sua jornada, resultando do esforço e da obstinação para superar uma ordem social injusta e autoritária. Sob esse ponto de vista, vale destacar que os heróis possuem uma forte inclinação ao desvio, uma vez que, para concretizar sua ideia de justiça, frequentemente afrontam normas sociais dominantes que consideram opressivas, sendo por isso perseguidos por autoridades despóticas e violentas. Nesse caso, trata-se de um exemplo de desviância

¹¹¹ “Being in a digital space is, in many ways, a liminal state. Entering into a digital social space, we are defined by our lack of definition, and we need to be redefined as something new – as our avatar rather than our physical body. This is the case whether our avatar is a name on Facebook or an elaborately designed game avatar in a 3D world environment. On entering, we are in transition”.

¹¹² (SQUARESOFT, 1994).

que pode servir de inspiração e objeto de admiração, diferentemente dos demais exemplos trazidos até então, os quais estão propensos a serem alvo de censura e condenação. Desse modo, se a desviância na ficção não é inerentemente boa ou ruim, de que maneira esse conceito se articula à noção de *dark play*?

Sob a ótica da pedagogia do real, essa associação tem muito a ganhar com a renúncia ao cânone do herói enquanto centro motor dos games e suas narrativas. O heroísmo clássico costuma estar intimamente ligado a pretensões e demandas homéricas. Os heróis têm sobre os ombros uma grande responsabilidade para com a humanidade. São incumbências que não raro exigem sacrifícios individuais supremos em favor do bem coletivo. Em outro viés, ainda que amplamente difundida no âmbito da ficção, essa aura de nobreza pouco tem a ver com a silhueta dos personagens desenhados pela estética realista: pessoas comuns, com aspirações banais e quase sempre desprovidas de intencionalidades altivas. Essa abordagem não tem compromisso com a criação, inculcação ou sequer com a desconstrução de modelos de virtude moral para os indivíduos que jogam através de protagonistas e personagens imaginários. Em última análise, os games sob essa perspectiva buscam justamente estraçalhar as fronteiras entre herói¹¹³ e vilão, esquivando-se da reprodução de protótipos estanques e puristas do bem e do mal. Não existem deuses e nem demônios: apenas seres humanos.

Lançado em 2006, *Bully*¹¹⁴ é um dos títulos que podem ser considerados exemplos icônicos em termos de *dark play*. O game conta a história de Jimmy Hopkins, um adolescente de 15 anos baixinho, de cabelos raspados e que, após ser expulso de sete escolas diferentes, torna-se estudante da *Bullworth Academy*: um dos piores internatos dos Estados Unidos da América. Apesar da vontade de levar uma vida de estudante normal e sem transtornos, Jimmy é recepcionado de forma pouco amigável tanto por seus novos colegas (FIGURA 5), que impõem a ele a sua autoridade através da força, quanto pelo diretor da escola, Dr. Crabblesnitch, que o recebe em sua sala e faz questão de externar sua antipatia por Hopkins e seu histórico problemático. Vale destacar que as mecânicas de jogo fazem questão de descartar a hipótese de que Jimmy é uma mera vítima ou presa fácil em meio a um ambiente hostil: além de comandos básicos de movimento (andar, correr, saltar), ele possui

¹¹³ Vale explicitar que, deste ponto em diante, a palavra herói ainda será empregada, mas como sinônimo de protagonista e não como modo de expressar concordância em relação ao paradigma clássico.

¹¹⁴ (ROCKSTAR, 2006).

habilidades de luta corpo a corpo (FIGURA 6), além da possibilidade de utilizar armas brancas como tacos de baseball e atiradeiras. De qualquer modo, em meio a um cenário desfavorável, Jimmy se aproxima de Gary Smith: um estudante veterano que, apesar da má reputação, atuou como uma espécie de anfitrião e mentor, ajudando Hopkins a entender o que deveria fazer para garantir a sua sobrevivência em *Bullworth*. Contudo, apesar da feição de amizade genuína, o interesse de Smith em Jimmy era apenas uma maneira de convencer o calouro a ajudá-lo em seu plano: aniquilar os valentões e castas que têm o controle de *Bullworth*, para assim assumir o controle de tudo. Sob a promessa de enfim ter uma rotina pacífica, Jimmy segue conforme o planejado, mas é traído por Gary, que ao se ver livre de todos os seus opositores, forja a expulsão de Hopkins, revelando-se o principal antagonista do game.



FIGURA 5 – Jimmy (à esquerda), o protagonista de Bully Scholarship Edition¹¹⁵

Pouco mais de dez anos após seu lançamento, *Bully* tem permanecido como um forte ponto de irradiação de debates e polêmicas envolvendo temas variados. Apesar da avaliação positiva entre jogadores, críticos e jornalistas especializados¹¹⁶, a recepção em outros setores da sociedade, sobretudo entre pais e educadores, revelou-se prenhe de inquietações. Como de costume em casos de pânico moral, as principais

¹¹⁵ Fonte: <http://www.rockstargames.com/bully/scholarshipedition/images/pc/images/pc-02big.jpg>

¹¹⁶ Fonte: Metacritics. Mais detalhes em: <http://www.metacritic.com/game/playstation-2/bully>

preocupações geradas por *Bully* giraram em torno de especulações behavioristas, relativas aos seus supostos efeitos sobre os comportamentos pós-jogo dos jogadores. Mais especificamente, temia-se que o game atuasse como uma apologia à violência não apenas entre estudantes, mas também contra professores e demais adultos. Reconhecido como potencial influência negativa sobre crianças e jovens, *Bully* sofreu várias censuras, sendo até proibido de ser comercializado em muitos países, entre os quais figura o próprio Brasil¹¹⁷. Em alguns países da Europa, região onde na época o *bullying* emergiu como preocupação social e tema de interesse acadêmico, o game teve até que mudar de nome, assumindo a alcunha de *Canis Edit Canem* – em latim, “Cão come cão”.

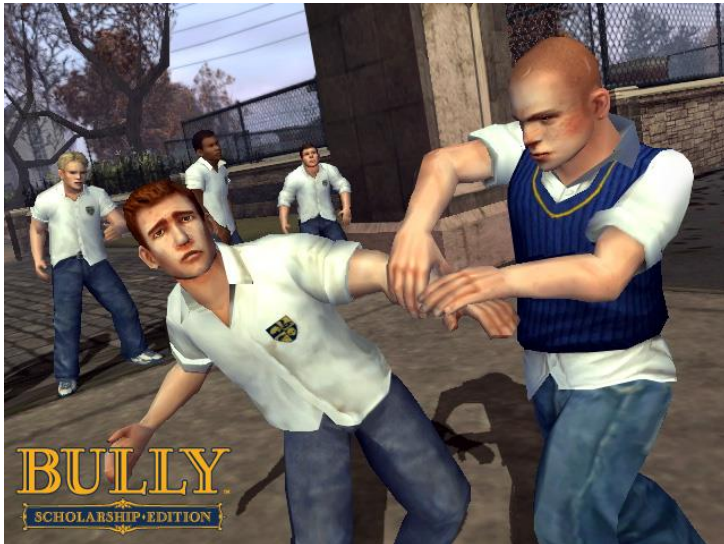


FIGURA 6 – Jimmy em confronto com estudantes de *Bullworth*¹¹⁸

Quando analisado de forma cautelosa, *Bully* revela diversos elementos que sugerem uma abordagem satírica dos temas presentes no game. No que diz respeito ao seu discurso sobre as instituições, a família é o primeiro mote a ser abordado: já no prólogo, é evidenciada a relação instável existente entre Jimmy e sua mãe. No caminho até *Bullworth*, ela revela que deixará o jovem no internato para aproveitar a lua-de-mel com

¹¹⁷ Mais detalhes em: <http://jogos.uol.com.br/ultimas-noticias/2016/06/23/8-anos-apos-ser-banido-bully-volta-a-ser-vendido-no-brasil-para-pc-e-ps4.htm>

¹¹⁸ Fonte: <http://www.rockstargames.com/bully/home/scenery/wii/scenery12.html>

o seu novo marido – o quinto – e que só o verá quando este período se encerrar – segundo ela, somente após um ano. Sem ter a pretensão de traçar relações causais, é possível afirmar que tal ressentimento em relação às figuras parentais é uma constante em vários personagens do game, incluindo Gary. Sobre ele, aliás, vale destacar ainda a sua condição clínica, que, de acordo com pistas dadas pelo próprio em diálogos nas *cutscenes*, apresenta algumas moléstias muito comuns entre adolescentes e até mesmo crianças, como o Transtorno de Déficit de Atenção (TDAH). Num dado momento do jogo, Gary chega a confessar que passou a se sentir muito melhor depois de suspender, sem prévia consulta médica, o uso dos remédios e ansiolíticos que sempre tomou numa base regular. Trata-se de uma situação exposta num período histórico que coincide com a intensificação de discussões acerca da medicalização da vida e da patologização de problemas educacionais¹¹⁹, debates que não raro têm trazido à tona a crescente invenção de disfunções, bem como as (contestadas) alianças entre indústrias farmacêuticas e conselhos de medicina. Por fim, a índole turva dos professores também é um componente da trama, sendo uma questão corroborada por personagens como: Galloway, o professor de inglês que enfrenta problemas relativos à depressão e ao alcoolismo; Burton, o responsável pelas aulas de ginástica que demonstra uma atração sexual pouco discreta por suas alunas; Hattrick, professor de matemática que além de negociar respostas de exames com os estudantes mais abastados de *Bullworth* também chantageia Galloway, ameaçando-o de expor para Crabblesnitch seus problemas com o álcool. Podendo ser confundida com uma tentativa vil de denegrir a imagem dos profissionais da docência, essa parte do jogo põe a nu as rixas existentes entre a função formativo-tutelar inerente ao ofício professoral e os vícios/problemas pessoais que cada um desses agentes enfrenta e que podem ser semelhantes ou até mais crônicos que os dos estudantes com os quais convivem diariamente.

Aparentemente, a sátira é uma das estratégias consonantes à pedagogia do real, uma vez que o impacto de seu choque

[...] decorre da representação de algo que não é necessariamente extraordinário, mas que é exacerbado e intensificado. São ocorrências cotidianas da vivência metropolitana, tais como violações, assassinatos, assaltos, lutas, contatos

¹¹⁹ Para maiores detalhes, ver Meira (2012).

eróticos, que provocam forte ressonância afetiva (JAGUARIBE, 2007, p. 100).

Voltando às relações entre a pedagogia do real e o *dark play*, as mecânicas de jogo também possuem um papel essencial nessa articulação: traduzir os dilemas existenciais e as nuances de uma dada condição desviante sob a forma de macro e microsistemas de regras. Em *Bully*, vários são os recursos interativos empregados para conferir veracidade ao estado de dubiedade atitudinal vivido pelo protagonista. Ao circular pelas dependências *Bullworth*, Hopkins tem boas chances de ser atacado por alunos pertencentes a diferentes panelinhas (*cliques*), como os atletas (*jocks*), mauricinhos (*preppies*), valentões (*bullies*) ou mesmo CDFs (*nerds*). A relação do jovem com esses grupos se altera de acordo com a realização das missões principais e secundárias do game. Nelas são expostos os conflitos e as disputas de poder existentes entre cada panelinha, para as quais Jimmy cumpre vários tipos de tarefa. No geral, a maior parte delas consiste em confrontos com e ataques a uma ou mais facções rivais. Quando uma panelinha é desmantelada, seus membros não mais assediarão Hopkins nas dependências de *Bullworth*, deixando-o livre para circular na escola – ao menos até que uma outra gangue ocupe o foco da narrativa e venha importuná-lo novamente. Além disso, Jimmy também é obrigado a cumprir normas típicas da vida de estudante. Por se tratar de uma instituição de ensino que opera em regime de internato, *Bullworth* estabelece toques de recolher que devem ser obedecidos por todos os alunos. Caso esteja fora de seu dormitório após o horário estipulado, Jimmy automaticamente desmaiará e assim que acordar poderá descobrir que foi roubado durante a noite, perdendo artigos e acessórios pessoais – como roupas e sapatos. As regras da instituição também envolvem as aulas, as quais ocorrem duas vezes por dia e durante horários fixos. Em cada uma delas, Hopkins deve realizar atividades específicas que, caso concluídas com êxito, renderão certas recompensas e habilidades que são úteis em momentos precisos do jogo, como as destrezas para situações de combate corpo-a-corpo. Caso esteja perambulando pelos corredores da escola durante o horário de aula, Jimmy será perseguido pelos monitores e, uma vez pego, conduzido (coercitivamente) até a sala de aula. Por último, a vida afetiva do adolescente também é integrada aos sistemas de regras de *Bully*: no decorrer do game, Jimmy pode paquerar estudantes de diferentes panelinhas. Ao beijar, Jimmy recebe um bônus de saúde que o torna mais resistente a eventuais lutas e confrontos. Todavia, o game não opera numa

lógica heteronormativa, de modo que Jimmy pode namorar com personagens de ambos os sexos: meninos e meninas. À luz de todas essas estruturas, é possível afirmar que Jimmy Hopkins é, no limite dos papéis sociais que lhe cabem (adolescente e estudante), uma figura altamente plástica: pode ser tanto um valentão xavequeiro que mata aulas, quanto um aluno com boas notas que é vítima de *bullies* e mantém relações homoafetivas com colegas de escola. Na verdade, é muito provável que o jogador explore todas essas possibilidades simultaneamente, sem necessariamente aderir a esquemas binários e predefinidos.



FIGURA 7 – Jimmy na aula Química¹²⁰

Em termos gerais, importa destacar que uma pedagogia lúdico-digital do *outsider* deve ser dotada de modos de agência que oportunizam ao jogador o engajamento num difuso espectro de valores, comportamentos e relações afetivo-sociais. Trata-se de uma condição que tenta escapar de quadros estereotípicos e lugares-comuns, criando zonas de liminaridade que, de um lado, embaralham regras sociais correntes no cotidiano e, do outro, são dotadas de princípios existenciais passíveis de serem experimentados de modo expressivo. Sob esse prisma, os videogames atuam menos como sistemas rígidos cujos desdobramentos são inteiramente predeterminados e mais como ancoragens: pontos de apoio que ensejam um raio de mobilidade relativa, do qual o jogador pode, por ventura, desprender-se e com isso flutuar à deriva, sem o

¹²⁰ Fonte: <http://www.rockstargames.com/bully/home/scenery/360/scenery4.html>

imperativo de alcançar um destino traçado de antemão – cenário ideal num estado liminar. Em última análise, isso implica em conceber os jogos digitais como eventos performáticos e teatrais munidos de potência de sensibilização para modos limítrofes de ser e estar no mundo: para quem joga, é o empenho de converter o “estranho” da desviância em familiar e o “familiar” da conformidade em objeto de estranhamento por via da encenação eletrolúdica¹²¹.

Por fim, entende-se que cada modalidade de desvio social possui seus próprios cânones e recursos para alcançar o choque do real através do *dark play*. Narrativas e mecânicas de jogo são formas discursivas, e como tais circulam em contextos de disputa em que são permanentemente contestados os significados dominantes acerca da desviância. Um mesmo tema pode ser abordado em jogos distintos e de formas igualmente distintas, fato que sugere a coexistência de diferentes tropos artístico-algorítmicos capazes de fornecer versões heterogêneas ou mesmo dissonantes do fenômeno abordado. Neste capítulo, foram abordados apenas alguns dos exemplos presentes nesse extenso universo, o que torna problemáticas quaisquer tentativas de generalização. Em todo caso, visando agregar maior vigor a esse conjunto de análises, o capítulo a seguir se propõe a apresentar uma leitura mais circunscrita e pormenorizada daquela que pode ser considerada a vertente mais notória, mas nem por isso menos complexa, do desvio social nos games: o crime.

¹²¹ Compreensão inspirada nas palavras de Da Matta (1987) sobre o ofício de antropólogo.

CAPÍTULO 4: O DELINQUENTE EM CADA UM DE NÓS – RASTROS DE UMA PEDAGOGIA DO “MAU EXEMPLO” NOS VIDEOGAMES

Após realizadas as discussões sobre aspectos elementares dos videogames, do conceito de alegoria, do crime e da desviância, este capítulo busca descrever e problematizar as principais ideias abstratas da criminologia e da sociologia do desvio identificadas nos games da série *Grand Theft Auto*. Antes de trazê-las à baila, será exposto um breve panorama histórico que diz respeito ao surgimento da franquia, com destaque para os anseios e o perfil de seus produtores e idealizadores.

4.1 *GRAND THEFT AUTO*: HISTÓRIA E BASTIDORES

“Se queremos avaliar a qualidade de uma história, não é na aferição da verdade que vamos encontrar a sua mais valia, mas antes na sensibilidade que o criador possui para absorver o real, na extensão e diversidade de experiências vividas que lhe servem para alimentar o imaginário, e claro na sua capacidade de traduzir tudo numa linguagem suportada por um qualquer meio de comunicação.”

(NELSON ZAGALO)¹²²

Criada no ano de 1997 pela desenvolvedora escocesa *DMA Design* – Hoje conhecida como *Rockstar Games* –, *Grand Theft Auto* pode ser considerada uma das séries mais importantes da história da indústria dos videogames. Apenas seu último título, *Grand Theft Auto V*, lançado em 2013, vendeu mais de 52 milhões de cópias em menos de um ano, tornando-se um dos jogos mais vendidos da história em todas as plataformas¹²³. O referido título também quebrou diversos recordes¹²⁴, dentre os quais, destacam-se: o de videogame mais caro produzido até então, tendo um investimento de aproximadamente US\$ 265 milhões; game e obra de entretenimento que mais rápido faturou US\$ 1 bilhão;

¹²² Fonte: <http://pt.ign.com/behind-media/25171/opinion/verdade-e-fantasia-nas-historias>

¹²³ Fonte: <http://www.eurogamer.net/articles/2015-08-21-grand-theft-auto-series-has-shipped-over-220m-copies>

¹²⁴ Fonte: <http://oglobo.globo.com/economia/tecnologia/gta-quebra-7-recordes-mundiais-confirma-guinness-10306977>

game de ação/aventura e obra de entretenimento com mais cópias vendidas em 24 horas; trailer de game de ação mais assistido. Tais informações não apenas atestam o sucesso da franquia em termos econômicos e de mercado, mas também afirmam a força de seu apelo e presença no imaginário do público consumidor.

A fama de GTA não resultou apenas das cifras que acumulou somadas à satisfação daqueles que jogaram o game. Além de altamente rentável, a série também foi e permanece como o centro de diversas polêmicas¹²⁵. Em geral, a maior parte delas gira em torno da natureza controversa dos conteúdos e experiências presentes nos games em questão. Ao longo de quase 20 anos de existência, GTA foi alvo de inúmeras cruzadas movidas não apenas pelos setores mais conservadores da sociedade, mas também por boa parte daqueles que pouco sabem sobre o universo dos videogames e suas especificidades, isto é, por aqueles que viam nos jogos eletrônicos apenas uma espécie de “playground virtual” seguro para crianças e jovens. Estes, aliás, serviram de sustentação para muitas das justificativas em favor das empreitadas contra a franquia: era preciso proteger a qualquer custo as novas gerações da má influência (supostamente) exercida por tais jogos.

Em seus primórdios, a série GTA parece ter herdado o clima de apreensão e desconfiança em relação aos games que, já no início dos anos 90, ostentavam uma acentuada evolução técnica, a qual possibilitou a criação de títulos dotados de um alto grau de realismo gráfico nunca visto até então e encarnado em nomes como *Mortal Kombat*¹²⁶ e *Doom*¹²⁷ – cada um deles objeto de conflitos e maledicências pontuais. Assim como os referidos jogos, GTA também foi acusado de perverter as mentes e os comportamentos dos jogadores, sendo até acusado de servir de inspiração para crimes e atos de violência na vida real¹²⁸. Como resultado do pânico moral instalado em várias regiões do mundo, várias edições do jogo foram proibidas em diferentes países, impedindo a sua comercialização não apenas para crianças, mas também para adultos – público para o qual o game foi originalmente concebido. Como bem definiu, Kushner (2014): “GTA revolucionou uma indústria, definiu uma geração e deixou outra enfurecida, ao transformar uma mídia considerada infantil por tanto

¹²⁵ Mais detalhes em: <http://wegotthiscovered.com/gaming/incredibly-controversial-moments-grand-theft-auto-games/>

¹²⁶ (MIDWAY, 1992).

¹²⁷ (ID SOFTWARE, 1992).

¹²⁸ Um breve resumo das principais polêmicas presentes na história de GTA pode ser visto em: <http://gta.wikia.com/wiki/Controversy>

tempo, em algo culturalmente relevante, divertido, provocativo e livre ao extremo”. Mas afinal, o que há de tão subversivo em GTA para gerar tamanha agitação?

Em linhas gerais, GTA pode ser considerado um jogo de ação e aventura em terceira pessoa, no qual o jogador deve assumir o papel de um indivíduo cuja incumbência é cumprir tarefas que estão concernidas em práticas criminosas, tais como o furto e a violência física. Atropelamentos, desrespeito ao limite de velocidade, roubo de automóveis e tráfico de drogas são apenas algumas das ações realizadas no game. De fato, a série sofreu muitas transformações ao longo de sua existência, as quais se concentram não apenas em sua direção de arte, mas também na complexidade dos cenários e desafios que oferece. A despeito de tais mudanças, a premissa principal do jogo permanece intacta: colocar o jogador “na pele” de um criminoso disposto a perpetrar quaisquer infrações para atingir os seus objetivos.



FIGURA 8 – Grand Theft Auto¹²⁹

Apesar de representar um conceito inovador para a época, GTA surgiu de um projeto que tinha uma proposta contrária àquela que deu fama ao jogo. Com o nome de *Race 'n' Chase*, os primeiros esboços

¹²⁹ Fonte: <http://pixeljudge.com/en/retro-reviews/grand-theft-auto/>

jogáveis do game – que naquele período foram submetidos à *BMG*¹³⁰ – consistiam numa espécie de versão digital da brincadeira “polícia & ladrão”. Nesse caso, o jogador assumiria o papel de um agente da lei cuja função é caçar e prender quaisquer indivíduos que perturbassem a ordem social. Para isso, o jogador poderia conduzir veículos em casos de perseguição, além de utilizar armas de fogo para neutralizar criminosos hostis. À primeira vista, a fórmula parecia satisfatória aos olhos dos desenvolvedores, mas havia ainda um grande problema a enfrentar: “O jogo era meio chato¹³¹” – opinião de Sam Houser, que, na época, era um dos responsáveis pelo setor de videogames da BMG e hoje faz parte da *Rockstar Games* como executivo-fundador.

A influência e teimosia de Sam Houser foram decisivas para a guinada que transformou *Race ‘n’ Chase* em *Grand Theft Auto*. Nascido em Londres, no ano de 1971, Sam esteve, desde a mais tenra idade, exposto a uma série de influências que moldaram sua afinidade por tudo aquilo que é marginal. Sua mãe, Geraldine Moffat, foi uma atriz que ganhou notoriedade ao atuar em filmes policiais como “Carter – o vingador” (*Get Carter*), enquanto seu pai, Walter Houser, foi um músico que comandou *Ronnie Scott’s*, apenas “o mais badalado bar de jazz da Inglaterra¹³²”. Quando criança, um dos principais passatempos de Sam era jogar um game de ação espacial chamado *Elite*¹³³ junto com seu irmão mais novo, Dan. Tendo o privilégio de estudar nos colégios da Inglaterra, foi classificado como “iconoclasta” e que não tinha muito interesse em respeitar tradições: “Tinha cabelo comprido, arrastava os pés enquanto andava e era visto saindo da escola num *Rolls Royce*” (KUSHNER, 2014, p. 27). Além disso, também era fã de gêneros musicais populares em contextos de periferia, como o Rap e Hip Hop. Numa visita que fez a Nova Iorque durante a adolescência, frequentou as festas organizadas pela *Def Jam*, entidade responsável por promover artistas e grupos que seguem estilo menos convencionais. Deslumbrado pelo caos e agitação das grandes metrópoles, foi graças a experiências como essas que Sam

¹³⁰ Produtora com a qual David Jones, membro e fundador da *DMA Design*, firmou parceria para a publicação do jogo.

¹³¹ (KUSHNER, 2014, p. 46).

¹³² (KUSHNER, 2014, p. 24).

¹³³ “O objetivo era aprimorar sua nave de qualquer maneira – buscando minérios em asteroides ou saqueando inimigos. Sam se viu no paraíso nessa rebelião pixelada, chamando a si mesmo de ‘assaltante espacial’. Talvez por serem tão novos, videogames eram considerados como entretenimento de segunda linha e os jogadores, por consequência, se sentiam um pouco marginalizados. *Elite* permitia que eles vivessem todos os sonhos distorcidos e mal-intencionados, pelo menos na tela” (KUSHNER, 2004, p. 25).

descobriu sua verdadeira vocação: atuar no ramo do entretenimento, interesse que o levou a ingressar anos mais tarde como produtor na BMG.

Por mais que os primeiros protótipos de *Race 'n' Chase* apresentassem algumas proezas técnicas, como um sistema de inteligência artificial capaz de reproduzir várias dinâmicas típicas dos centros urbanos, o game não se mostrou à altura das expectativas dos produtores do jogo. Mesmo em estágio embrionário, as estruturas do jogo já esboçavam um espaço de exploração com infinitas possibilidades de agência. O jogador poderia perambular sem destino pelas ruas da cidade ou executar missões “imaginárias” que ele próprio inventaria. Todavia, essa liberdade tinha pouco valor diante da premissa essencial do game: assumir o papel de policial. Diante de um cenário repleto de ações possíveis instigantes, era um entrave a necessidade de não apenas respeitar as leis, mas também de garantir que ninguém as violasse. O resultado disso não é algo difícil de adivinhar: “[...] ao colocar o jogador no papel de policial, a diversão ficava de fora. Alguém sacaneou chamando o jogo de *Sims Driving Instructor* [Simulador de Instrução de motorista]” (KUSHNER, 2014, p. 50).

É possível ilustrar os principais problemas existentes no gameplay de *Race 'n' Chase* mediante um dos testes feitos pelos executivos da *BMG* em uma das versões demo submetidas pelos programadores da *DMA Design*:

Quando um jogador meio revoltado tentou pegar seu carro de polícia e subir na calçada ou avançar os semáforos vermelhos, um programador caxias o lembrou de que as regras precisavam ser obedecidas. Eles estavam construindo um jogo ou uma versão do ferrorama? E havia algo ainda pior: os pedestres que habitavam o jogo se transformavam em obstáculos irritantes. Era quase impossível dirigir em alta velocidade sem acertar pessoas e, como o jogador era um policial, ele tinha que ser repreendido pelos atropelamentos.

Race 'n' Chase entrou num beco sem saída. Era impossível criar um jogo com estilo de fliperama e mentalidade de velozes e furiosos sem desrespeitar regras. O pessoal da *DMA* olhou para a tela, enquanto os carros e pessoas seguiam suas vidas (KUSHNER, 2014, p. 50-51).

No geral, a relação entre desenvolvedores e produtores de games costuma ser bastante intensa e dinâmica: é de praxe que esse processo de criação seja acompanhado por uma equipe de profissionais sob a égide das *publishers*, a qual cabe tarefas como supervisionar e avaliar todas as etapas de construção do game, garantindo que o produto final esteja de acordo com os seus interesses. Como parte do *staff* da BMG, Sam tinha em suas mãos o poder de alterar completamente o direcionamento do projeto *Race 'n' Chase*. Com uma biografia que atesta o seu interesse por tudo aquilo que enseja rebeldia, Houser foi o crítico mais ferrenho da apática jogabilidade que lhe fora apresentada de início, do mesmo modo que assumiu a responsabilidade de garantir que o protótipo seguinte do projeto fosse publicado e inteiramente amparado pela produtora.

Obviamente, este respaldo veio apenas depois que a equipe da *DMA* responsável pelo projeto efetuou aquela que pode ser considerada a alteração que forjou a identidade definitiva do game: o jogador não é mais um agente da lei e sim o seu antagonista. Na condição de criminoso, foi concedido a ele o direito de se despir dos arreios morais e cívicos que até então reprimiam todos os seus impulsos de desobediência.

Certo dia, uma nova versão de *Race 'n' Chase* chegou para o pessoal da *BMG* testar. A princípio, parecia o mesmo. A perspectiva de visão continuava pelo alto da cidade, como se o jogador estivesse flutuando sobre o lugar em um balão, vendo os tetos cinza e marrom do lugar. Árvores verdes e fofinhas brotavam dos parques. Buzinas para todos os lados. Motores roncavam. Quando você apertava a seta para cima, você via o personagem sem nome – um carinha vestindo uma camiseta de manga comprida – andando pela rua.

Com mais alguns toques nas setas do teclado, você manobrava o personagem até um carro verde com um capô brilhante, então apertava a tecla Enter. Foi aí que tudo aconteceu. A porta abriu com tudo e o motorista – um carinha com calças azuis – saía voando pelo outro lado se esborrachando e se contorcendo no asfalto. Ele foi roubado. Conforme você segurava a seta para cima, o carro andava para a frente e se ajustava ao toque das setas laterais – direita e esquerda – com um gratificante *vrooom*. O carro seguia até o próximo semáforo. Por que parar? Era um jogo, certo? E um jogo não era a vida

real. Um jogo toma controle sobre você, ou você assume o controle dele ao tomar decisões que nunca poderia pensar na realidade.

Então o carro passou o farol vermelho cantando pneu na esquina. Mas a curva foi muito aberta e um pedestre diminuto vestindo uma camisa branca de manga longa e calças azuis estava no caminho. Era possível parar. Entretanto, ninguém precisaria parar, bastava continuar o trajeto e atropelar o pedestre. O *plaft* sonoro era muito satisfatório, como se você tivesse acabado de esbagaçar uma uva com cor de vinho na calçada. O número “100” subia a partir do corpo. Ponto! Esse não era mais o velho *Race ‘n’ Chase* (KUSHNER, 2014, p. 51-52).

Além do deslocamento de *persona* do herói clássico¹³⁴ para o anti-herói¹³⁵ – ou mesmo vilão, dependendo de quais conceitos estão sendo aplicados –, o jogo potencializou o senso de liberdade do game num nível paradigmático. *Grand Theft Auto* é considerado um dos precursores no âmbito dos jogos de mundo aberto, também conhecidos como *sandbox*. Tais títulos costumam se caracterizar pela presença de um universo ficcional interativo que enseja um *gameplay* não-linear, isto é, não subordinado a estruturas canônicas sequenciais como fases e níveis¹³⁶. Games como *The Sims*¹³⁷ e *Minecraft*¹³⁸ têm em comum o fato de que as ações realizadas pelos jogadores durante o *gameplay* não necessariamente são desdobramentos de tarefas explícitas ou missões pré-definidas pelo sistema – como coletar certos tipos de recurso ou construir um determinado tipo de instalação/cômodo. Nesse caso, o interesse primário pode ser unicamente brincar com as mecânicas de jogo, a inteligência artificial e os algoritmos que o cenário incorpora, sem a intenção de alcançar um resultado formal. Em GTA, o jogador pode realizar missões ao atender as ligações de telefones públicos, ato que o coloca em contato com indivíduos (muitas vezes desconhecidos) que lhe dará maiores

¹³⁴ Para maiores detalhes a respeito do herói clássico nas narrativas, ver “*On Classical Heroes – The Power Failure*”: <https://www.youtube.com/watch?v=31yPc5nw0Wk>

¹³⁵ Para maiores informações sobre os anti-heróis, ver “*The Antihero – Can Video Games Create Antiheroes*”: <https://www.youtube.com/watch?v=yu78b9k0beQ>

¹³⁶ Para maiores detalhes sobre o conceito de mundo aberto, ver “*Open World Origins*”: https://www.youtube.com/watch?v=EdV_2svrDvc

¹³⁷ (MAXIS, 2000).

¹³⁸ (MOJANG, 2009).

instruções sobre a tarefa a cumprir. Todavia, isso não é um imperativo. Passear pelas ruas entre os pedestres, realizar um massacre com tanque militar ou apenas dirigir sem destino: o limite das experiências de jogo coincide com o alcance da imaginação de quem joga¹³⁹.

Em duas décadas de existência, mesmo com as diversas transformações sofridas pela série, dois fundamentos se afirmam de modo cada vez mais elaborado: a vivência do crime pela ótica do criminoso e a liberdade “autodidata¹⁴⁰”. Entre 1997 e 2013, foram lançados 15 títulos com o brasão de *Grand Theft Auto*, os quais estão distribuídos entre games originais, pacotes de expansão/DLC’s e *Spin-offs*. Todos eles estão divididos em “eras”, isto é, períodos em que os jogos sofreram alterações acentuadas em função do surgimento e popularização de novas tecnologias e recursos em termos de software e hardware. Elas costumam ser divididas em:

1) **Era 2D** (1997-1999): *Grand Theft Auto* (DMA, 1997), *Grand Theft Auto: London 1961 e 1969* (DMA, 1999) – pacotes de expansão –, *Grand Theft Auto 2* (DMA, 1999);

2) **Era 3D** (2001-2006): *Grand Theft Auto III* (ROCKSTAR, 2001), *Grand Theft Auto: Vice City* (ROCKSTAR, 2002), *Grand Theft Auto: San Andreas* (ROCKSTAR, 2004), *Grand Theft Auto Advance* (DIGITAL ECLIPSE, 2004) – spin-off –, *Grand Theft Auto: Liberty City Stories* (ROCKSTAR, 2005) – spin-off –, *Grand Theft Auto: Vice City Stories* (ROCKSTAR, 2006) – spin-off –;

3) **Era HD ou high definition** (2008 até o presente): *Grand Theft Auto IV* (ROCKSTAR, 2008), *Grand Theft Auto IV: Lost and Damned* (ROCKSTAR, 2009) – DLC –, *Grand Theft Auto IV: The Ballad of Gay Tony* (ROCKSTAR, 2009) – DLC –, *Grand Theft Auto: Chinatown Wars* (ROCKSTAR, 2009) – spin-off –, *Grand Theft Auto V* (ROCKSTAR, 2013).

¹³⁹ “O curioso foi notar que alguns jogadores não tinham o menor interesse em fazer as missões. Por conta da natureza anti-heróica do jogo – roubar carros e atropelar pedestres –, era mais divertido dirigir sem destino pela cidade. Quando Baglow, um dos roteiristas, assessor de imprensa da DMA e supervisor dos testes, dizia aos jogadores que era hora de parar de dirigir e atender ao telefone para pegar missões ele podia ver a decepção nos olhos de cada um deles, por serem privados da habilidade de simplesmente dirigir” (KUSHNER, 2014, p. 54).

¹⁴⁰ Kushner (2014, p. 55).

Diante do sucesso da série, GTA passou a servir de inspiração para outras companhias interessadas em criar games similares. Os títulos pertencentes ao segmento dos GTA *clones* podem ser definidos como jogos de ação com drama criminal e mundo aberto. Estes normalmente possuem mecânicas de tiro e corrida/direção, além de um conjunto não-linear de missões ligadas ao enredo e uma grande quantidade de missões secundárias mostradas para o jogador por intermédio de um mapa em miniatura¹⁴¹. Alguns exemplos desse movimento de mimetização são as séries *Mafia*¹⁴² e *Saints Row*¹⁴³, as quais alcançaram grandes sucessos de venda e que por isso seguem com novos títulos em desenvolvimento. Ademais, é oportuno destacar o modo como a própria *Rockstar Games* se transformou numa produtora e desenvolvedora “especializada” em games do gênero. Além de GTA, ela também deu vida a outros universos concernidos na ação baseada em dramas criminais, tais como *Red Dead Redemption*¹⁴⁴, game inspirado no gênero *western*/faroeste, e *Bully*¹⁴⁵, o qual também foi motivo de controvérsia¹⁴⁶ por trazer para os jogos a temática dos “valentões”. Enfim, estão cada dia mais numerosas as histórias contadas e os discursos veiculados por essas produções.

Até mesmo a notória polêmica que sempre acompanhou a série GTA pode ser considerada, ao menos em sua origem, resultado de estratégias cuidadosamente formuladas pelos produtores do jogo. Para ter alguma chance num mercado tão competitivo quanto o de games, o primeiro GTA dependia em alto grau de ações de marketing igualmente ousadas, uma vez se tratava da pedra fundamental de uma franquia com características ainda pouco exploradas neste segmento. Frente a esse desafio, membros da BMG e DMA recorreram a Max Clifford, conhecido agente de relações públicas britânico e cuja especialidade até então se resumia a reviver artistas esquecidos ou colocar sob os holofotes desconhecidos em busca da fama. Para isso, Clifford não relutava em se utilizar de estratégias questionáveis sob o ponto de vista ético¹⁴⁷.

¹⁴¹ Definição extraída do site GTA Wiki: http://gta.wikia.com/wiki/GTA_Clone

¹⁴² (ILLUSION SOFTWARES, 2002). Mais detalhes em:

http://mafia.wikia.com/wiki/Mafia:_The_City_of_Lost_Heaven

¹⁴³ (VOLITION, 2006). Mais detalhes em: http://saintsrow.wikia.com/wiki/Saints_Row_Wiki

¹⁴⁴ (ROCKSTAR, 2010).

¹⁴⁵ (ROCKSTAR, 2006).

¹⁴⁶ O game chegou a ser banido de vários países, inclusive no Brasil, onde teve a sua comercialização proibida pela justiça do Rio Grande do Sul: <http://www1.folha.uol.com.br/tec/2008/04/390541-justica-do-rio-grande-do-sul-proibe-jogo-bully-em-todo-brasil.shtml>

¹⁴⁷ “Um dos episódios mais notórios talvez seja Clifford ter ressuscitado a turnê do novato Freddie Starr, em 1986, ao plantar uma manchete no jornal *Sun*: ‘Freddie Starr comeu um

Percebendo o clima de pânico moral instalado nos EUA em meados da década de 1990, Clifford tomou as providências necessárias para que grandes críticos e opositores dos videogames soubessem da existência de GTA, no intuito de garantir divulgação massiva e, principalmente, gratuita do jogo por intermédio da oposição amplamente declarada por parte de conservadores e paladinos da moral. A estratégia surtiu efeito e, desde então, GTA se tornou uma das franquias mais aclamadas e ao mesmo tempo mais perseguidas da indústria de games.

A relevância de uma investigação focada nos games da série GTA não se restringe apenas à compreensão de uma franquia isolada. Na verdade, representa uma tentativa de compreender a gênese e o desenvolvimento dos recursos (narrativos e algorítmicos) empregados na produção de experiências lúdicas concernidas na condição criminosa. Por essa razão, interessa-nos entender o modo como crime é dimensionado nos referidos jogos, por intermédio de sua composição formal (mecânicas e enredo) e dos enunciados produzidos sobre a problemática do crime. Tendo em vista que uma das intenções deste trabalho envolve demarcar o caráter alegórico dos videogames, interessa-nos compreender de que modos os títulos pertencentes à série GTA constituem representações concretas de ideias abstratas atinentes ao crime, as quais serão identificadas com ajuda dos conhecimentos da criminologia e da sociologia do desvio. Para isso, foram estabelecidas três categorias analítico descritivas formuladas com base na anatomia do fenômeno criminal¹⁴⁸. São elas: 1) o delinquente; 2) as vítimas; 3) os controles sociais. Esta divisão tem a função de permitir uma leitura pormenorizada a respeito dos principais ingredientes presentes no crime como acontecimento, contexto e resposta institucional, os quais são retratados de modo integrado durante o *gameplay* e as *cutscenes*.

4.1.1 O DELINQUENTE: ENTRE O INATISMO E A HUMANIZAÇÃO

Como vimos no início do capítulo anterior, o delinquente é um dos elementos fundamentais para a compreensão do fenômeno criminal. A definição de seu perfil pode oferecer informações relevantes para a

Hamster”. Assim como o rumor de Ozzy Osbourne mordendo a cabeça de um morcego, a matéria gerou tanta atenção que os ingressos para a turnê esgotaram. Clifford foi o pioneiro de um novo jogo no jornalismo, no qual os assessores de imprensa podiam divulgar as matérias mais estapafúrdias do mundo e a imprensa, sedenta por esse tipo de material, engoliria imediatamente” (KUSHNER, 2014, p. 61)

¹⁴⁸ Tal como apresentada por Cusson (2011).

identificação dos fatores implicados na configuração de situações nas quais ocorre o desrespeito às leis, sobretudo nos casos de violações que culminam em atos de violência. No que tange ao universo de GTA, o objetivo é apresentar uma visão geral dos protagonistas de todos os títulos¹⁴⁹, isto é, dos personagens assumidos pelo jogador¹⁵⁰. Diante da existência de vários criminosos em cada episódio da franquia, o foco deste tópico se dirige aos protagonistas (jogáveis). É neles que o jogador encarna e é através de seus olhos que irá vivenciar o fenômeno criminal. O objetivo é abranger não apenas suas características biográficas, mas principalmente a transformações no modo como sua figura é retratada nos títulos da série. Quem é a figura do criminoso apresentada em GTA? Quais são suas peculiaridades? De que modo estas alegorizam princípios e elementos da criminologia e da sociologia do desvio?

Num primeiro momento, mais precisamente, durante a primeira era de GTA – a 2D –, sobressai a escassez de informações sobre a figura dos protagonistas. A despeito da extensa lista de personagens selecionáveis no jogo que foi a gênese da série, o primeiro GTA lançado não apresenta nenhum tipo de detalhamento biográfico sobre “heróis” da trama. São seis indivíduos do sexo masculino (Bubba, Divine, Travis, Kivlov, Mikki e Troy) e três do sexo feminino (Katie, Hiiri e Ulrika), um total de nove personagens que, apesar de suas diferenças tópicas – observáveis apenas pelos retratos mostrados no menu de seleção – não apresentam singularidades em termos de jogabilidade. Nenhum dos personagens possui ações ou comandos especiais, nem mesmo *sprites* que os diferenciem durante o *gameplay*. Também não existem diferenças no desenrolar e desfecho da narrativa. O game não apresenta missões, diálogos e nem finais exclusivos para cada personagem.

Uma das principais justificativas para essa incipiência acerca dos protagonistas e de suas respectivas histórias é de ordem técnica. No decorrer do desenvolvimento do game, os membros da equipe responsável pelo design do game tiveram que lidar com certas restrições em termos de processamento. Para os padrões da época, o jogo possuía um complexo sistema de inteligência artificial. Este era o responsável por administrar não somente a movimentação de centenas de transeuntes, mas

¹⁴⁹ Nesse caso, a referência são os títulos canônicos da série, delimitação que não inclui *DLC*'s e nem *spin-offs*.

¹⁵⁰ Em face da necessidade de introduzir cada um dos títulos examinados neste trabalho, é oportuno esclarecer que, dos quatro tópicos de análise previstos neste capítulo, este se apresenta como o mais extenso e descritivo de todos. Em relação a esta, as unidades a seguir terão uma composição mais objetiva, isto é, estarão menos focadas em uma abordagem jogo-a-jogo e mais direcionadas às rupturas e transformações significativas sofridas pela série GTA.

também o fluxo de dezenas de carros que circulam pelas ruas da cidade¹⁵¹. No entanto, o preço dessa proeza foi pago pela parte estética do jogo. Num primeiro plano, isso remete diretamente à parte gráfica e de direção de arte: diante da popularização e da ampla adesão por parte da indústria de jogos aos universos tridimensionais, GTA permaneceu fiel às tecnologias 2D – nesse caso, mais por uma questão de contingência do que de convicção. Diante da necessidade de se adequar às especificações de hardware mais viáveis para o público consumidor do game, os desenvolvedores priorizaram a experiência de jogo (o *gameplay*) em detrimento de tudo aquilo que era considerado “aparência” ou “ornamento”, categoria na qual os aspectos narrativos aparentemente se enquadravam naquele momento.

Lançado em 1999, o segundo episódio da série, GTA 2, apresentou alguns saltos qualitativos no que diz respeito ao delineamento do protagonista. Em sua abertura, o jogo apresenta Claude Speed, o único protagonista deste episódio, por intermédio de um pequeno filme¹⁵² composto por atores e cenários reais. Nele, Claude aparece realizando diversas ações muito recorrentes durante as missões do game: fugir de gangues armadas, furtar veículos, transportar e negociar artigos ilícitos, sobreviver a tiroteios. Por outro lado, a despeito do referido incremento audiovisual, o modo como o personagem principal é retratado praticamente não sofreu mudanças em relação ao primeiro game: não se sabe de onde veio, nem quais motivações impulsionam as suas atitudes e tampouco o que ele espera obter em sua jornada. O passado e o futuro de Claude, assim como os demais protagonistas do game anterior, sobressaem como lacunas não preenchidas em nenhum momento do jogo em relação à história de vida e aos objetivos do “herói”.

Em certo sentido, tais hiatos de contextualização do delinquente e de suas ações encontram respaldo no debate sobre a (ir)racionalidade dos crimes. Para Cusson (2011), o ato criminoso não é apenas uma infração, mas também uma ação voluntária: “E, como toda a ação humana, deveria, em princípio, proceder de uma escolha, perseguir um objetivo, constituir uma tentativa de adaptação ou de solução para um problema” (p. 109). Partindo dessa premissa, abre-se um precedente para a problematização e até mesmo valoração do grau de racionalidade presente nas referidas condutas. Esse processo leva em consideração o tipo de lógica mobilizada na escolha dos meios para se alcançar um determinado

¹⁵¹ Kushner (2014).

¹⁵² Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=g5IKEGYAmME>

fim. Movido por uma racionalidade imperfeita, o criminoso opera numa espécie de “miopia temporal” (Idem, p. 115). Se a meta é adquirir um bem material (carros, imóveis, acessórios e jóias), o criminoso tende a não recorrer aos meios convencionais (como se engajar em atividades remuneradas formais) pois estes não representam uma solução tão ágil para suas necessidades como os meios desviantes. Em contrapartida, ele se submete ao risco de uma punição severa em troca de uma vantagem que, em termos comparativos, pode ser considerada desproporcionalmente desfavorável: de um lado, os espólios resultantes de um assalto a mão armada e que se esgotarão em alguns poucos dias; do outro, uma pena rigorosa que pode chegar a 15 anos de reclusão.

Sob esse ponto de vista, tal presentismo observado em boa parte das ações criminosas da vida real pode ser associado à nebulosidade em torno dos protagonistas de GTA e GTA 2. Ignorar o passado e o futuro dos personagens principais parece compatível com uma experiência de jogo que almeja instigar o jogador a assumir uma postura audaz e subversiva. Não importa de onde veio, nem para onde irá; o que interessa é que o criminoso canaliza suas energias para a resolução de uma série de problemas concretos por intermédio de recursos e estratégias que os indivíduos não-desviantes considerariam insustentáveis. Não obstante, vale reiterar que, diante das já referidas limitações técnicas presentes no processo de produção do jogo, os desenvolvedores optaram por priorizar o *gameplay* em detrimento dos componentes ficcionais relativos à história¹⁵³.

Com o lançamento de GTA III no ano de 2001, esse padrão sofreu alterações significativas. O título em questão definiu a entrada da série no nicho dos games tridimensionais, além de projetá-la como franquia de projeção mundial e não apenas uma produção *underground* concebida por um estúdio escocês¹⁵⁴. Na esteira dos incrementos técnicos presentes nos hardwares e plataformas emergentes naquele momento, o jogo foi capaz de estruturar de um modo muito mais rico e realista que seus antecessores. Essa diferença se observa não só nos personagens, cujas feições e gestos adquiriram contornos mais verossímeis, mas também em seus cenários, os quais ficaram ainda mais próximos de uma mimetização menos robótica e artificial do caos intrínseco à vida urbana. Em termos de jogabilidade, o jogo abandona a câmera isométrica e passa a se configurar como um jogo de ação e aventura em terceira pessoa. Em termos práticos,

¹⁵³ Kushner (2014).

¹⁵⁴ Mott (2013).

isso significa que o jogo deixa de ter uma visão superior e transcendental e para um ponto de vista que “mergulha” no cenário e se aproxima ainda mais do protagonista. Além de um verniz que agregou vitalidade à “casca” do jogo, as referidas modificações também favoreceram a uma imersão mais intensa por parte do jogador nas experiências do game.

Outra adição digna de destaque em GTA III é a introdução de *cutscenes*, isto é, pequenos trechos filmicos interpostos entre os momentos de *gameplay*. As cenas se valem de recursos cinematográficos, como variações sistemáticas de ângulo e de enquadramento, técnicas que favorecem à condução da atenção do jogador-espectador para os personagens, acontecimentos e objetos que tenham importância para a trama. Uma das principais funções das *cutscenes* é servir como introdução e/ou conclusão para as missões do jogo. Elas contextualizam e criam as conexões entre ações (a serem) realizadas pelo jogador e a estória do game.

Graças a esse incremento técnico e estético, GTA III abriu caminhos para uma abordagem mais metódica e convincente de seus protagonistas. No caso do referido jogo, quem assume, ou melhor, retoma o posto de herói é o mesmo personagem principal do episódio anterior: Claude Speed. Após ser traído por sua então namorada e cúmplice, Catalina, durante uma tentativa de assalto a banco, Claude é detido e condenado à prisão. Entretanto, no percurso até a penitenciária, ele e alguns outros delinquentes são resgatados por uma espécie de milícia a serviço de um dos criminosos transportados no mesmo comboio. Após encontrar um esconderijo nos subúrbios de Liberty City, Claude resolve, em associação com um de seus antigos comparsas, “voltar aos negócios”. Em linhas gerais, a narrativa tem como problemática norteadora a revanche de Claude contra Catalina, a qual se tornou amante e parceira de um dos chefes do cartel colombiano que opera na cidade.

Dentre os elementos dignos de menção, um dos aspectos de maior destaque em GTA III diz respeito a um atributo do protagonista: Claude não fala. Assim como ele, os protagonistas de GTA e GTA II também não pronunciam uma palavra durante todo o game. Entretanto, como vimos anteriormente, os dois referidos jogos sofreram com diversas restrições técnicas que inviabilizaram a implementação de recursos de áudio dessa natureza. Por essa razão, destoa o fato de um título repleto de diálogos com alta carga dramática não dedicar ao seu personagem principal um lugar de relevo entre as vozes que reverberam a cada cena. Protagonistas mudos não são propriamente algo incomum nos videogames: entre as figuras de maior destaque nessa categoria estão personagens como Link,

da série *Legend of Zelda*, e Gordon Freeman, herói do clássico cult *Half-Life 2* (VALVE, 2004). Diante disso, fica evidente que a postura taciturna de Claude é uma escolha intencional por parte dos desenvolvedores do jogo, e como tal pode ser considerada um dispositivo narrativo. Mas qual seria a sua função?



FIGURA 9 – Claude em GTA III¹⁵⁵

Ao discorrer sobre o assunto, o site *Giant Bomb*¹⁵⁶ distingue os heróis mudos, isto é, aqueles que por razões físicas ou psicológicas são incapazes de verbalizar, dos silenciosos, os quais não dizem nada mesmo estando frequentemente envolvidos em situações de interlocução. Também conhecido como “reservados”, os protagonistas silenciosos são considerados figuras mais complexas do que os primeiros e nunca (ou quase nunca) são vistos falando, mas são tratados pelos demais personagens como se fossem capazes disso. Sob o ponto de vista narrativo, uma de suas principais funções é permitir que o jogador possa projetar seus próprios pensamentos e opiniões no personagem, preenchendo as lacunas deixadas por este mediante seus gestos de não-dizer. Além disso, mesmo quando inseridos em games lineares, isto é, títulos nos quais os acontecimentos da estória estão subordinados a

¹⁵⁵ Fonte: <http://www.rockstargames.com/grandtheftauto3/flash/infoScreens/index.html>

¹⁵⁶ Mais detalhes em: <http://www.giantbomb.com/silent-protagonist/3015-54/>

roteiros pré-definidos, não existe prejuízo à capacidade de auto inserção do jogador¹⁵⁷.

Em certa medida, o silêncio do protagonista parece estar conectado a uma outra imagem corrente na sociologia do desvio: a bola de bilhar. Sykes e Matza (2008) explicam que, para atenuar a reprovação interna e/ou externa em relação a seus atos de transgressão, o indivíduo desviante frequentemente recorre a um conjunto de técnicas de neutralização. Entre as mais difundidas, está a negação de responsabilidade, a qual consiste no ato de ver si mesmo como alguém que está inevitavelmente impelido a estes atos. Ou seja, encarar-se como alguém que não tem outra escolha a não ser persistir na desviância: “ao aprender a reconhecer que não age 'livremente' sem a influência de fatores externos, o delinquente prepara o terreno para o seu desvio do sistema normativo dominante sem a necessidade de um ataque frontal às normas¹⁵⁸” (p. 165, tradução nossa). Assim como a bola que se move em função da força e precisão do taco sob o controle de um jogador, os indivíduos desviantes com frequência se enxergam muito mais como objetos do que como agentes de suas ações.

No que tange a Claude, além de permitir a projeção da subjetividade do jogador no personagem, é lícito conceber a limitação vocal como um elemento que sugere a sua impotência (parcial ou absoluta) em relação aos agentes externos (personagens e circunstâncias) que, por ventura, induzem-no ao crime. Somada à ausência de mecânicas de diálogo capazes de interferir no curso dos acontecimentos e desfecho do jogo, a flagrante incapacidade de verbalização pode atuar como forma figurada de explicitar a falta de recursos do protagonista para se opor às circunstâncias que o constroem ou cooptam, anulando a sua vontade num eventual conflito de interesses. Não se sabe ao certo se é por consentimento ou conformismo em relação à sua condição reificada, mas o herói silencioso não retruca, questiona ou se recusa a executar nenhuma das tarefas que lhes são dadas por chefes, cúmplices ou parceiros. Nesse sentido, a assimetria de poder entre “tacos” e “bolas” é normalmente atenuada pela nem sempre explicada clareza dos atores falantes em relação à personalidade do herói, a qual emerge de forma indireta mediante as pistas dadas pelas atitudes e reações desses coadjuvantes. É

¹⁵⁷ Para maiores detalhes sobre o protagonista silencioso, ver artigo do site Gamerant: <http://gamerant.com/silent-protagonist-pros-and-cons/>

¹⁵⁸ “Al aprender a reconocer que no actúa 'libremente' sino por la influencia de factores externos, el delincuente prepara el terreno para su desviación del sistema normativo dominante sin necesidad de un ataque frontal a las normas.”

como se, mesmo sem pronunciar uma palavra sequer, os pensamentos e sentimentos de Claude fossem telepaticamente percebidos por aqueles ao seu redor, dinâmica que agrega maior naturalidade às aparições do herói, sobretudo nas *cutscenes*.

Apesar do sucesso nas vendas, a fórmula do herói silencioso não foi novamente empregada nas sequências da franquia. Aliás, a atenção dada a esse viés do protagonista em *Grand Theft Auto: Vice City*, sucessor direto de GTA III, evidencia a intensificação de uma estratégia até então pouco explorada pelos desenvolvedores: o uso de referências a outras obras literárias, cinematográficas e televisivas. Lançado em 2002, mas ambientado na Miami dos anos 1980, o game conta a história de Tommy Vercetti, membro da gangue Forelli que, após adquirir poder em *Liberty City* realizando diversos “serviços sujos” para a família, é mandado por Sonny Forelli, chefe da quadrilha, a uma emboscada disfarçada de transação comercial corriqueira. Anos mais tarde, sabendo que Tommy estava prestes a encerrar sua pena e por consequência a deixar a prisão, Sonny planeja reintegrá-lo ao bando como forma de enviá-lo para longe, mais precisamente para *Vice City*, no intuito de expandir os negócios da família e também mantê-lo afastado das principais operações do grupo. Entretanto, Tommy ainda alimenta o desejo de confrontar o autor da armadilha que o levou à cadeia. Para isso, terá que erguer seu próprio império e enfrentar as facções rivais que atuam na cidade. A exemplo de Claude, o principal combustível para as ações de Tommy também é o desejo de vingança desencadeado pela traição de um ente de confiança.

Se as problemáticas das narrativas dos referidos títulos se aproximam, os modos como foram concebidos se revelam sensivelmente distintos. Enquanto a criação de Claude se baseou em conceitos amplos e, em certo sentido, genéricos¹⁵⁹, Tommy, por sua vez, é o resultado de uma amálgama de influências oriundas de figuras e histórias já consagradas no âmbito da cultura pop. Se antes o silêncio era um de seus traços marcantes, desta vez, em *GTA: Vice City*, o protagonista adquire fala e voz. O escolhido para este trabalho foi o ator estadunidense Ray Liotta, cuja fama foi alcançada graças à sua participação em filmes como *Os Bons Companheiros (Goodfellas)*. Lançado em 1990 e dirigido por

¹⁵⁹ Segundo os desenvolvedores: “Não houve nenhuma referência específica – apenas gostávamos da ideia de um assassino forte e silencioso, que pudesse ser justaposto a todos aqueles bandidos neuróticos e verborrágicos. Ele parece mais forte e seguro, enquanto estes demonstram fraqueza e histeria. ” Mais detalhes em: <http://www.rockstargames.com/newswire/article/19861/grand-theft-auto-iii-your-questions-answered-part-one-claude-dar.html>

Martin Scorsese, a película é baseada no livro de Nicholas Pieggi, *Wiseguy*, cujo enredo gira em torno da história baseada em fatos reais de Henry Hill (Ray Liotta), Jimmy Conway (Robert De Niro) e Tommy DeVito (Joe Pesci): três gângsteres radicados na cidade de Nova Iorque. Frequentemente comparada a clássicos do gênero como a trilogia O Poderoso Chefão (*The Godfather*), *Goodfellas* é considerada uma das melhores histórias já produzidas sobre a máfia, o que lhe rendeu inúmeros prêmios e indicações ao Oscar. A escolha de Liotta para interpretar Tommy Vercetti pode ser entendida como uma estratégia para acionar a memória afetiva dos espectadores do filme, criando uma conexão implícita entre os universos de cada estória e oferecendo maior consistência à personalidade do herói.

Apesar de não confirmada pela *Rockstar Games*, muito se especula a respeito das supostas conexões existentes entre o herói de *GTA: Vice City* e o infame protagonista de *Scarface* (1983), Tony Montana (Al Pacino). Em comum, os personagens compartilham o temperamento explosivo e impulsivo, o fato de terem erguido um império no tráfico de drogas graças ao uso exaustivo da violência, vitimando inclusive ex-chefes e comparsas. A missão final do game também coincide em diversos pontos com a última cena da película: ambos ambientados em mansões, tais momentos selam os destinos de ambos os personagens que, encurralados por seus inimigos, precisam lutar pela própria vida em circunstâncias bastante adversas. Nesse sentido, o desfecho de Tommy é certamente mais afortunado que o do ex-refugiado cubano, o qual não sobrevive à investida de seus hostis, diferentemente do primeiro que consegue levar a cabo a sua tão esperada revanche, obtendo o monopólio do tráfico de drogas em *Vice City*.

No último título da era 3D, *Grand Theft Auto: San Andreas* (2004), a série manteve a utilização de referências externas. Ambientado no estado fictício de San Andreas¹⁶⁰ no ano de 1992, o game conta a estória de Carl Johnson (CJ), um jovem negro que após uma longa temporada em Liberty City, retorna à conturbada cidade de Los Santos¹⁶¹ para o funeral da mãe. Em seu retorno, CJ reencontra sua família, vizinhança e antiga gangue (Groove Street Families) em completa ruína. Buscando uma reaproximação de sua família e comunidade, CJ tenta resolver conflitos do passado com seu irmão (Sweet), irmã (Kendl) e amigos (Ryder e Big Smoke). A razão que o levou a deixar Los Santos foi a morte de Brian,

¹⁶⁰ Cenário inspirado nos estados de Nevada e Califórnia.

¹⁶¹ Cenário inspirado na cidade estadunidense de Los Angeles.

seu irmão mais novo, acontecimento que não é explicado em detalhes, mas cuja responsabilidade caiu justamente sobre os ombros de CJ enquanto ainda era membro da Grove Street Family, a gangue da qual todos os seus entes mais próximos fazem parte. Abalado por essa tragédia, resolveu se mudar para Liberty City, onde viveu durante cinco anos graças à prática de pequenos furtos e roubos de veículos. Em seu retorno a Los Santos, além de re-estreitar e reconstruir conexões afetivas com sua família e camaradas, precisa envidar esforços na tarefa de fortalecer os Grooves e retomar os territórios dominados pela gangue rival: os Ballas.

O pano de fundo do game é muito semelhante àquele esboçado em filmes como *Os Donos da Rua* (*Boyz n da Hood*): filme lançado em 1991 e dirigido por John Singleton que conta a história de um grupo de jovens de South Central Los Angeles, uma das regiões mais pobres e violentas da cidade, cujo enredo evidencia os dilemas e conflitos decorrentes da mistura entre aspirações ambiciosas para o futuro, escassas oportunidades de ascensão social e o arriscado (mas também sedutor) flerte com as atividades criminosas locais.



FIGURA 10 – CJ em GTA: *San Andreas* (2004)¹⁶²

Em termos de jogabilidade, o protagonista de GTA: *San Andreas* também apresentou incrementos dignos de destaque. Além dos comandos básicos envolvendo combate, movimentação e pilotagem (de carros,

¹⁶² Fonte: <http://www.rockstargames.com/sanandreas/screens/screen12.html>

barcos e aviões), CJ possui um conjunto de atributos que influenciam o seu desempenho na realização das missões e demais atividades do jogo. São eles: a) energia – capacidade aeróbica que afeta as habilidades de correr, nadar e pedalar; b) musculatura – interfere nas destrezas ligadas ao combate corpo-a-corpo; c) gordura – sua alta concentração gera um déficit em diversas habilidades físicas, assim como a sua ausência facilita a perda de músculos durante esforços de intensidade elevada; d) *sex appeal* – interfere no modo como as mulheres no game reagem à presença de CJ e está articulado ao nível dos músculos, da gordura e da aquisição de bens e acessórios como roupas, tatuagens e cortes de cabelo; e) respeito – determina o modo como é percebido pelos demais Grooves. Aliás, dentre todos os atributos listados, este parece ser o que melhor expressa a conexão entre as mecânicas de jogo e a narrativa encarnadas por CJ. Dentre os impactos dessa nova configuração do protagonista, está a necessidade de administrar um conjunto mais extenso de variáveis, as quais levam o jogador a levar em conta não apenas para onde ir, com quem falar e em quem atirar, mas também a sua alimentação, rotina de exercícios, vida sexual, vestimenta e as respostas que dará às situações envolvendo escolhas morais¹⁶³.

Em 2008, após introduzir o seu primeiro personagem principal negro, a série GTA novamente se arrisca a explorar um novo conceito em seu mais novo episódio, *Grand Theft Auto IV*. Novamente ambientada na cidade de Liberty City, enredo do game gira em torno da figura de Niko Bellic: imigrante (ilegal) de origem sérvia que, na tentativa de afastar erros do passado e construir uma nova vida, muda-se para a cidade convite de seu primo, Roman, o qual lhe promete uma vida cheia de luxos. Entretanto, os planos de Niko são frustrados quando descobre que a vida cheia de regalias que lhe fora prometida era uma fantasia inventada por seu primo. Na verdade, Roman vivia em um velho apartamento e sobrevivia graças à exploração de uma frota de táxis que está longe de lhe render uma vida extraordinária. Além disso, o primo de Niko também têm problemas com agiotas e contraventores da região, situação decorrente de dívidas que adquiriu e com as quais não pode arcar. Ou seja, o cenário encontrado pelo protagonista é bem distante do “sonho americano” que lhe fora vendido por Roman.

Com o desenrolar do jogo, alguns segredos sobre a vida de Niko são revelados, os quais servem, em alguma medida, para explicar o

¹⁶³ Dill e Burgess (2013) também problematizam a questão, ponderando sobre a maneira como atributos dessa natureza incorporam e perpetuam traços estereotípicos da masculinidade negra

comportamento frio, pragmático e, em certos momentos, agressivo demonstrado pelo protagonista. O primeiro deles é o fato de que ele fez parte do exército sérvio quando jovem. Seu afastamento da carreira militar ocorreu após um episódio traumático: durante a Guerra Civil da Iugoslávia¹⁶⁴, seu pelotão foi atacado e praticamente dizimado numa emboscada forjada por um dos membros do grupo. Deste confronto restaram apenas três sobreviventes: Niko, Florian Cravic e Darko Brevic. Este, aliás, foi o responsável pelo massacre ao vender informações sobre a sua unidade ao exército inimigo para sustentar o seu vício em heroína. Bellic nunca esqueceu as atrocidades que testemunhou e cometeu durante a guerra, assim como também não esqueceu a traição de Brevic, o qual fez de Liberty City o seu esconderijo após o trágico evento.

Após deixar o exército, Niko dá seus primeiros passos na vida do crime. Sob o comando de Ray Bulgarin, um dos principais chefes da máfia russa, começou a trabalhar com atividades ligadas ao tráfico de seres humanos. Durante a execução de uma travessia, a embarcação de Niko sofre um ataque e naufraga. Enquanto Bellic consegue nadar para um lugar seguro, quase todos aqueles ocupavam a embarcação não tiveram o mesmo destino e acabam morrendo. Este acontecimento fez com que ele passasse algum tempo na prisão e também despertou a ira de Bulgarin, que mesmo sabendo da natureza fortuita do incidente, viu Niko como o responsável pelo prejuízo que dele resultou. Somada aos anseios de rever o Roman e confrontar Darko, a perseguição de Ray foi decisiva para a decisão de Bellic se mudar para Liberty City. Este é cenário onde o *know-how* adquirido na vida do crime e no exército é colocado a prova em situações que, num primeiro momento, remetem à sua tentativa de resolver os problemas do primo com os principais chefes do jogo de azar da cidade.

No ano de 2013, é lançado *Grand Theft Auto V*, aquele que é considerado até então o título mais ambicioso da série. Além de um mapa de jogo muito mais extenso que aqueles dos dois últimos jogos somados, a novidade apresentada em relação ao personagem principal, desta vez, envolve uma guinada mais radical não só em termos de narrativa, mas também no tocante ao gameplay. Ao invés de um único protagonista, o game conta com três personagens principais jogáveis. São eles:

- **Michael de Santa:** assaltante de bancos aposentado, é um homem de aproximadamente 48 anos que possui uma família

¹⁶⁴ Mais detalhes em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Guerra_Civil_Iugoslava

problemática e que se vê dividido entre o compromisso de ser um bom pai e as saudades da vida de criminoso;

- **Trevor Philips:** antigo cúmplice e (ex-)melhor amigo de Michael, é um ex-militar canadense cuja personalidade é caracterizada pela instabilidade psicológica e emocional, traço que frequentemente se converte em comportamentos violentos, paranoicos e destrutivos;
- **Franklin Clinton:** morador da periferia de Los Santos, é um jovem ambicioso de 25 anos que sonha em ficar rico, mas que também tem plena consciência de que não alcançará este objetivo somente com as atividades ilícitas realizadas pelas gangues de rua ao seu redor.

O prólogo de GTA V tem início nove anos antes dos acontecimentos da história principal, a qual se passa em 2013. Este episódio mostra um assalto a banco realizado por um grupo de três assaltantes, entre os quais estavam Michael e Trevor. Mesmo tendo conseguido invadir e saquear o cofre do estabelecimento, eles foram emboscados pela polícia durante a fuga. Enquanto Trevor consegue fugir sem deixar rastros, Michael fica gravemente ferido e Brad, o terceiro membro do grupo, morre em confronto com a polícia. Apesar de Trevor tê-lo abandonado por acreditar que estava prestes a morrer, Michael sobrevive e é levado em custódia pelas autoridades. Entretanto, ao invés da cadeia, ele consegue um acordo com Dave Norton, um dos chefes da operação que resultou na sua captura. O trato consistia em fingir-se de morto para assim alavancar a Dave dentro da polícia e em troca Michael seria encaminhado (de forma fraudulenta) ao programa de proteção de testemunhas, adquirindo assim uma nova vida e uma nova identidade. Este é o fim de Michael “Townley” e o nascimento de Michael “De Santa”: marido de Amanda – uma esposa que o trai de modo pouco discreto – e pai de Jimmy e Tracey – adolescentes mimados que não o respeitam. É justamente durante um seus de desabafos com seu terapeuta sobre o estado (decadente) de sua família que tem início a história principal do game que, mais uma vez, tem como pano de fundo a cidade de Los Santos.

O primeiro encontro entre Clinton e De Santa ocorre em circunstâncias muito compatíveis com a temática da série. Após passar cinco anos na cadeia por tráfico de drogas, Franklin decide trabalhar para uma concessionária de automóveis como espécie de “agente de reintegração de posse”: na verdade, ele e seu melhor amigo, Lamar,

invadiam residências para “confiscar” veículos sem a anuência ou conhecimento de seus donos. Mesmo desconfiando do suposto esquema fraudulento de Simeon, seu chefe, os dois parecem mais apegados à ilusão de estarem finalmente executando uma atividade “legal” – ao menos em comparação àquelas realizadas pelas gangues das quais um dia fizeram parte. Durante uma das tarefas dadas por Simeon, Franklin recebe ordens para “recuperar” um carro adquirido por Jimmy, o filho de Michael. Enquanto dirigia de volta para a concessionária, Franklin é surpreendido por Michael que havia se escondido no banco de trás do carro e que o rendera com uma pistola *9mm* acusando-o de roubo. Após ouvir as explicações de Clinton, Michael pede para que ele dirija até a estabelecimento de Simeon e em seguida que atire o carro loja adentro através da vitrine. Após o incidente que resultou em prejuízos à loja de seu chefe, Franklin foi demitido.

O enredo do jogo tem como estopim uma dívida contraída por Michael, em decorrência de uma crise de ciúmes envolvendo a sua esposa e o seu professor de tênis. Após ser flagrado num ato de infidelidade, o amante de Amanda é perseguido por Michael pelas ruas de Los Santos até chegar a uma mansão localizada na base de uma colina. Sem conseguir invadir a residência para resolver suas pendências com o referido indivíduo, Michael tem um acesso de fúria e utiliza o seu carro para destruir a casa. Entretanto, esta não pertencia ao professor de tênis, e sim a Martin Madrazzo: líder do cartel mexicano de drogas da cidade. Ao ver sua morada em ruínas, Madrazzo espanca Michael e o avisa de que terá que indenizá-lo e arcar com os gastos da reforma – orçados em exatos 2 milhões de dólares. Mesmo tendo uma vida razoavelmente confortável, De Santa não dispõe de recursos que o permitam sanar de imediato sua dívida com o gangster, fato que o leva a revogar sua “aposentadoria” e voltar à sua antiga vida criminosa. Foi justamente ao compor a equipe que o ajudaria no planejamento e execução dos assaltos que Michael lembrou de Franklin, por quem passou a alimentar uma espécie de simpatia paternal. Posteriormente, Trevor também se une ao bando, não apenas por interesses nos espólios advindos dessas operações, mas também para cobrar uma espécie de “dívida moral” de Michael, seu ex-cúmplice e melhor amigo, por tê-lo feito acreditar durante muitos anos na farsa de sua morte.



FIGURA 11 – Da esquerda para a direita: Michael, Franklin e Trevor¹⁶⁵

Vale destacar que, diferentemente do primeiro GTA lançado, a possibilidade de jogar com mais de um personagem oferecida por GTA V não consiste em assumir o papel de indivíduos que possuem roteiros distintos e independentes. Na verdade, todos eles interagem em uma única trama, entrelaçada por uma rede de eventos, interesses contingentes e motivações particulares que põem em movimento os principais acontecimentos do enredo.

Essa dinâmica se inscreve numa mecânica de jogo que produz desdobramentos narrativos relevantes para o entendimento da condição desviante. Mais precisamente, enseja insights sobre o lado não-desviante da vida do transgressor. Como já vimos, a série GTA possui um sistema de inteligência artificial capaz de reproduzir em tempo real diferentes tipos de padrão atinentes ao comportamento humano (pedestres, comerciantes, criminosos) e a outros sistemas não-humanos (física, controle de tráfego, economia). O jogador não pode assumir o controle de mais de um personagem por vez, por isso os demais protagonistas passam a ser administrados pela máquina e seus algoritmos. Não obstante, as ações realizadas pelos protagonistas em *stand by* não são puramente aleatórias. Estas, na verdade, são compatíveis com a personalidade e com a rotina de cada um dos membros do trio. Sempre que o jogador realiza a troca de um para outro, vai encontrar o personagem escolhido a realizar alguma atividade típica de seu cotidiano: Michael pode estar assistindo a TV na sala de sua casa ou deitado à beira da piscina; Franklin passeando

¹⁶⁵ Fonte: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/pt/a/ae/GTAV_Michael_Trevor_Franklin.jpg

com Chop, seu rottweiler, ou dando um passeio de carro com seu amigo Lamar; e Trevor perambulando embriagado em uma área completamente deserta, trajando apenas cuecas ou um vestido com estampas florais.

Do mesmo modo que possuem habilidades especiais¹⁶⁶, Michael, Franklin e Trevor também têm uma vida particular, uma rotina. Ao tornar isso explícito, o game também corrobora com um pressuposto caro às perspectivas interacionistas da criminologia: a ideia de que um indivíduo desviante, não o é em absoluto. Ou seja, de que este é, na maior parte do tempo, integrado aos sistemas de valores hegemônicos da sociedade. Ao serem percebidos como pessoas que (também) realizam atividades banais – talvez não tão “banais” no caso de Trevor –, o jogo cria canais de comunicação entre realidade e ficção, entre o jogador e os “jogados”, favorecendo ao estabelecimento de relações empáticas. Cada um dos personagens abre sendas de identificação nas quais o jogador pode “se ver”, ainda que parcialmente: seja na figura de um pai em crise com sua família; de um jovem em busca de afirmação e independência financeira; ou de um indivíduo impulsivo e sem quaisquer arreios morais. Trata-se de um subsídio muito favorável à desconstrução das visões patologizantes e positivistas do crime.

Outro aspecto digno de menção é a própria composição heterogênea¹⁶⁷ dos personagens. Todos os protagonistas cometem crimes ao longo do game. Todavia, o significado de tais atos desviantes parece não ser de todo consensual. Ao discutir os elementos satíricos e de paródia presentes em GTA V, o canal *Wisecrack*¹⁶⁸ descreve os três personagens como encarnações, isto é, como representações concretas do modelo freudiano do inconsciente¹⁶⁹: Michael e a pressão social em torno da família perfeita (*superego*); Trevor e a busca alucinada pelo gozo através da violência, da destruição e da conduta libidinoso (*id*); Franklin e a tensão entre os desejos imediatos da juventude e as demandas externas relativas à maioridade (*ego*). A conduta criminosa atua como válvula de

¹⁶⁶ Cada um dos protagonistas possui perícias que podem ser utilizadas em diferentes momentos do jogo e adaptadas às estratégias de cada jogador: Michael é um atirador de elite que pode fazer o tempo correr mais devagar durante situações de tiro; Franklin é expert em pilotagem e pode manipular o fluxo do tempo enquanto dirige, podendo realizar manobras de alta destreza em situações adversas; e Trevor possui uma espécie de surto de fúria, que o permite causar mais danos a seus inimigos, assim como reduzir os impactos de seus ferimentos que estes lhe infligiam. Tais habilidades possuem uma duração limitada.

¹⁶⁷ Para maiores detalhes acerca da caracterização de cara um deles, ver a entrevista dada por Dan Houser ao site IGN: <http://au.ign.com/articles/2012/11/13/grand-theft-auto-v-meet-the-cast>

¹⁶⁸ Mais detalhes em: <https://www.youtube.com/channel/UC6-ymYjG0SU0jUWnWh9ZzEQ>

¹⁶⁹ O vídeo completo pode ter acessado em: <https://www.youtube.com/watch?v=E85feLp-gx8>

escape para todas essas inclinações, produzindo visões distintas e, em certos momentos, conflitantes acerca da delinquência. Nesse sentido, os atritos entre Michael e Trevor são emblemáticos: enquanto o primeiro, que tem como marca o comportamento frio e sistemático, encara o crime de modo pragmático, isto é, apenas como um meio para alcançar fins bem delineados; o segundo parece encarar a conduta criminosa como uma forma de expressão, quer dizer, como uma maneira de exteriorizar sua individualidade. Tais atritos ilustram a distância entre dois polos da função social da desviância: de um lado, como ato isolado ou saída temporária; do outro, como estilo de vida e ideologia¹⁷⁰.

Finalmente, numa mirada transversal a todos os títulos da franquia, é possível identificar ainda um atributo partilhado pelos personagens principais jogáveis de cada game: o fato de todos eles serem homens. A despeito do primeiro game da série *Grand Theft Auto*, em que três dos oitos protagonistas são do sexo feminino, essa presença acaba por ser desconsiderada por jogadores e críticos da série, devido ao fato de que tais personagens não apresentam consistência biográfica e narrativa suficientes para promover uma individualização e, por consequência, uma diferenciação dos personagens entre si em termos de subjetividade e jogabilidade. Uma das evidências que amparam essa perspectiva aludem às acusações de que GTA é uma franquia misógina e que a ausência de protagonistas mulheres é um dos diversos fatos que corroboram com essa tese. Além dos personagens jogáveis, o modo caricato e brutalizado como o elenco feminino é usualmente retratado na série também é um dos argumentos que intensificam esse debate. Tomando como exemplo a possibilidade de perpetrar atos de agressão a prostitutas no game, Colin Campbell, em artigo publicado no site *Polygon*¹⁷¹, acusa GTA de reproduzir a opressão e violência sofridas por profissionais do sexo e demais mulheres na vida real, agindo como uma espécie de discurso legitimador do feminicídio.

A despeito da relevância e atualidade da referida problemática, vale destacar que o predomínio dos homens no quadro de protagonistas da série GTA é passível de associação com alguns dos contributos da criminologia. Para Cusson (2011), uma das certezas correntes na criminologia contemporânea é a de que o crime é uma atividade notadamente masculina. Em média, cerca de 75% das ofensas à propriedade e dos crimes violentos são cometidos por indivíduos homens

¹⁷⁰ Becker (2008b).

¹⁷¹ Mais detalhes em: <http://www.polygon.com/2014/12/10/7364823/gta-5s-vicious-misogyny-ought-to-be-addressed-not-ignored>

(jovens e adultos). Em relação a essa conjuntura, o autor apresenta explicações vinculadas ao tratamento diferenciado dado por adultos às crianças de acordo com o sexo/gênero:

A opinião que prevalece entre os criminólogos é a que defende que esta sobrecriminalidade é consequência da educação e da vigilância parental. Encorajamos os rapazes, desde muito cedo, a serem corajosos, a defenderem-se; oferecemos-lhes pistolas de brincar; deixamo-los sair à noite. Segundo uma opinião dissidente, as diferenças entre a delinquência masculina e feminina são demasiado universais e demasiado acentuadas para se deverem apenas a diferenças educativas, cuja universalidade e importância não estão demonstradas. Fica, assim, em aberto a hipótese segundo a qual, na espécie humana, o homem seria mais competitivo, mais combativo e, conseqüentemente, mais propenso ao crime do que a mulher (CUSSON, 2011, p. 128).

É preciso ter cautela com a utilização da ideia de “universalidade” em situações de comparação entre comportamentos de homens e mulheres, posto que tal noção pode dar margem a determinismos e à naturalização de diferenças que, na verdade, são engendradas social, histórica e/ou culturalmente. De qualquer modo, existem especulações de que versões futuras de GTA enfim trarão uma personagem do sexo feminino no posto de protagonista – que aliás, já não são tão recentes¹⁷². O que ainda não se sabe é que tipo de direcionamento terá a figura do herói, ou melhor, heroína, caso essa previsão realmente se confirme¹⁷³.

¹⁷² Em 2008, antes mesmo do lançamento de GTA V, título que provocou a intensificação do debate em questão, Stephen Totilo, atualmente editor chefe do site Kotaku, já contrastava a flagrante evolução técnica observada nos games da série GTA com o relativo conservadorismo no que diz respeito à proposição de um lugar de liderança para as mulheres dos jogos da franquia. Mais detalhes em: <http://www.mtv.com/news/2456658/i-was-a-girl-in-grand-theft-auto-iv-less-sexy-than-expected/>

¹⁷³ Apesar de relevante no que se refere aos games e à sua dimensão político-ideológica, a problemática da representatividade não é foco deste trabalho, uma vez que o modo como são retratados grupos étnicos, raças, relações e identidades de gênero, na série investigada, constitui um universo demasiadamente extenso para ser enfrentado aqui. Em contrapartida, destaca-se a multiplicação das iniciativas que têm buscado enfrentar tais questões, tanto no âmbito dos videogames (KAFAI; RICHARD; TYNES, 2016), quanto na criminologia (BELKNAP, 2016).

Ela será concebida como oposição a estereótipos e discursos eivados de sexismo ou apenas os reforçará?

Em face das diversas transformações sofridas pela série *Grand Theft Auto*, há razões para acreditar que será mantida a tendência de complexificação dos protagonistas observada a cada episódio lançado. Quanto às características e transformações sofridas pelos modos como a figura do delinquente é retratada nessa franquia, vale a pena sublinhar as seguintes observações: a) até a conclusão da era 2D, era predominante a figura do criminoso como indivíduo descontextualizado e atemporal, isto é, sem passado e também sem futuro; b) a apropriação e diálogo tanto com referências da ficção quanto baseadas em fatos e situações reais – quase sempre de forma figurada; c) a presença crescente de grupos minoritários, como negros e imigrantes; d) o confronto entre manifestações díspares e dissonantes da conduta criminosa; e) o investimento em estratégias mecânicas e narrativas para intensificar a imersão e empatia por parte do jogador nos/com os personagens principais.

4.1.2 AS VÍTIMAS: DO IMPULSO SÁDICO À JUSTIÇA BASTARDA

No âmbito das teorias criminológicas, as funções mais recorrentes da vítima enquanto categoria analítico-descritiva envolvem o auxílio na identificação e compreensão dos fatores que concorrem para a ocorrência de um delito. Em geral, os aspectos mais presentes nesse tipo de observação se inscrevem no plano sociodemográfico e causal. Ao se reportar aos casos de furto e roubo, Cusson (2011) esclarece que: “se estes são numerosos, não é apenas por haver muitos ladrões. Os bens susceptíveis de serem roubados são também muito numerosos e exercem uma real atração sobre os ladrões” (p. 163). Ou seja, apesar do consenso de que a experiência de vitimação é universal – isto é, de que ela pode atingir a qualquer um que esteja no lugar errado e na hora errada –, busca-se entender quem são os alvos de ações delinquentes e o porquê de certos indivíduos estarem mais propensos a serem vitimados do que outros.

Preliminarmente, as relações vítima-delinquente nos jogos digitais podem ser dimensionadas de modo bastante heterogêneo, abrangendo tanto aspectos narrativos, quanto elementos de ordem mecânica. Em relação aos últimos, é possível esboçar alguns indícios numa mirada aos comandos básicos, mais precisamente, às ações elementares que o jogador pode realizar por intermédio do personagem principal. Não existem grandes variações em relação a estes ao longo da série GTA. No geral, cada um dos protagonistas está apto a desempenhar ações de

movimento (andar, correr, agachar, saltar, nadar¹⁷⁴), direção/pilotagem (carros, motos, bicicletas, aviões, helicópteros, barcos) e combate (corpo-a-corpo, armas brancas e armas de fogo). Se observado isoladamente, esse repertório não destoa em relação à maior parcela dos games de ação e aventura em terceira pessoa lançados na atualidade, demonstrando, inclusive, proximidade de franquias menos controversas como *Uncharted*¹⁷⁵ e *Assassin's Creed*¹⁷⁶.

Tais esquemas começam a adquirir maiores nuances conforme são esclarecidos os elos existentes entre ações e componentes de jogo. Como vimos no tópico dedicado à análise formal do *gameplay*, estes podem tanto realizar ações, quando sofrer os efeitos delas, alterando o seu próprio estado e, por consequência, o status do jogo como um todo. Tudo aquilo que o protagonista executa tem como objetivo gerar algum tipo de impacto no mundo do game, o qual se encontra totalmente estruturado para responder de diferentes maneiras às escolhas feitas pelo jogador.

Nos games da atualidade, são cada vez mais relevantes os papéis cumpridos pelas entidades controladas por inteligência artificial (IA)¹⁷⁷. Para Lecky-Thompson (2008), um dos aspectos mais essenciais da IA é a tomada de decisões baseadas em informações advindas de modelos estabelecidos. Pode-se dizer que são sistemas de raciocínio que resultam em ação ou inação com base na presença ou ausência de informações de qualquer tipo. Sob a lógica operacional, módulos de IA costumam ser vistos como algo que é capaz de receber uma entrada (*input*), analisá-la e em seguida gerar uma saída (*output*). A análise de entradas é o componente propriamente “inteligente” do sistema: “Ao invés de entregar uma saída prescrita às cegas, sem levar em conta qualquer entrada, criamos um modelo que tenta mapear um para o outro (saída para a entrada) dentro dos limites do domínio do problema” (p. 3). No âmbito dos videogames, os principais usos da IA envolvem a criação de sistemas ambientais, de movimento, planejamento e interação. Cada tipo de jogo se apropria desses esquemas de modo distinto, tendo em vista integrar os conjuntos de dinâmicas que se caracterizam como os cânones de cada gênero: um jogo de corrida não fará a mesma utilização dos sistemas de movimento que um game estratégia.

¹⁷⁴ Comando implementado apenas a partir de GTA: *San Andreas*.

¹⁷⁵ (NAUGHTY DOG, 2007).

¹⁷⁶ (UBISOFT, 2007).

¹⁷⁷ Refiro-me aos personagens figurantes, isto é, aos indivíduos sem participações relevantes na estória principal, os quais se distinguem dos protagonistas, antagonistas e coadjuvantes. Ao longo do texto, estes também serão chamados de “pedestres”.

Entre os principais mecanismos de IA presentes na série GTA, é oportuno sublinhar aqueles que dizem respeito aos cidadãos que povoam as cidades, os quais, se bem construídos, aumentam a sensação de imersão em um cenário genuinamente urbano. Essa modalidade de personagem não-jogável é um componente fundamental em termos de ambientação, compondo as multidões que preenchem ruas, praças e esquinas, além de estabelecer a atmosfera de agitação e stress intrínseca aos grandes centros urbanos.

O investimento da desenvolvedora de GTA nessa parte do jogo foi significativa ao longo da série, sobretudo no que diz respeito à dimensão sensível dos referidos agentes. Na era 2D, a exposição gráfica dos transeuntes se resumia somente a um número bastante limitado *sprites* com poucas variações de cores e formatos. Somada à visão isométrica característica dos primeiros dois títulos da franquia, tal indiferenciação dá a impressão de que, em vez de pessoas, estamos a observar o caminhar ordenado e intuitivo de formigas. Com a entrada na geração 3D, os moradores da cidade adquiriram uma série de nuances que tornaram tais figuras mais verossímeis e alinhadas à diversidade étnica e cultural das grandes metrópoles (FIGURA 12). Aperfeiçoado na era HD, esse esgarçamento tornou explícita a diferença entre homens e mulheres; negros, brancos, asiáticos e latinos; ricos e pobres. Ademais, também foi implementada a distribuição seletiva de personagens especiais por regiões específicas da cidade: nas periferias de Los Santos é possível notar a presença ostensiva de membros de gangues e prostitutas, assim como é visível o predomínio de *rednecks* em localidades compostas por parques de trailers e moradias rurais de baixo custo. Evidentemente, muitas dessas associações estão permeadas de representações estereotípicas¹⁷⁸, cujo peso tende a ser atenuado quando são mescladas com modelos genéricos espalhados por todo cenário. Apesar dos questionamentos que provoca, é importante não perder de vista o fato de que esse tipo de expediente constitui uma estratégia de imersão corrente não apenas no âmbito dos videogames, mas também na maior parte das produções sob o toldo da indústria do entretenimento.

¹⁷⁸ Para maiores detalhes, ver Barret (2006), além de Everett e Watkins (2008).



FIGURA 12 – Personagens não-jogáveis e sua heterogeneidade GTA IV¹⁷⁹

Por outro lado, esse tipo de figuração não tem apenas fins de natureza cosmética. Pedestres que circulam pelas ruas são componentes programados para responder aos estímulos presentes em seu contexto de inserção, nos quais se encontram outros agentes controlados pelo jogador ou pelo próprio sistema. Dessa maneira, de que modo estão organizadas as possibilidades de interação entre criminoso-jogador e vítimas-NPCs¹⁸⁰? Quais foram suas transformações ao longo da série?

Tais questões apontam direta e indiretamente para a faceta comportamental dos pedestres. Por conta das já mencionadas restrições técnicas dos hardwares mais difundidos nos anos 1990, a era 2D de GTA foi marcada pela simplicidade dos repertórios de ação. Caso sejam atacados pelo jogador, os pedestres reagirão defensivamente, fugindo das agressões e alertando os demais cidadãos ao redor que, por sua vez, também se dispersarão. Uma reação parecida ocorre quando o jogador tenta roubar algum dos veículos em circulação nas ruas. Nesse caso, o criminoso arranca violentamente o motorista do automóvel, assumindo o seu lugar e, caso não parta rapidamente, o mesmo será igualmente sacado do veículo por aquele que vitimou. Com exceção dos membros de gangues, os quais reagem violentamente em situações de ameaça, todos os personagens controlados por computador estão programados para fornecer respostas evasivas e de autopreservação às truculências do jogador.

¹⁷⁹ Fonte: <http://www.rockstargames.com/IV/screens/1280/253.jpg>

¹⁸⁰ Sigla que alude à expressão *non-playable character* (personagem não-jogável).

Em parte, a postura cautelosa e não-revanchista dos cidadãos virtuais é uma propensão muito presente em situações de crime no mundo real. De antemão, vale assinalar o caráter não-compulsório da denúncia de crimes por parte das vítimas. Conforme Cusson (2011), apenas uma parcela ínfima das pessoas lesadas por criminosos procura as autoridades. As justificativas dadas para isso são bastante diversificadas e podem ser assim listadas - das mais recorrentes para as menos comuns: 1) o delito não era suficientemente grave; 2) a polícia não poderia fazer nada; 3) resolvi eu mesmo o problema; 4) a polícia não teria feito nada; 5) era inoportuno chamar a polícia; 6) outras autoridades que não a polícia foram informadas. De certo, os altos índices de não-denúncia podem ser interpretados como um elemento potencializador da vulnerabilidade da vítima. Resumidamente,

uma pessoa (ou um alvo) é considerada vulnerável se puder ser atacada sem que o agressor se tenha de expor directamente a dissabores, represálias ou sanções. A *vulnerabilidade* define-se, pois, pela fragilidade do sistema defensivo que, supostamente, deveria proteger uma dada pessoa ou bem: força física, rede de solidariedade, vigilância, cães de guarda... Tal como a proximidade, também a vulnerabilidade aumenta os riscos de vitimação. Ainda assim, uma pessoa fisicamente vulnerável, um idoso, por exemplo, pode reduzir o risco de vitimação mantendo-se afastada dos potenciais agressores, o que acontece ao permanecer em casa durante a noite (CUSSON, 2011, p. 172).

Em contraponto, a gravidade do crime cometido é uma variável que tende a aumentar a probabilidade de denúncia. No caso dos games da série GTA, esse princípio perpassa a IA dos personagens não-jogáveis e do próprio sistema. O jogador tem maiores chances de chamar a atenção das autoridades ao assassinar um pedestre do que quando somente o agride; assim como a escolha de atacar um cidadão comum apresenta riscos muito menores do que quando se avilta um policial ou qualquer outro agente de segurança pública em exercício da função. A operacionalização de tais nuances no âmago dos algoritmos e sistemas de jogo é um dos vetores que auxilia no fornecimento dos esquemas de comportamento mais e menos adequados ao protagonista de um game. Trata-se uma modalidade de instrução que não é transmitida em nenhum

tutorial ou canal de informação integrado. É na e por intermédio da própria interação com tais princípios pré-programados expressos no gameplay que o jogador (encarnado no delinquente) está apto a se engajar na aprendizagem tácita da racionalidade criminal.

No que diz respeito a esta, é importante observar ainda os modos como outras mecânicas de jogo interferem na configuração das relações vítima-criminoso. De antemão, admite-se que as estruturas de jogabilidade da série são demasiado intrincadas para um relato que esgote todas as suas possibilidades analíticas. Desse modo, este tópico tem seu foco direcionado para alguns dos esquemas de interação descontinuados ou implementados no decorrer da série. Identificar e compreender tais rupturas e transformações parece uma tarefa essencial para o delineamento dos modos de representação e discursos acerca do crime e do estilo de vida desviante no contexto dos games. Nos termos de uma mirada transversal à série GTA, isso implica em reconhecer a (co)existência de condições de agência distintas e até mesmo discordantes entre cada episódio e no interior da franquia em sua totalidade.

No hemisfério das estruturas abandonadas, estão as mecânicas de jogo que instigam ações voltadas à promoção do caos e da violência com fim em si mesma. O melhor exemplo para evidenciar esse segmento é o “*kill frenzy*” – traduzindo, “frenesi assassino”. Trata-se de um tipo específico de missão secundária em que o jogador deve cumprir tarefas voltadas à destruição, as quais consistem em executar civis, membros de gangues ou na destruição de veículos num tempo pré-determinado (FIGURA 13). Nesse modo de jogo, o jogador recebe algum tipo de armamento especial com o qual deve praticar os assassinatos. Caso tenha sucesso, receberá uma recompensa que, no geral, consiste em algum tipo de compensação financeira, além do equipamento lhe é oferecido já no início da missão. Ademais, se conseguir causar todos os danos dentro do tempo estipulado sem morrer ou ser preso, todos os atos criminosos realizados durante a atividade terão seus efeitos negativos anulados: nenhum policial perseguirá o jogador e este ficará automaticamente impune.



FIGURA 13 – Kill Frenzy em GTA II¹⁸¹

Apesar de sua eficácia em termos de apelo lúdico-recreativo, atividades como *kill frenzy* tendem a acarretar perdas à dimensão estética do game. Elas diminuem a plausibilidade do mundo ficcional, ao criar ocorrências fantásticas e surreais em que a transgressão é despida de quase toda a sua base racional e pragmática. Sob a ótica do realismo estético, isso é um fator que empobrece a experiência de jogo em termos de expressão verossímil, desferindo um duro golpe sobre a quarta-parede e, por consequência, sobre o efeito real (pretendido ou não). É como se ao invés de persuadir o jogador de que a experiência é um retrato da “vida como ela é”, transmitisse a mensagem: “isso é apenas um jogo, puro faz-de-conta. Vá em frente e mate/destrua o quanto quiser”.

Vale ressaltar ainda que, durante toda a era 2D e boa parte da era 3D – quando receberam o nome de *rampages* (tumultos) –, as *kill frenzies* estiveram associadas a um sistema de pontuação que, de acordo com os próprios criadores do jogo¹⁸², tinha como inspiração os games *arcade* em que é presente o incentivo à quebra de recordes para figurar na lista dos *high scores*. A associação entre pessoas (controladas por IA) e um sistema

¹⁸¹ Fonte: https://i.ytimg.com/vi/YPJIT_XVFxY/hqdefault.jpg

¹⁸² (KUSHNER, 2014).

abstrato de mensuração mediado pela violência, isto é, pela capacidade de matar ou ferir, pode amortizar o impacto de travas morais vigentes no mundo real ao subordiná-las a uma mentalidade estratégica sustentada em premissas como: “quanto mais mortes, mais pontos e dinheiro”. As *kill frenzies* e *rampages* foram retiradas da série a partir de GTA: *San Andreas*¹⁸³, quando ficaram restritas ao modo de jogo *multiplayer*.

Paralelamente ao declínio de tais atividades voltadas à instalação do caos injustificado, também adquiriram relevância as mecânicas de jogo baseadas em ações não-criminosas. Com a entrada na era 3D, a série GTA iniciou uma série de experimentações que, de modo geral, tinham como intuito ampliar as possibilidades de exploração da complexidade dos cenários urbanos virtuais em que o jogador imerge. Neste momento, ganham destaque missões secundárias como *taxi driver* e *paramedic*. Na primeira, o jogador que tiver acesso a um taxi pode utilizá-lo para prestar serviços aos cidadãos da cidade, transportando-os até um destino específico e recebendo o pagamento equivalente ao percurso realizado. Na segunda missão, o objetivo é encontrar e conduzir pacientes até o hospital mais próximo dentro do tempo estipulado (FIGURA 14). No caminho, o jogador deve evitar solavancos, colisões e freadas bruscas, caso contrário, pode agravar o estado clínico do paciente, falhando na missão.

¹⁸³ Em GTA V, as *rampages* retornaram, mas de forma inteiramente reformulada. Nesse caso, adquiriram uma justificação narrativa que tem como alicerce o comportamento sociopata de Trevor. Restritas ao personagem, as *rampages* em questão são cuidadosamente contextualizadas com *cutscentes* que exibem situações nas quais Trevor transforma interações banais em gatilhos para surtos psicóticos, durante os quais deve se defender de bandos enfurecidos que querem assassiná-lo.



FIGURA 14 –Paramedic em GTA: Vice City¹⁸⁴

Em relação a ambas as missões, importa sublinhar o fato de que se constituem como alternativas não-violentas para a obtenção de recursos financeiros. Trata-se de um implemento que dilata o campo de relações entre o personagem principal encarnado pelo jogador e as pessoas sob o controle do sistema para além do binômio vítima-delinquente. Com isso, tem-se à disposição um leque de ações e microescolhas morais cada vez mais extenso e que habilita quem joga a decidir seu próprio destino não apenas no que concerne ao seu perfil criminoso, mas até mesmo se deseja seguir de fato uma carreira desviante¹⁸⁵.

Outro ponto crucial na relação vítima-delinquente diz respeito à ideia de que o crime, como vimos, atinge a todas as pessoas, mas não de modo uniforme e homogêneo. Ao reunir informações sobre os delitos documentados, Cusson (2011) estabeleceu um retrato do indivíduo vitimado médio, apresentando alguns padrões sociodemográficos como:

¹⁸⁴ Fonte: <http://i.imgur.com/XHVro.jpg>

¹⁸⁵ A cada episódio lançado de GTA, um número crescente de jogadores traz à tona novas apropriações de cada título, as quais subvertem os estilos de jogo instituídos pelos desenvolvedores. Um dos exemplos mais curiosos é o modo pacifista: proposta que consiste na realização de atividades que explorem as possibilidades do universo ficcional, dos personagens, objetos e mecânicas de jogo numa perspectiva não-violenta, não-criminosa e não-opressora. Em termos práticos, isso implica em transformar GTA numa espécie de *The Sims*, isto é, em um jogo de simulação no qual o cerne da experiência se sustenta na realização de afazeres cotidianos. No *youtube*, é possível encontrar vários relatos de projetos inspirados nessa ideia, entre os quais, destaca-se a série criada pelo canal Goldvision, a qual pode ser acessada em: https://www.youtube.com/watch?v=nDRKbYNjRic&list=PL1tAmAFSc-YS63RrFMwkG0GuPVN70ku_G

jovens correm mais riscos do que idosos; solteiros mais do que casados; negros (e demais minorias étnicas) mais do que brancos; homens mais do que mulheres; moradores da cidade mais do que moradores de zonas rurais. É importante ressaltar que esse conjunto de regularidades foi traçado com base numa leitura panorâmica envolvendo todas as denúncias e ocorrências realizadas. Isso significa que tal perfil pode sofrer mudanças sensíveis de acordo com os recortes e tipos de violações em apreciação – se estivéssemos a observar as ocorrências de violência sexual, por exemplo, é bastante provável que o predomínio de vítimas do sexo feminino seria uma das alterações notadas.

Em meio a todas as delimitações possíveis, uma delas parece muito oportuna a esta discussão: a sobrevivitimação de criminosos. Isso significa que os criminosos não são apenas o polo ativo das ações violentas, mas também representam parcela significativa dos alvos desses mesmos atos. Cusson (2011) expõe, por exemplo, as correlações entre envolvimento com a delinquência e os riscos (mais elevados) de ser acometido por crimes violentos, como homicídios. Esse tipo de constatação tem servido para colocar em xeque os pressupostos que, no geral, afirmam a existência de uma separação radical entre quem agride e quem é lesado, como se tais posições não pudessem se alterar ou mesmo coincidir em função das circunstâncias. É um cenário que desperta múltiplas indagações, entre as quais, estão aquelas que se dirigem aos fatores que alimentam essa sobrevivitimação.

Uma das explicações para essa tendência está ligada ao caráter instável das relações de codelinquência. As alianças e parcerias no mundo do crime costumam ser marcadas pela fragilidade e pela confiança sempre calculada e seletiva. Nesse caso,

[...] as relações de co-delinquência que estabelecem são constantemente laceradas pelo conflito: os assaltantes disputam a divisão do saque e consideram-se enganados pelo receptor; compradores e vendedores de cocaína discutem o preço e o grau de pureza do produto; todos eles roubam mutuamente. No caso das pessoas honestas, as ocasiões de conflito são menos frequentes e podem ser resolvidas pacificamente através das leis, dos contratos escritos, dos tribunais e da polícia. No meio criminal, nada há que garanta os compromissos assumidos, e a posição dos actores não lhes permite o recurso à

polícia. Arriscam-se a ser agredidos impunemente se recorrerem, eles próprios, a represálias (p. 174).

Tais revanches, aliás, representam um valor basilar diluído em praticamente todos os títulos da franquia GTA. A despeito da possibilidade de cometer transgressões que tenham como alvo os cidadãos comuns, a maior parcela das ações criminosas perpetradas durante a série se volta, ao menos nas missões principais, para outros criminosos. Num primeiro momento, isso pode ser percebido no predomínio de enredos que têm como protagonista indivíduos movidos por anseios que misturam a sede de vingança com a busca por redenção: Claude e o rancor por Catalina, sua ex-namorada e comparsa; Tommy Vercetti e a pretensão de confrontar Sonny Forelli, aquele que conspirou a emboscada que resultou na sua prisão; Niko Bellic e a superação dos deslizes do passado que teimam em impedi-lo de recomeçar sua vida.

Além das referidas situações, também existem as relações de antagonismo que se revelam no desenrolar da própria trama ou, em alguns casos, somente em seu desfecho. Neste ponto, é muito provável que o caso mais emblemático seja o de CJ, em GTA: *San Andreas*, que, ao retornar a Los Santos e envidar esforços na resolução de problemas pessoais, familiares e em sua gangue, descobre, próximo aos momentos finais do jogo, a traição de Big Smoke e Ryder, pessoas com as quais cresceu e que considerava como irmãos. Vale ressaltar que um dos principais jargões da série diz respeito ao protagonista que atua como uma espécie de prestador de serviços sujeitos requisitados não apenas por figuras socialmente reconhecidas como marginais, mas também por pessoas comuns, civis. Além de evidenciar a associação da condição delinquente à já referida metáfora da bola de bilhar, todos os acordos firmados a cada missão aceita são marcados pelo signo da efemeridade e da ausência de aparatos legais que permitam, por exemplo, a imposição de sanções formais no caso de eventuais desrespeitos às condições e cláusulas estabelecidas prévia e consensualmente¹⁸⁶. Entre outras observações, pode-se dizer que este é um terreno altamente fértil para reviravoltas, intrigas e condutas desleais.

Todos os pontos levantados e discutidos até então parecem convergir para a crescente importância dos sistemas de jogo capazes de traduzir princípios estruturantes da relação criminoso-vítima. Não obstante, também é explícito que tal esforço não tem se restringido à produção de vivências preocupadas unicamente com critérios de ordem

¹⁸⁶ (JACOBS; WRIGHT, 2006).

recreativa, os quais tendem a sacrificar os aspectos dramáticos de um game em favor de uma diversão autocentrada e míope a fatores importantes como a razoabilidade da narrativa. O enfraquecimento de mecânicas concernidas numa delinquência *blockbuster* – a qual pode ser exemplificada por desafios como *kill frenzy* – coincide com a implementação de atividades e dinâmicas que acentuam as nuances e dilemas morais intrínsecos à vida criminoso.

Tais experiências também não parecem exclusivamente interessadas em criar portas para a realidade por intermédio do convite a estados contemplativos, tática muito recorrente no âmbito da literatura e do cinema. Em boa medida, seus objetivos parecem bastante alinhados à lógica do realismo bruto, tal como descrito por Jaguaribe (2007):

Em enredos repletos de ação, os personagens possuem escassa interioridade, tampouco há questionamentos aguçados sobre a condição humana. Como uma fotografia sangrando para além das bordas, a representação em si não deve chamar atenção para sua própria moldura, pois, o efeito buscado é a imersão. O efeito crítico se dá não pelo questionamento do mundo ou pelo relevo psicológico dos personagens, mas pela chocante retratação do desmanche social (JAGUARIBE, 2007, p. 109).

Aparentemente, a série GTA também tem se empenhado na tarefa de apagar as molduras que encerram as fronteiras de seus universos imaginários. Em GTA V, a série ganhou um incremento técnico cujos impactos em termos operacionais e artísticos ainda não foram inteiramente compreendidos: a possibilidade de jogar em primeira pessoa. De modo sintético, isso significa que a câmera que enquadra os acontecimentos do jogo não está mais posicionada (apenas) sobre ou nas costas do protagonista. Dessa vez, os ângulos pelos quais é captada a ação passam a coincidir com os olhos e a visão do próprio personagem principal, o qual, nessas condições, tende a ser encarado menos como uma marionete e mais como um prolongamento de quem joga. Em termos de imersão, isso significa o desvanecimento da fronteira que separa o jogador da(s) persona(s) que este encarna no game.

Uma das principais leituras acerca dos desdobramentos práticos dessa mudança foi feita por Danny O'Dwyer em *The Point*¹⁸⁷, série produzida pelo site *Gamespot*. No episódio “*GTA Violence: a matter of perspective*”¹⁸⁸, O'Dwyer explica que a referida quebra de barreiras exerce influência direta não apenas sobre as relações entre protagonista e jogador, mas também sobre as interações deste com o mundo de ficção e com os demais jogadores. Num primeiro momento, chama a atenção para a natureza controversa de boa parte das ações cometidas na série – assunto já esmiuçado aqui – e de como ainda é vigoroso o debate em torno dos sentidos e significados atribuídos a elas pelos indivíduos que se engajam nos e com os mundos fictícios de cada jogo.

Ainda que esse mistério não tenha sido plenamente elucidado até então, a transição entre os sistemas de jogo em terceira e primeira pessoa parece já ter alguns de seus impactos psicológicos mapeados. Sob o ponto de vista moral, essa alteração de ponto de vista afeta o peso, isto é, a percepção do jogador acerca da gravidade das ações (desviantes) cometidas durante o *gameplay*. O fato de não só controlar o personagem, mas principalmente de se apreender encarnado nele deixa o indivíduo mais sensível à natureza dos comportamentos que adota por via de uma figura fantasiosa. No momento em que a relação de exterioridade entre avatar e jogador é minimizada ou mesmo anulada, o ônus psíquico de cada gesto violento não pode mais ser projetado, isto é, transferido (com a mesma eficácia) para um *alter ego* de faz-de-conta. Sendo assim, o jogador está mais propenso a assimilar a culpa/responsabilidade por cada soco, disparo e atropelamento que efetuar. Certamente, isso não impede que este cometa quaisquer atos desviantes: apenas torna mais verossímil a impressão – e o eventual incômodo na consciência – de cometê-los com as próprias mãos¹⁸⁹. Em última análise, esse tipo de incremento, conforme infere o próprio O'Dwyer, parece fortalecer o pressuposto de que a cada lançamento a série GTA tem buscado se afirmar como uma série “desconfortavelmente realista”.

As relações entre vítima e delinquente também foram reconfiguradas em virtude da adição de eventos aleatórios. Como se sabe, GTA é uma série de games de mundo aberto. Entre as implicações disso, está a oferta de extensos ambientes de jogo que podem ser explorados de modo não-linear e que dispõem de uma série de atividades secundárias

¹⁸⁷ Disponível em:

https://www.youtube.com/playlist?list=PLpg6WLS8kxGN4Lz_LpvDgO5XuBCKD9Bej

¹⁸⁸ Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=Gfxr4iHtQIE>

¹⁸⁹ Para maiores detalhes, ver Grizzard *et al* (2013).

não-subordinadas à trama principal. Entre cada missão, é comum que o jogador gaste tempo considerável com deslocamentos. Habitualmente realizado em carros e motos, esse vai e vem costuma ser preenchido com as músicas tocadas nas estações de rádio disponíveis em cada game. Entretanto, a partir de GTA V, o jogador passou a estar exposto a um conjunto sensivelmente maior e heterogêneo de acasos que não mais representam apenas uma distração nas viagens entre um ponto e outro.

Trata-se de uma série de ocorrências que interpelam as atenções e os esforços do jogador de modos diversificados. Inicialmente, os eventos aleatórios assinalam algumas ocorrências de menor apelo dramático e certo teor filantrópico. Dito de outra forma, são situações em que uma ou várias figuras aleatórias demandam a ajuda do protagonista, em circunstâncias como: bêbados perdidos ou vítimas de assalto que precisam de uma carona para casa; um caminhoneiro que é soterrado pela mercadoria que transportava e precisa de auxílio para se livrar do fardo; um noivo que durante a despedida de solteiro foi amarrado, levado seminu para o deserto e que precisa chegar ao seu casamento o mais rápido possível.

À revelia do caráter bem-intencionado dos referidos acasos, também existe um conjunto de acontecimentos randômicos que além de demandar uma solução por parte do jogador, também impõe a ele certas bifurcações e dilemas. Tais casos condicionam o êxito do jogador à tomada de decisões morais que não raro o colocam entre o crime e a ordem social: uma pessoa é assaltada enquanto efetua um saque num caixa eletrônico, o protagonista persegue e captura o criminoso, tendo que, em seguida, decidir se devolve o dinheiro para a vítima ou se guarda tudo para si; ou, durante um assalto a um posto de conveniência, determinar se rende o criminoso ou vira seu cúmplice, ajudando-o na fuga e repartindo os espólios do roubo. Sob a ótica comportamental, sobressai o caráter binário de boa parte dessas situações, traço que pode evocar ideias pasteurizadas de bem e mal, alimentando um protagonismo maniqueísta – quer dizer, a crença de que o personagem principal de uma estória deve sempre andar no caminho da nobreza e do altruísmo. Ainda assim, enquanto incremento aos sistemas de jogo, os eventos aleatórios parecem oferecer ao jogador um repertório expandido de ações e valores que revelam nuances não só da carreira delinquente, mas também do caótico cotidiano nas grandes metrópoles.

4.1.3 OS CONTROLES SOCIAIS: DILIGÊNCIA OU DEGRADAÇÃO?

“Os bárbaros são a grande fonte do mal-estar deste final de século. A exclusão se transformou no problema social maior. Enquanto nos morros só se ouviam os sons do samba, parecia não haver problema. Mas agora se ouvem os tiros. Não se trata de uma guerra civil, como às vezes se pensa, mas de uma guerra pós-moderna, econômica, que depende das artes bélicas mas também da leis do mercado, é um tipo de comércio.”

(ZUENIR VENTURA)¹⁹⁰

De que maneiras o estado e a sociedade civil se organizam para lidar com as situações de delinquência? Em que medida tais esforços logram êxito e em quais pontos apresentam lacunas? Quais fatores interferem no desempenho dessas ações? Essas questões reúnem algumas das principais preocupações da criminologia em torno da problemática dos controles sociais. Essa expressão se dirige a todo o conjunto de estratégias e mecanismos de regulação empregados com o intuito de administrar (neutralizar) a criminalidade e as vicissitudes que dela se desdobram. Em geral, a intenção é justamente garantir que os índices e a gravidade dos crimes se mantenham em patamares seguros, o que, em muitos casos, pode ser sinônimo da simples reversão de índices alarmantes.

Cusson (2011) esclarece que a prevenção de atos criminosos pode envolver medidas e políticas de cunho econômico, social e demográfico, dividindo-se em ações de natureza preventiva e repressiva. Partindo dessa compreensão, é possível traçar três linhas de defesa distintas, as quais se diferenciam em função de sua lógica interna e de seus contextos de atuação. São elas:

- 1) **Controles informais:** esforços realizados por e entre indivíduos pertencentes a um mesmo grupo social no sentido pressionar os pares a viverem sem desprezitar a conformidade (ex: socialização entre pais, filhos, colegas de trabalho e amigos);

¹⁹⁰ (VENTURA, 1994, p. 14).

- 2) **Prevenção situacional:** por meio de medidas não-penais, mira a proteção das pessoas e dos bens que estão mais propensos a serem alvos de delitos, levando em conta inclusive as circunstâncias em que estes têm mais chances de ocorrer (ex: câmeras de segurança, cães de guarda, muros, cercas elétricas);
- 3) **Sanções legais:** intervenções do poder público que constituem uma reação às condutas criminosas (ex: leis, penas, dispositivos jurídicos, medidas de correção).

No que diz respeito aos games, é sempre muito importante não perder de vista os limites relativos à operacionalização de cada uma dessas categorias. Entendidos como alegorias do crime, os jogos digitais se constituem como uma forma cultural complexa e heterogênea, a qual se espalha por entre múltiplos gêneros (ação, aventura, estratégia, esporte), plataformas (console, PC, *mobile*) e classificações (triplo-A¹⁹¹, independente). Em face de todas essas ramificações, é admissível que certos jogos favoreçam a certos tipos de leitura em detrimento de outros. No caso de projetos *mainstream* mais ambiciosos, como é o caso da série GTA, é oportuno enfatizar os riscos de superestimar as possibilidades analíticas oferecidas por este segmento. Em relação às três vertentes supracitadas da regulação social, pode-se dizer que as condições de possibilidade para a sua plena operacionalização estão a reboque daquilo que os jogos examinados apresentam como base empírica.

Uma leitura panorâmica dos games da franquia GTA sinaliza aberturas fecundas para uma abordagem relativa à prevenção situacional e das sanções legais. No entanto, estes também se revelaram pouco promissores no que tange à busca por bases sólidas que possam fundamentar ponderações acerca dos controles informais. Em certa medida, essa lacuna está ligada à natureza notadamente subjetiva das referidas intervenções, as quais aludem direta e indiretamente àquilo que as pessoas comuns fazem para evitar a ocorrência de transgressões e ações delituosas. Essa premissa vai de encontro ao fato de que, em GTA, controlamos e interagimos com personagens que, em sua ampla maioria, transitam por entre as franjas da lei e que, portanto, demonstram pouco ou nenhum interesse em contribuir com o sucesso de tais táticas de preservação da ordem social. Desse modo, ocupamo-nos apenas com as

¹⁹¹ Diz respeito aos jogos de maior orçamento e que normalmente são criados por grandes produtoras e desenvolvedoras.

formas de controle expressas concreta e formalmente através do gameplay e que se mostraram recorrentes ao longo de toda série.

Em GTA, a presença de controles sociais é um traço que se faz ver, em primeira instância, no plano geográfico-urbanístico. Conforme já foi mencionado, todos os games da série contêm locais e, em alguns casos, personagens baseados em referências do mundo real. No que diz respeito aos cenários de jogo, cada uma das cidades desenvolvidas pela *Rockstar* é inspirada em grandes metrópoles estadunidenses: Miami, Nova Iorque e Los Angeles receberam versões miniaturizadas que foram nomeadas, respectivamente, de Vice City, Liberty City e Los Santos. Normalmente, a preocupação primária dos designers e artistas envolvidos na construção desse tipo de releitura se concentra nos aspectos de ordem física e estrutural: arquitetura, monumentos, pontos turísticos, bairros e avenidas¹⁹². Vale esclarecer que os primeiros dois títulos da série sofreram com as restrições técnicas dos hardwares de sua época, juntamente com as suas condições de produção altamente limitadas por conta do orçamento enxuto e do alto risco envolvido no lançamento de uma franquia ainda desconhecida. Por essa razão, GTA e GTA 2 não tiveram o mesmo sucesso de seus sucessores na tarefa de fornecer uma ambientação suficientemente detalhada capaz de traduzir de forma fiel as especificidades dos contextos reais que utilizaram como modelo.

Numa breve mirada às cidades de GTA, é possível identificar algumas formas de prevenção situacional¹⁹³ da delinquência. Os últimos episódios da série, sobretudo, têm tornado cada vez mais evidente a presença de alguns dos controles sociais que povoam as grandes metrópoles hodiernas. Na Los Santos de GTA V, saltam às vistas as diferenças arquitetônicas entre as residências dos bairros de classe alta e os bairros de periferia pertencentes à cidade. Inspiradas em bairros de elite como Bel Air e Holmby Hills, a região de Richman é repleta de mansões e casas de alto padrão, as quais são fortificadas por guaritas de segurança, portões elétricos e muros de concreto camuflados com cercas vivas (FIGURA 15). De modo geral, são habitações que conjugam o esforço de materializar um status social elevado através de ornamentos luxuosos

¹⁹² Em episódio da série *The Point*, Danny O'Dwyer se propõe a explorar os principais locais da cidade de Nova Iorque que serviram de modelo para a criação de Liberty City. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=CpK3h02iSOw>

¹⁹³ Reúne os mecanismos empregados para inibir o delinquente de cometer atos de violação, operando por via de estratégias como: vigilância, obstáculos físicos, controles de acesso, de armas ou instrumentos potencialmente perigosos, além de todo conjunto de recursos que possam desviar o transgressor do alvo pretendido ou reduzir/eliminar os benefícios decorrentes de um delito (CUSSON, 2011, 206-207).

com o instinto de autopreservação, cuja função central é repelir quaisquer as ameaças à integridade de seus residentes e suas respectivas propriedades.



FIGURA 15 – Americano Way: rua localizada no bairro Richman (GTA V)¹⁹⁴

Em contraste com essa realidade semiquimérica, estão os distritos como *East Los Santos*, cujo modelo correspondente no mundo real é a região de *East Los Angeles*¹⁹⁵ e que se configura como uma paisagem composta por estruturas nitidamente mais modestas: em sua maioria, residências de arquitetura padronizada, com um único andar, cercas baixas de madeira e localizadas em ruas pouco arborizadas (FIGURA 16). Em localidades análogas no jogo, também são visíveis os parques de trailers, conjuntos habitacionais e demais moradias de baixo custo, prédios abandonados, além de terrenos baldios onde costumam se concentrar moradores de rua e usuários de drogas.

¹⁹⁴ Fonte: http://gta.wikia.com/wiki/Americano_Way

¹⁹⁵ Trata-se de uma região cuja população é composta em sua maioria por povos de origem latino-americana e que é considerada uma das regiões com os maiores índices de violência em Los Angeles.



FIGURA 16 – Forum Drive Street: rua localizada no bairro Strawberry (GTA V)¹⁹⁶

As distinções entre os referidos bairros são sintomáticas no que tange à origem de boa parcela das contendas sociais instaladas no espaço urbano. Trata-se de uma situação que não expressa apenas o modo como ricos e pobres resguardam (ou não) seus domicílios e a si mesmos de eventuais perigos, mas também, e principalmente, de uma manifestação que sugere que tais diferenças infraestruturais muitas vezes podem ser apenas um indício de rixas mais profundas. Como já mencionado, o desenvolvimento econômico intenso das grandes cidades não traz apenas prosperidade, mas também acirra desigualdades sociais baseadas em assimetrias na distribuição da riqueza produzida coletivamente. Ademais, as metrópoles retratadas também atuam como pontos de concentração de imigrantes oriundos de países subdesenvolvidos e que, geralmente, buscam obter acesso a padrões de vida mais elevados que os de seus contextos de origem. Tudo isso cria um cenário de instabilidade altamente favorável ao surgimento de enclaves urbanos incivis: concentrações de polidelinquência que tendem a exercer efeitos devastadores sobre o tecido social¹⁹⁷.

¹⁹⁶ Fonte: http://de.gta.wikia.com/wiki/Forum_Drive

¹⁹⁷ Cusson (2011, p. 224).

Em GTA V, o jogador que circula por *East e South Los Santos* consegue ter acesso a uma série de elementos e acontecimentos singulares que ajudam a pintar o quadro de tensão inerente às regiões de periferia: brigas de rua, tráfico de drogas, assaltos a lojas de conveniência, indivíduos embriagados, prostituição, acidentes de carro que não raro terminam em discussões, muros pichados, membros de gangues transitando livremente. Aparentemente, trata-se de uma tentativa de esboçar uma conjuntura diluída num modo de sociabilidade supostamente deteriorado, o qual põe a nu várias das fraturas sociais responsáveis por converter a metrópole num espaço cindido, não só geográfica, mas também cultural e moralmente.

As tensões latentes nessa conjuntura demandam a presença de dispositivos institucionais capazes de lidar com quaisquer comportamentos que afrontem as normas sociais expressas sob a letra da lei. É aí que entra em cena o papel estratégico de um dos mais explícitos mecanismos preventivos de controle social: a polícia. Ao longo de toda a série GTA, suas inserções sofreram algumas transformações perceptíveis, as quais ajudaram a conferir-lhe conotações distintas ou até mesmo dissonantes e contraditórias. Tal ambivalência pode ser expressa em dois motes distintos, os quais aludem às manifestações da polícia nos planos dos sistemas de regras e da narrativa, respectivamente.

No que diz respeito às mecânicas de jogo, a polícia parece reproduzir de forma fiel os protocolos e as incumbências que lhes são atribuídos no mundo real. Em toda a série, cabe a ela a responsabilidade pela vigilância de espaços públicos, bem como pela repressão de atitudes criminosas. Em situações de transgressão, os agentes de segurança pública tendem a adotar posturas mais ou menos contundentes de acordo com a gravidade dos delitos cometidos. Em todos os jogos da série, essa medida é comunicada ao jogador através dos níveis de procurado (*wanted levels*¹⁹⁸): ícones que indicam o exato grau de empenho da polícia em neutralizar os sujeitos que estão agindo em desacordo com as leis.

Para despertar as atenções das autoridades, é necessário que os delitos tenham gravidade o suficiente para serem denunciados ou que sejam cometidos diante de um policial. Entre as ofensas passíveis de punição em GTA figuram: agredir ou matar qualquer pessoa; atirar com armas de fogo; desrespeitar semáforos diante de um policial; danificar ou roubar viaturas. Estes e muitos outros deslizes podem se sobrepor, de

¹⁹⁸ No primeiro GTA, os níveis de procurado iam de um a quatro, tendo como símbolo o rosto de um policial. Nos episódios seguintes, esse sistema se alterou e estendeu seu limite de quatro para seis níveis, além de alterar seu ícone para estrelas.

modo a aumentar os níveis de procurado do jogador, tornando cada vez mais intensa e truculenta a abordagem dos agentes da lei: de algumas poucas viaturas aos furgões transportando integrantes de forças especiais como a SWAT e helicópteros com atiradores de elite prontos para abater os alvos mais hostis. Os níveis de procurado também determinam se a polícia tentará apenas neutralizar o jogador de forma não-letal para em seguida detê-lo, ou se esse esforço consistirá em pará-lo a qualquer custo, não importa se vivo ou morto.

Um dos pontos mais significativos do controle social perpetrado pela polícia de GTA é o fato de que o jogador pode lutar contra ela, mas nunca vencê-la (em definitivo). Ou melhor, não pode superá-la pela via do confronto. Não importa quantos guardas elimine: outras unidades sempre virão à sua caça. Em certa medida, esse sistema de jogo vai de encontro a alguns clichês altamente difundidos nas histórias de filmes e games de ação, como o exército de um homem só: o herói imbatível que, para atingir o seu objetivo, é capaz dizimar hordas de inimigos e de reverter quaisquer adversidades. A polícia é o braço operacional armado do estado cuja função é garantir as condições necessárias para sustentar um dado *status quo* através da imposição de normas sociais. Nesse caso, um delinquente capaz de subjugar a polícia é o mesmo que uma ameaça capaz de obliterar o próprio estado, situação que levaria a sociedade a um inevitável colapso¹⁹⁹. Sob o ponto de vista da estética realista, sabemos que, diferentemente dos ambientes de jogo oferecidos por GTA, nenhuma cidade do planeta dispõe de um contingente infinito de tropas à disposição da segurança pública. Não obstante, apesar de não ter correspondência no mundo real, a inesgotabilidade dos recursos humanos e materiais da polícia é um expediente algorítmico empregado com a intenção de transmitir ao jogador uma máxima vital à delinquência – e, portanto, essencial à plausibilidade da experiência: o criminoso deve sempre se esquivar de embates desnecessários, sobretudo contra os arautos e guardiões do poder público institucional.

A única maneira de evitar os riscos da detenção é pela via furtiva. Para isso, GTA disponibiliza os *Pay'n'Sprays*: estabelecimentos clandestinos em que os indivíduos na mira das autoridades podem apagar seus rastros mudando a pintura de seu carro, zerando assim os níveis de procurado (FIGURA 17). Apesar de possível, escapar da polícia sem o suporte de um veículo automotivo é uma tarefa extremamente árdua nos games da série. Diante da abundância de carros e motos à disposição nas

¹⁹⁹ (JACOBS; WRIGHT, 2006).

ruas, juntamente com a facilidade de furtá-los, perseguições em alta velocidade se tornam extremamente corriqueiras nessa experiência. A possibilidade de ludibriar o implacável cerco policial também exige certa astúcia e destreza por parte do jogador, já que, caso seja visto entrando num *Pay 'n' Spray* por algum agente, o jogador não poderá ter acesso ao serviço de camuflagem. Logo, antes de proceder a essa alternativa, é necessário estabelecer uma distância segura dos perseguidores, garantindo que estes não possam alcançá-lo em seu campo de visão.



FIGURA 17 – Pay ‘n’ Spray (GTA III)²⁰⁰

No outro viés das inserções dos controles sociais em GTA, estão os aspectos que acionam as dimensões narrativas da série. Este ponto diz respeito à participação dos policiais enquanto personagens individualizados nas tramas que se desenvolvem em cada jogo. Embora tais figuras só tenham aparecido efetivamente na era 3D, é possível reconhecer a afirmação de alguns padrões já constituídos. Quanto a isso, observa-se que, em contraste com a conduta espartana demonstrada no plano das mecânicas de jogo controladas por IA, as principais inserções da polícia nas histórias e enredos ocorre por meio de indivíduos de

²⁰⁰ Fonte: <https://i.ytimg.com/vi/1HCHsQ6R9Xw/hqdefault.jpg>

envergadura moral nem sempre detectável, por vezes turva. Mais especificamente, tratam-se das figuras que se enquadram num tropo muito difundido nas obras de ficção com temática criminal: o policial corrupto.

Dos personagens compatíveis com esse perfil, o mais icônico provavelmente é Frank Tenpenny: principal antagonista do game GTA: *San Andreas*. Apesar de ser conhecido publicamente como um oficial respeitável, Tenpenny é um agente de conduta desonesta e que chefia a CRASH (*Community Resources Against Street Hoodlums*²⁰¹): uma milícia composta por outros policiais corruptos que se aproveitam de sua posição institucional para obter benefícios ilícitos, envolvendo-se em atividades como tráfico de drogas, extorsão, abuso sexual e assassinatos. Os caminhos de CJ e Tenpenny se cruzam já na introdução do jogo, quando o primeiro chega a Los Santos para reencontrar sua família e é abordado pelo oficial, que o chantageia para convencê-lo a prestar serviços sujos para a CRASH. Caso se recusasse a cooperar, CJ seria incriminado pelo homicídio de Ralph Pendelbury, o ex-parceiro de Tenpenny que foi morto pelo próprio, por conta da ameaça de denúncia feita por ele contra a CRASH e a banda podre da LSPD (*Los Santos Police Depot*²⁰²). Ao longo de boa parte do game, CJ é manipulado por Tenpenny em conluio com outros integrantes da CRASH que, por sua vez, também persuadiram Ryder e Big Smoke a traírem os Grooves em troca do controle do tráfico de crack²⁰³ na cidade.

Há que se assinalar a interdependência entre tais formas de sujeição e a condição criminosa. Como vimos no tópico anterior, a natureza delituosa do estilo de vida delinquente cria entraves no que diz respeito ao acesso à justiça formal. Um dos efeitos imediatos desse tipo de impedimento é a ascensão de modos alternativos de sanção, como a retaliação/revanche. Conforme Wright e Jacobs (2006):

Todos nós gostaríamos de acreditar num mundo justo. Entretanto, desigualdades de renda, status e prestígio fazem com que os benefícios da justiça formal estejam mais disponíveis a algumas pessoas do que a outras. Para aqueles aos quais tais benefícios foram negados, fazer justiça exige deles

²⁰¹ Recursos comunitários contra gangues de rua.

²⁰² Departamento de Polícia de Los Santos.

²⁰³ Ao retornar a Los Santos, CJ percebeu que, junto com os problemas de família e o avanço dos Ballas, o vício em crack também havia se instalado em sua região. Diante disso, percebeu que, para reerguer os Grooves, seria necessário acabar com a produção e circulação da droga em Los Santos.

resolver problemas com as próprias mãos. Em nenhum lugar isso é mais evidente que no submundo dos criminosos urbanos, em que os conflitos internos são tolerados pelas autoridades na crença de que os combatentes estão apenas a receber o que merecem. Para ser justo, os combatentes não apenas aceitam esse estado das coisas, mas também o consideram bem-vindo – embora ninguém realmente saiba se a indiferença na aplicação das leis nas situações de disputa entre criminosos é uma resposta a ou uma causa da hostilidade dos agressores. Em certo sentido, porém, isso não é tão relevante: não há mecanismos formais para a mudar o comportamento do ofensor, enquanto a postura da polícia está sujeita ao controle de gestores e suas políticas, ao menos na teoria. Se aceitamos a proposição de que grande parte da violência criminal é resultado da retaliação, então presume-se que uma maneira de enfrentá-la é por intermédio das autoridades que devem tomar medidas para lidar com a incubação de disputas antes que elas aumentem, com ou sem o pedido de ajuda dos contendores²⁰⁴ (JACOBS; WRIGHT, 2006, P. 134-135, tradução minha).

No outro lado da moeda, pode-se dizer que essa conjuntura também dá margem ao surgimento de pactos de não-agressão ou mesmo formas de cumplicidade: se dois indivíduos que ocupam posições sociais distintas podem estabelecer uma relação (ilícita) de troca que gera benefícios para ambos, é de interesse dos envolvidos que nenhum mecanismo de justiça formal ou informal seja acionado nesse transcurso.

²⁰⁴ “All of us would like to believe in a just world. But inequalities of wealth, status, and prestige guarantee that the benefits of formal justice will be more available to some people than others. For those denied such benefits, achieving justice requires them to take matters into their own hands. Nowhere is this more evident than in the underworld of urban street criminals, where interecine conflict is tolerated by authorities in the belief that combatants are merely getting what they deserve. To be fair, the combatants themselves not only have accepted this state of affairs, they probably welcome it – though no one really knows whether law enforcement’s indifference to disputes among street criminals is a response to or a cause of offender hostility. In a sense, though, that is largely beside the point: No formal mechanism for changing offender behavior is available, whereas police behavior is subject to the control of policy and policy makers, at least in theory. If we accept the proposition that much criminal violence is the result of retaliation, then it follows that one way to tackle it is for authorities to take steps to deal with incubating disputes before they escalate, whether or not the disputants seek their help.”

É o caso de situações em que policiais e traficantes estabelecem acordos nos quais os primeiros oferecem tranquilidade ou mesmo proteção para que os segundos exerçam livremente suas atividades sem a interferência do estado, enquanto estes oferecem algum tipo de compensação financeira em troca do suporte dado. Evidentemente, casos como o de CJ e Tenpenny não se encaixam nessa categoria, uma vez que o vínculo em questão se sustenta graças a mecanismos assimétricos de coerção. Não obstante, importa destacar que as relações entre delinquentes e controles sociais não operam unicamente em caráter de oposição e rivalidade. Nesse contexto, a emergência de vínculos simbióticos é uma ocorrência possível, seja quando atividades criminosas adquirem um verniz institucionalizado, seja quando dispositivos estatais de vigilância e punição se desvirtuam, convertendo-se em instrumentos a serviço da violação das leis em vez do seu pleno cumprimento.

Outro ponto capital na representação dos controles sociais da série GTA diz respeito ao estabelecimento de canais de comunicação entre ficção e realidade. Como já foi mencionado, a história de GTA: *San Andreas* se passa em 1992, na cidade de Los Santos. No mesmo ano, ocorreu em Los Angeles – cidade-modelo para Los Santos – uma série de eventos que ganhou destaque na mídia por trazer à tona o lado obscuro da segurança pública institucionalizada. O estopim dos Distúrbios de Los Angeles em 1992²⁰⁵ foi a absolvição de quatro agentes da polícia local acusados de agressão ao taxista negro, Rodney King, fato que ocorreu na noite de 3 de março de 1991. Após uma breve perseguição, Rodney foi parado por excesso de velocidade e em seguida espancado pelos quatro policiais responsáveis pela ocorrência – três deles brancos e um latino. A cena foi gravada por uma testemunha anônima, circulando por jornais e noticiários de todo o planeta. O veredito anunciando a inocência dos acusados desencadeou uma onda violência e atritos raciais que culminou em seis dias de depredação, saques e assassinatos, resultando em 53 mortes e aproximadamente um bilhão de dólares em prejuízos.

O cenário em questão é idêntico ao da missão final de GTA: *San Andreas*, no qual um tumulto de grandes proporções também toma conta de Los Santos. Após ser denunciado e levado a julgamento, Frank Tenpenny é declarado inocente em virtude da falta de testemunhas capazes de atestar os crimes cometidos pelo policial. Nesse caso, as pessoas que poderiam ter revertido essa decisão já haviam sido

²⁰⁵ Mais detalhes em:

https://pt.wikipedia.org/wiki/Dist%C3%BArbios_de_Los_Angeles_em_1992

intimidadas por CJ a mando do próprio Tenpenny durante o game. A libertação do policial foi o suficiente para atizar o caos em toda cidade (FIGURA 18), posto que ele já não gozava de boa fama nas comunidades periféricas da região de Los Santos. Seja como for, numa tentativa desesperada de fugir de Los Santos num caminhão de bombeiros, Tenpenny acaba sofrendo um acidente e morre bem diante de CJ e sua família, os quais puderam testemunhar as últimas palavras do oficial, que em nenhum momento demonstrou arrependimento por seus atos.



FIGURA 18 – Distúrbios em Los Santos (GTA: *San Andreas*)²⁰⁶

Se comparado com os eventos ocorridos em Los Angeles, o desfecho em questão parece inclinar-se para um *happy ending* hollywoodiano, um final feliz que, sob o ponto de vista do realismo estético, flerta com os conteúdos culturais que empacotam acontecimentos heterogêneos, incompatíveis e violentos, na tentativa de produzir uma conclusão artificialmente coesa. Trata-se de uma lógica que se afasta dos códigos do choque do real, uma vez que:

Tal qual uma trilha sonora repleta de melodias dramáticas, tais empacotamentos midiáticos são

²⁰⁶ Fonte: http://gta.wikia.com/wiki/File:Los_Santos_Riot5.jpg

feitos de signos decodificados que avisam o espectador de que seus olhos contemplarão imagens que pertencem aos domínios do terrível, do espantoso e do violento. A natureza reiterativa destes produtos midiáticos amortece, banaliza e pulveriza a apreciação crítica, porque eles se constituem como discursos preordenados que visam provocar respostas previamente estipuladas. Para romper com a causalidade naturalizada destas imagens e narrativas com seus dramas recauchutados, o “choque do real” deve ter a potência de uma epifania negativa. Ela pressupõe o despertar para uma experiência intensa que pode produzir alívio catártico, mas que não oferece, necessariamente contemplação redentora. A tragédia emerge na matança de inocentes durante a troca de tiros entre traficantes e policiais; no assassinato de crianças de rua; no desespero dos marginalizados, miseráveis, indigentes; mas tais eventos, imagens e narrativas não são afirmativas de um *ethos*. Não podem ser monumentalizados porque embora representem a ruptura com o normativo, também são silenciados na banalidade. As invenções estéticas do “choque do real” buscam driblar a banalidade, mas não oferecem consolo metafísico, utopia histórica ou projeto alternativo de futuro (JAGUARIBE, 2007, p. 105).

Se a morte de Tenpenny é uma ocorrência que, por um lado, oferece alento ao jogador ávido por justiça (ou apenas vingança), por outro, ela também sugere a relativa ineficácia da justiça estatal, posto que o destino do policial foi selado graças a um incidente fortuito e não por força dos dispositivos institucionais. Aliás, a descrença em relação aos mecanismos de sanção legais²⁰⁷ é uma premissa insinuada de forma sutil ao longo de toda a série GTA. Uma das maneiras pelas quais essa

²⁰⁷ “A ação do poder público face à criminalidade é sobretudo reactiva. Os polícias, guardas, procuradores, magistrados, juízes, agentes de *probation* e outros funcionários do sistema correcional só entram em cena depois da participação de uma infracção. Uns detêm os suspeitos e levam-nos perante a justiça, outros acusam, julgam, condenam e punem. No termo do processo, um grande número de indivíduos considerados culpados terá sido condenado ao pagamento de multa, colocado em liberdade condicional, sujeito a trabalhos de interesse geral, condenados a prisão ou punidos de outro modo. Esta actividade penal é multifuncional. Alguns dos seus objetivos relevam da justiça enquanto outros são utilitários, isto é, visam conter a criminalidade” (CUSSON, 2011, p. 210).

perspectiva se afirma nos games da franquia é por meio das situações em que o jogador fracassa, mais especificamente, quando o protagonista é apanhado por policiais durante uma perseguição. Normalmente, a resposta dada pelos jogos a esse tipo de situação é o *game over*: mensagem exibida sempre que um jogador falha na execução de uma tarefa ou quando não consegue atingir objetivos primários. Pela lógica, esse é um *feedback* totalmente compatível a GTA, já que, numa carreira delinquente, ser capturado pelas autoridades é equivalente ao insucesso que, no mundo real, pode ser fatal ou irreversível. Entretanto, o que acontece em tais circunstâncias é digno de curiosidade: sempre que é preso pela polícia, o protagonista é transportado para a entrada da delegacia mais próxima, além de ter suas armas confiscadas e perder algum dinheiro – provavelmente, por conta de alguma cobrança relativa a taxas de fiança. Em outras palavras, por mais severos que tenham sido seus crimes, o jogador nunca será submetido a qualquer tipo de pena, medida reparadora ou sequer passará por uma alguma situação formal de julgamento.

Na prática, é ínfima a diferença entre a referida situação e o tradicional *game over*: em ambos os casos, o jogador perde parte do progresso no jogo, mas tem sempre uma nova oportunidade para cumprir sua missão. Contudo, o mesmo não se pode dizer sob a ótica representacional. No plano do gameplay, o *game over* pode ser entendido como uma quebra de imersão. Antes de ter que encará-lo, o jogador está engajado num mundo de ficção, interpretando um personagem e se dispondo a desempenhar ações inscritas num roteiro parcialmente definido. Esse esquema mental e comportamental advém da suspensão da descrença, componente essencial à adesão a sistemas lúdico-teatrais. Nesse contexto, mensagens de *game over* enfraquecem ou mesmo destroem a mística do faz-de-conta, explicitando ao jogador o fato de que aquela experiência é tão somente um jogo. Ao ser confrontada com esse *modus operandi*, a saída adotada por GTA revela sua porção original: ao invés de aderir às referidas quebras de imersão, as situações de fracasso nos games da série são absorvidas pela própria narrativa, transfigurando uma ação do sistema em mais um dos eventos subordinados à trama.

Em troca dessa fluidez, GTA tem que arcar com a manutenção de um argumento estético não só espinhoso, mas também polissêmico: o que os desenvolvedores e designers querem insinuar ao retratar um criminoso que, independente de quantas vezes seja detido, nunca recebe a punição equivalente aos delitos que cometeu? É um artifício utilizado para demonstrar a impunidade presente nos sistemas penal e judiciário? Ou

seria esta uma maneira branda de transmitir ao jogador o espírito de um otimismo ressocializante, tal como aquele expresso em máximas como “nunca é tarde para começar de novo” e abandonar a vida do crime? Como se espera de quaisquer esforços (supostamente) alinhados a uma estética realista, não há elementos o bastante para chegar a uma resposta inequívoca e tranquilizadora a esse respeito. Nenhuma das hipóteses é mutuamente excludente e muitas são as interpretações cabíveis a cada uma. Seja como for, o papel dos controles sociais nos games observados parece coadunar com uma concepção de delinquência como limbo: uma instância fronteira e de indefinição da qual o transgressor por razões diversas não consegue partir, seja para uma vida conformista e não-desviante, seja para um ambiente de reclusão onde irá pagar por todas as violações que praticou.

CONSIDERAÇÕES: PARA ALÉM DO PÂNICO MORAL

Mas afinal, o que é um mau exemplo?

A pergunta parece elementar, sobretudo se encarada pela ótica educacional. Em primeira instância, o exemplo remete à mimese, uma das formas mais elementares de ensinar e aprender. É pela imitação que muitas espécies – não só a humana – se apropriam de recursos psíquicos e comportamentais essenciais a um grupo específico, construindo repertórios que contribuirão no enfrentamento de problemas no e do mundo real. Por essa razão é fundamental a tarefa de compreender a natureza dos modelos submetidos à incorporação coletiva. Por intermédio desse esforço, é possível definir quais das referências disponíveis estão mais ou menos aptas a ajudar na superação dos desafios que emergem do cotidiano. É lícito afirmar que tal esforço é o que permite discernir os “bons” e “maus” exemplos, processo que deve ser autoconsciente de seu caráter histórico-social e, portanto, contingente.

Por outro lado, a noção de educação como um fenômeno mimético também é bastante problemática. Além de frequentemente se alinhar ao já discutido mecanicismo behaviorista, essa perspectiva opera numa lógica que costuma resumir o saber às capacidades de internalizar e reproduzir fielmente comportamentos arquetípicos no interior de um dado contexto, tornando supérfluas todas as demais referências que não se encaixem em tais critérios de qualidade e pertinência. Essa concepção é particularmente questionável quando aplicada a obras de ficção. Um dos principais corolários dessa associação reside na crença de que a função primária de livros, filmes, programas de TV, músicas e videogames, consiste em tão somente fornecer imagens ideais passíveis de serem replicadas nos modos de vida de leitores, espectadores, ouvintes e jogadores. Esse raciocínio se revela limitado por dar margem a apropriações restritas e utilitaristas dos conteúdos culturais, as quais podem impor barreiras à proposição e ao desenvolvimento pleno de iniciativas com caráter artístico-expressivo. Diante disso, as motivações subjacentes à pergunta “o que é um mau exemplo” despertam tanta curiosidade quanto a própria resposta à indagação.

Neste trabalho, um dos pressupostos cruciais envolvendo a mirada aos maus exemplos da ficção é o entendimento de que todo fenômeno, conteúdo, ideia ou gesto possui aprendizagens latentes. Estas, por sua vez, não estão encerradas nos reinos da assimilação acéfala e da imitação fervorosa. Sendo assim, quais destaques podem ser feitos em relação ao potencial formativo dos outsiders, mais especificamente, sobre aqueles que estão inscritos no universo dos videogames?

Antes de mais, é forçoso retomar algumas das premissas básicas que nortearam a escrita deste texto. Em linhas gerais, o objetivo aqui foi entender de que modo o crime é representando nos jogos digitais por intermédio da série GTA, a qual foi encarada não apenas como uma franquia isolada, mas como título que inaugurou um nicho cada vez mais popular de games de mundo aberto centrados em temáticas e indivíduos delinquentes. Ao longo de quatro capítulos foram apresentados conceitos, discutidos assuntos, analisados jogos e tecidas considerações sobre a sua dimensão educacional. Cada um desses eixos está subordinado a um ou mais objetivos específicos, os quais se articulam diretamente à questão-problema, ajudando a compor o mosaico da pesquisa.

O primeiro capítulo abordou o fenômeno dos jogos digitais, concebendo-o como forma sociocultural difundida em âmbito global. Sob o ponto de vista epistemológico, é explícito que os videogames têm se apropriado de aportes teóricos correntes nas ciências humanas, dentre os quais boa parcela já assegurou sua relevância por via de pesquisas e estudos concernidos na temática dos jogos e brincadeiras tradicionais. Estes, aliás, costumam ser considerados como o embrião de onde se originou o conjunto de manifestações eletrolúdicas que genericamente nomeamos de jogos digitais. Entretanto, tal crença induz a certos vícios no âmbito conceitual, entre os quais, destaca-se a relativa sacralização de determinadas referências teóricas e autores, como Johann Huizinga, Roger Caillois, entre outros. Além disso, o (suposto) imperativo da diversão também é um desafio no âmbito das investigações sobre os videogames. Um dos maiores desafios nesse horizonte envolve a superação de visões simplistas acerca do que significa “se divertir”, desconstruindo a concepção de diversão como anestesia alienante e revelando não apenas suas facetas psíquicas e comportamentais, mas também socioculturais e estéticas.

O segundo capítulo teve como objeto as dimensões expressivas dos videogames em interlocução com a noção de alegoria. O debate envolvendo as relações entre os jogos digitais e a arte ainda é bastante recente e, por essa razão, carente de certezas definitivas. Em compensação, é cada vez mais vigoroso o consenso em torno da ideia de que o avanço e a complexificação das experiências de jogo têm credenciado os videogames a uma inserção efetiva no campo das manifestações artísticas. Nessa conjuntura, a atenção às suas dimensões alegóricas acena como alternativa para a dilatação do escopo de possibilidades dos jogos digitais no âmbito simbólico. Entendida como representação concreta de uma ideia abstrata, a alegoria é uma categoria

que impõe inúmeros desafios no plano analítico-interpretativo, entre os quais pode-se assinalar o reconhecimento do caráter icônico dos conteúdos culturais. Isso significa que conferir inteligibilidade às experiências dos jogos digitais é uma iniciativa que extrapola as lentes da literalidade, demandando o reconhecimento de seu caráter metalinguístico: um personagem, uma cena, uma ação ou, no caso dos games, um sistema de regras, pode significar algo muito além dele(a) próprio(a). Em última análise, o potencial heurístico da alegoria reside menos na sua definição como produto (uma alegoria) e mais no seu caráter processual, ou melhor, no seu modo de olhar, examinar e interpretar (a leitura alegórica).

O terceiro capítulo dissertou sobre o crime e o desvio social, sublinhando algumas de suas principais inserções no plano da ficção. A criminologia é um campo emergente de conhecimento e investigação cujo objetivo principal é desvendar os mistérios inerentes ao fenômeno criminal, na tentativa de identificar fatores causais, traçar seus padrões e contribuir com a formulação de políticas de segurança e medidas preventivas. Além de uma problemática proeminente na contemporaneidade, a conduta desviante/criminosa tem recebido cada vez mais visibilidade no âmbito artístico-cultural: um número crescente de livros, filmes, músicas, programas e séries de TV tem oferecido às pessoas um acervo imensurável de relatos concernidos na vida marginal. Essa tendência tem realçado a centralidade dos códigos estéticos do realismo enquanto tentativas de produzir representações do mundo “como ele é”, consagrando diversos trabalhos focados no cotidiano, nos conflitos e desafios das grandes cidades. Nesse contexto, o realismo estético tem se apropriado de temáticas como a violência urbana, imbuindo-as de um registro crítico ricamente detalhado, mas ao mesmo tempo se afastando de pretensões de emancipação coletivas e da filiação a agendas políticas institucionalizadas. Como parte desse panorama, os videogames têm sido vistos como protagonistas de um terceiro momento do realismo, que não mais se esgota na narrativa (primeiro momento) ou na imagem (segundo momento), mas sim na ação, a qual não deixa de assimilar as potencialidades das duas etapas anteriores.

Já o quarto capítulo se direcionou à série GTA, no intuito de identificar as principais ideias abstratas da criminologia presentes e expressas em suas experiências de jogo. Do ponto de vista conceitual, foi possível observar a compatibilidade entre os jogos da franquia e os eixos estruturantes do fenômeno criminal: o delinquente, a vítima e os controles sociais. Cada uma dessas três forças se apresenta como um mote

algorítmico-discursivos que opera a partir de sistemas de regras (comandos, mecânicas, IA) e elementos narrativos (personagens, cenários, acontecimentos) mais ou menos integrados que organizam as gramáticas da ação e configuram o gameplay. Em outros termos, é como se cada título fornecesse um vocabulário predefinido de disposições atitudinais que demanda do jogador a apropriação das estruturas de significado – as “palavras” – por meio das quais este estará habilitado a se expressar no interior de um dado mundo de ficção.

A análise realizada da série GTA também corrobora com a hipótese de que, apesar de limitado, o referido poder expressivo imanente aos games em foco se encontra em contínua expansão. A cada lançamento, a representação do fenômeno criminal adquire novos contornos que, sob o ponto de vista de sua composição, tem afirmado o empenho dos desenvolvedores em desencajar delinquentes, vítimas e controles sociais de unidades identitárias estanques e cartesianas. Tanto as narrativas quanto as mecânicas de jogo cooperam no sentido de embotar as fronteiras e oposições entre os referidos agentes: as ações criminosas perpetradas pelos protagonistas cada vez mais se afastam de concepções espontaneístas e patologizantes, esboçando uma imagem da delinquência como manifestação polissêmica e por vezes contraditória; as vítimas e cidadãos, por sua vez, deixam de representados unicamente como potenciais alvos de ações delituosas, passando a ensejar interações não-violentas ou mesmo altruísticas; já os controles sociais revelam sua ambiguidade moral pelo choque entre a competência dos agentes de segurança controlados por IA e os personagens que apresentam uma faceta sombria da polícia, a qual também foi retratada como um mecanismo que pode retroalimentar a delinquência ao invés de combatê-la. A soma de todos esses indícios parece querer transmitir uma única mensagem: nada é (exatamente) o que parece.

Se levada a sério, a proposta de sistematizar uma pedagogia eletrolúdica do outsider tem nos pressupostos da incerteza e da ambivalência um ponto de partida favorável. No plano da representação, a relação entre videogames e o mundo real habitualmente se concretiza por meio de recortes (simulações) que ao mesmo tempo em que evidenciam a incontornável incompletude dos primeiros em relação ao segundo, também aguçam o vigor semântico de seus discursos e linguagens. Sob a ótica do realismo estético, isso significa que os limites do dizível também auxiliam na construção de imagens do real munidas da intensificação dramática necessária para exprimir, com justiça, o desmantelamento social e suas consequências por intermédio de todo

arcabouço de vivências latente no gameplay. Nesse sentido, o valor educacional dos maus exemplos está em servir como portas de entrada para mundos invisíveis, obscuros ou mesmo proibidos, aos quais nossa experiência cotidiana normalmente não tem acesso. Ao adentrar esses domínios, o sujeito-jogador imerge em cenários, situações e acontecimentos capazes de desestabilizar a coesão do imaginário social contemporâneo e relativizar valores consagrados, sem com isso oferecer em troca a segurança e transparência de um outro modelo estruturante do senso comum.

Nessa perspectiva, os games raramente se propõem a substituir uma percepção “alienada” do mundo por uma outra supostamente “esclarecida”: a apologia a esse tipo de troca por si só já está eivada pela crença na existência de vias de acesso privilegiadas à verdade última da existência, raciocínio ainda partilhado e afiançado por boa parte das elites culturais e acadêmicas. De qualquer maneira, se é verdade que há uma demanda corrente pela criação e amadurecimento de dispositivos críticos que instrumentalizem os indivíduos para o equacionamento da complexidade do real, é igualmente razoável considerar que, no caso de uma pretensa pedagogia eletrolúdica do outsider, essa criticidade também não se apega a esquemas normativos supostamente imaculados e emancipadores, tampouco a horizontes edênicos onde todas as contendas sociais serão inteiramente dissolvidas. Mais compatível é o esforço de ampliação de repertórios sensíveis e cognitivos mediante a teatralidade performático-digital, a qual converte as experiências de jogo num entre-lugar em que o jogador pode experimentar, em caráter de transitoriedade, modos de vida fronteiriços, sem que essa aproximação implique na afiliação a projetos político-sociais formais, tampouco na rendição a quaisquer maniqueísmos morais e ideológicos.

Um dos principais desafios para os jogos digitais nessa conjuntura está no plano autoral. A pedagogia eletrolúdica do outsider emerge num cenário de democratização do conceito de cultura, mais precisamente de sua concepção antropológica, a qual preza pela representatividade de perspectivas heterogêneas do mundo na construção simbólica do real. Ou seja, tão importante quanto a natureza da criação é o perfil de seu autor. A despeito da emergência de sistemas de produção alternativos, o desenvolvimento de games ainda demanda recursos materiais e imateriais cuja posse se concentra nas mãos das grandes indústrias do entretenimento digital. A própria série GTA, por exemplo, não é somente um segmento ambicioso e inovador, mas também um empreendimento altamente custoso: a criação de mundos jogáveis extensos e prenhos de

affordances tem um preço que dificilmente pode ser pago sem o respaldo de uma grande produtora.

Dessa situação se desdobra outro ponto de tensão que incide diretamente sobre os games enquanto mercadorias. O custo de produção é um fator que interfere não apenas na formulação de orçamentos e no cálculo de margens de lucro, mas também no próprio processo criativo de um jogo. Em geral, quanto mais alto é o investimento feito, maior é a pressão interna para que o jogo seja bem-sucedido (no plano das cifras). Tal pressuposto, por sua vez, usualmente exerce influência sobre todo o processo de design, de modo que além dos fatores artísticos-expressivos, também pesam variáveis ligadas à aceitação do público ao produto. Essa situação pode se tornar problemática na medida em que a garantia de uma boa recepção do jogo culmina na adesão a políticas de criação conservadoras, as quais estão mais inclinadas a requestrar fórmulas de baixo risco do que a se aventurar por experimentações que podem não agradar ao grande público. Com isso, instaura-se um contexto favorável à perpetuação de sistemas de jogo pouco originais, além de narrativas recheadas de clichês e estereótipos. A despeito de apresentar nuances pouco exploradas da condição delinquente, a série GTA não se mostrou imune a tais concessões, reproduzindo lugares-comuns vinculados a diferentes grupos sociais, etnias e minorias.

O reconhecimento dos limites dessa investigação também é um ato necessário nessa etapa. No plano teórico, ainda que muito promissor, o diálogo com a criminologia poderia ter resultado em maiores contribuições a este trabalho. A teoria criminológica ainda está em processo de construção e, mesmo com um índice crescente de publicações, sofre com a escassez de literatura especializada, sobretudo no Brasil. Essa carência afetou indiretamente a pesquisa, de modo que o registro presente em certos momentos do texto assumiu uma conotação mais descritiva do que propriamente analítica. Além disso, entende-se que o próprio caráter exploratório da investigação não foi capaz de lidar com certas lacunas relativas ao tema. A principal delas diz respeito à inviabilidade de incluir no recorte estabelecido também os *spin-offs* da série GTA, uma vez que este conjunto de jogos poderia, eventualmente, ter consubstanciado ou mesmo contraposto alguma das inferências aqui apresentadas. Da mesma maneira, supõe-se que teria sido igualmente fecunda a comparação com outras franquias similares ou mesmo distintas, esforço este que poderia contribuir com a identificação de nuances e recorrências no que tange aos modos como diferentes produtoras/desenvolvedoras representam o crime em seus respectivos

jogos. Em linhas gerais, espera-se que tais hiatos possam ser preenchidos por pesquisas e estudos futuros.

No plano metodológico, as escolhas realizadas para a construção dos dados também merecem ressaltos. Abordagens como a análise formal do *gameplay* representam um avanço nas pesquisas sobre games não apenas por seu caráter de novidade, mas também por oferecerem ferramentas conceituais que auxiliam no enfrentamento de novas temáticas em ascensão. Outro ponto positivo é o fato de que o jogar deixa de ser somente um objeto de investigação, e passa a ser a própria, quer dizer, configura-se como um expediente para a construção do conhecimento científico. Entretanto, isso não significa que tais enfoques estejam apartados de impasses e indefinições.

Os processos de registro e organização dos resultados decorrentes desse esforço ainda precisam adquirir um maior requinte e clareza em relação a si mesmos. Um dos principais entraves nesse campo é a batalha que envolve a tradução dos conteúdos dos jogos digitais para a linguagem verbal (ou quaisquer outras modalidades de comunicação tradicionais). O ato de decodificar uma experiência de jogo através do *gameplay* não é um mero processo mecânico, já que demanda a operacionalização de formas sistematizadas de jogar por parte investigador, engendrando resultados que usualmente são expressos na forma da escrita tipográfica tradicional. Muitos acreditam que toda tradução tem sua parcela de traição e ao mesmo tempo de criação. Seja como for, a transfiguração de sistemas de jogo rizomáticos e labirínticos em sequências ordenadas de palavras encadeadas de modo lógico é uma ação que inevitavelmente incorre em distorções.

Diante desse embate, a adoção de métodos e instrumentos mistos é uma estratégia bastante oportuna. No caso desta tese, um dos principais obstáculos enfrentados foi o caráter notadamente esquemático dos dados oriundos da análise formal do *gameplay*, os quais consistem basicamente em descrições precisas dos primitivos (componentes, ações e objetivos). Para conferir maior organicidade à exposição dessas informações, a análise narrativa aplicada aos games foi eleita como o segundo pilar metodológico do trabalho. Graças a ela foi possível imprimir um caráter de relato aos registros da investigação, atribuindo alguma ordem e linearidade ao inesquivável caos das ações eletrolúdicas, esforço que, como vimos, redundou em simplificações e, por consequência, em perdas nem sempre mensuráveis no plano da apreensão do fenômeno em foco.

Finalmente, é preciso explicitar algumas das apropriações possíveis deste trabalho. Num primeiro plano, acredita-se que essa

colaboração opera mediante o fornecimento de subsídios teóricos capazes de fomentar uma compreensão mais sistemática e qualificada dos games que foram aqui entendidos como alegorias lúdico-digitais do crime e da desviância. Diante do desconforto de alguns segmentos em relação aos jogos nessa categoria, parece oportuno destacar o fato de que a violência urbana retratada pela franquia analisada não destoa da maior parte dos títulos que circulam no mercado de games ou mesmo em outras ramificações da indústria do entretenimento, como o cinema e as séries de TV. É muito provável que uma das principais razões para esse incômodo advenha do *affair* entre os referidos games e as estéticas do realismo, as quais têm buscado quebrar a relação de exterioridade entre o sujeito e a obra ficcional por intermédio da utilização de recursos estilísticos que dialogam com o senso comum e com configurações histórico-sociais de quem joga.

Esse raciocínio parece explicar o porquê das cenas de violência exibidas em games de época como *Red Dead Redemption*²⁰⁸ e *Mafia*²⁰⁹ não causarem tanto impacto e alarde quanto aquelas retratadas em títulos ambientados na contemporaneidade como *GTA* e *Bully*: estes, diferentemente dos primeiros, estão em sintonia com situações, valores e problemas reais presentes nas coordenadas espaço-temporais hodiernas. Em outras palavras, o êxito em retratar de modo verossímil as vicissitudes do cotidiano dilui o distanciamento perceptivo entre a obra e o sujeito, fazendo com que este se perceba como parte do cenário desenhado. Enquanto alguns acham execrável o ato de “brincar” de valentão ou criminoso, outros consideram perigoso reduzir essa atividade a uma mera expressão de um hedonismo desumano e imoral. Nesse caso, outra interpretação cabível é a de que tais experiências se constituem como brechas de intersubjetividade por meio das quais o indivíduo pode estabelecer relações empáticas com o outro, entrevendo versões alternativas e pontos-cegos de um mundo simbólico e material compartilhado, mas nem por isso harmônico e destituído de contradições.

A pedagogia eletrolúdica do outsider não é uma prova irrefutável ou conclusão derradeira. Sequer um sistema fechado de ensino. Ela é um convite: uma incitação a educadores, designers e jogadores para a implosão de dogmas e verdades enraizadas acerca do que significa aprender com e sobre os jogos digitais. Mau exemplo para quem? Fora de quê (ou de onde) o outsider se encontra? Indagações desse naipe parecem

²⁰⁸ (ROCKSTAR, 2010).

²⁰⁹ (ILLUSION SOFTWARES, 2002).

emanar de um rompante relativista, atitude frequentemente encarada com desconfiança pelos arautos de valores éticos e humanistas. Mas o relativismo em questão é menos moral – do tipo “tudo pode e tudo vale” no âmbito das relações sociais – e mais metodológico: como um impulso à descoberta através de uma postura de abertura em relação à pluralidade e da autoconsciência em relação aos prejuízos que, em muitos casos, são tão somente percepções deformadas da alteridade inerente ao atrito entre modos e estilos de vida heterogêneos.

REFERÊNCIAS

ABBAGNANO, Nicola. **Dicionário de Filosofia**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

ALBUQUERQUE, Rafael Marques de; CRUZ, Dulce Márcia. Letramento digital através de criação de jogos eletrônicos: ensaio comparativo sobre dois contextos escolares. **Revista NUPEM (Online)**, v. 5, p. 123-143, 2013.

ALVES, Lynn. **Game over: jogos eletrônicos e violência**. 2004. Tese (Doutorado em Educação). Programa de pós-graduação em educação. Universidade Federal da Bahia, 2004.

BARRETT, Paul. White thumbs, black bodies: race, violence, and neoliberal fantasies in Grand Theft Auto: San Andreas. **Review of Education, Pedagogy, and Cultural Studies**, v. 208, n. 1, 2006.

BARTHES, Roland. “Efeito de real”. In: BARTHES, Roland. **O rumor da língua**. São Paulo: Martins Fontes, 2004

BECKER, Katrin. **The invention of Good Games: Understanding Learning Design in Commercial games**. Tese (Doutorado em Filosofia), University of Calgary, 2008a.

BECKER, Howard. **Outsiders: estudos de sociologia do desvio**. Rio de Janeiro: Zahar, 2008b.

BELKNAP, Joanne. Feminist Theory. In: PIQUERO, Alex (Org.). **The Handbook of Criminological Theory**. Chichester: Wiley Blackwell, 2016.

BENJAMIN, Walter. **A origem do drama barroco alemão**. São Paulo: Brasiliense, 1984.

BÉVORT, Eveline; BELLONI, Maria Luiza. Mídia-educação: conceito, história e perspectivas. **Educação & Sociedade**, Campinas, v. 30, n. 109, set/dez, 2009.

BOGOST, Ian. Frame and Metaphor in political games. In: Digra '05 – proceedings of the 2005 DIGRA international conference: changing views: worlds in play, Vancouver. **Anais...2005**.

_____. **Persuasive games:** the expressive power of videogames. Massachusetts: MIT Press, 2008.

BUCKINGHAM, David. Cultura digital, educação midiática e o lugar da escolarização. **Educação & Realidade**, Porto Alegre, vol. 35, n. 3, set/dez, 2012.

CAMUS, Albert. **O estrangeiro**. Lisboa: Editora Livros do Brasil, 2013.

CAILLOIS, Roger. **Os jogos e os homens:** a máscara e a vertigem. Lisboa: Edições Cotovia, 1990.

CSIKSZENTMIHALYI, Mihalyi. **Fluir:** uma psicologia dela felicidad. Barcelona: Editora Kairós, 2000.

CRUZ JUNIOR, Gilson; SILVA, Erineusa Maria da. A (ciber)cultura corporal no contexto da rede: uma leitura sobre os jogos eletrônicos do século XXI. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Florianópolis, SC, v. 32, n.4, jan. 2011. Disponível em: <<http://www.rbceonline.org.br/revista/index.php/RBCE/article/view/637/592>>. Acesso em: 02 Jun. 2016.

_____. **Eu jogo, tu jogas, nós aprendemos:** experiências culturais eletrolúdicas no contexto do ciberespaço. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2012. Disponível em: <<http://www.tede.ufsc.br/teses/PEED0943-D.pdf>>. Acesso em: 09 dez. 2012.

CUSSON, Maurice. **Criminologia**. Alfragide: Casa das letras, 2011, 3ª ed.

DA MATTA, Roberto. **Relativizando:** uma introdução a antropologia social. Rio de Janeiro: Rocco, 1987.

DELEUZE, Gilles. **Conversações:** 1972-1990. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DILL, Karen; BURGESS, Melinda. Influence of black masculinity game exemplars on social judgements. **Simulation Gaming**, v. 22, n. 4, p. 562-585, 2013.

EVERETT, A.; WATKINS, S. C. The power of play: the portrayal of race in video games. In: SALEN, K. (ORG.). **The ecology of games: connecting youth, games, and learning**. Cambridge: The MIT Press, 2008.

FANTIN, Monica. **Mídia-educação: conceitos, experiências e diálogos Brasil-Itália**. Florianópolis, Cidade Futura, 2006.

FLAUBERT, Gustave. **Madame Bovary**. São Paulo: Martin Claret, 2015.

FRASCA, Gonzalo. **Videogames of the oppressed: videogames as a mean for critical thinking and debate**. Georgia: Georgia Institute of Technology, mastery thesis, 2001.

_____. **Play the message: play, game and video game rhetoric**. Tese (Doutorado em Filosofia) – University of Copenhagen, Copenhagen, 2007.

GALLOWAY, Alexander. **Gaming: essays on algorithmic culture**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.

GAMA, Dirceu Ribeiro Nogueira da. Ciberatletas, Cibercultura e Jogos Digitais: Considerações epistemológicas. **Revista Brasileira de Ciências do Esporte**, Campinas, V. 26, n.2, p. 163-177, 2005.

GEE, James Paul. **What videogames can teach us about learning and literacy**. New York: Palgrave Macmillan, 2003.

GIDDENS, Anthony. **Sociologia**. Porto Alegre: Artmed, 2005, 4ª ed.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. São Paulo: Atlas, 1987.

GLÁS, René. Of Heroes and Henchmen: the conventions of killing generic expendables in digital games. IN: MORTENSEN, Torill Elvira; LINDEROTH, Jonas; BROWN, Ashley (Orgs.). **The dark side of gameplay: controversial issues in playful environments**. New York: Routledge, 2015.

GOMES, Renata. Ludologia & Narratologia: um novo round. In: VII Brazilian Symposium on games and digital entertainment, SBGAMES, **Anais...** 2009.

GRIZZARD, Matthew; TAMBORINI, Ron; LEWIS, Robert J.; WANG, Lu; PRABHU, Sujay. Being bad in a Video game can make us morally sensitive. **Cyberpsychology, Behaviour, and Social Networking**, v. 17, n. 8, p. 499-504, 2013.

HANSEN, João Adolfo. **Alegoria**: construção e interpretação da metáfora. São Paulo: Hedra; Campinas: Editora da Unicamp, 2006.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. São Paulo: Perspectiva, 2008.

HUNICKE, Robert; LEBLANC, Marc; ZUBEK, Robert. **MDA: a formal approach to game design and game research**. In: Proceedings of the Challenges in Game AI Workshop, Nineteenth National Conference on Artificial Intelligence. **Anais...** 2004.

ITO, Mimi. **Living and Learning with New Media**: Summary of Findings from the Digital Youth Project. Cambridge, MA: The MIT Press, 2008.

JACOBS, Bruce; WRIGHT, Richard. **Street Justice**: retaliation in the criminal underworld. New York: Cambridge University Press, 2006.

JAGUARIBE, Beatriz. **O choque do real**: estética, mídia e cultura. Rio de Janeiro: Rocco, 2007.

JENKINS, Henry. **Confronting the challenges of participatory culture**: media education for the 21st century. Chicago: The Macarthur foundation, 2006.

JUUL, Jesper. The game, the player, the world: Looking for a heart of gameness. In: Level up: digital games research conference, **Proceedings...** Utrecht University, 2003. Disponível em: <<http://www.jesperjuul.net/text/gameplayerworld/>>. Acesso em: 21 jun. 2014.

_____. **Half Real**: Video Games between Real Rules and Fictional Worlds. Cambridge, MA: The MIT Press, 2005.

KAFAI, Yasmin; RICHARD, Gabriela; TYNES, Brendesha. The need for intersectional perspectives and inclusive designs in gaming. In: KAFAI, Yasmin; RICHARD, Gabriela; TYNES, Brendesha (Orgs.). **Diversifying Barbie and Mortal Kombat: intersectional perspectives and inclusive designs in gaming.** Pittsburgh: ETC Press, 2016.

KARLSTEN, Faltin. Analyzing game controversies: a historical approach to moral panics and digital games. IN: MORTENSEN, Torill Elvira; LINDEROTH, Jonas; BROWN, Ashley (Orgs.). **The dark side of gameplay: controversial issues in playful environments.** New York: Routledge, 2015.

KOTHE, Flávio René. **A alegoria.** São Paulo: Ática, 1986.

KUSHNER, David. **O grande fora da lei: a origem de GTA.** São Paulo: Darkside Books, 2014.

LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan. Formal Analysis of Gameplay. In: LANKOSKI, Petri; BJÖRK, Staffan (Orgs.). **Game Research Methods: an overview.** Pittsburgh: ETC Press, 2015.

LECKY-THOMPSON, Guy. **AI and Artificial Life In Videogames.** Boston: Cengage Learning, 2008.

LEMINSKI, Paulo. **Toda poesia: Paulo Leminski.** São Paulo: Companhia das Letras, 2013.

MARTIN, Brett. Should Video games be viewed as art? CLARKE, A.; MITCHELL, G. (Orgs.). **Videogames and art.** Chicago: Intellect Bristol, p. 201-210, 2007.

MARX, Karl. **Manuscritos econômico-filosóficos.** São Paulo: Editora Boitempo, 2004.

MÄYRÄ, Frans. **An introduction to game studies.** London: SAGE Publications, 2008.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. Gêneros textuais emergentes no contexto da tecnologia digital. In: MARCUSCHI, Luiz Antonio; XAVIER, Antonio Carlos. **Hipertexto e gêneros digitais: novas formas de construção de sentido.** 3ª. ed. Rio de Janeiro: Lucerna. 2010.

- MARTIN-BARBERO, J. **Dos meios às mediações:** comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: Editora da UFRJ, 2009.
- MATTELART, Armand; MATTELART, Michèle. **História das teorias da comunicação.** Rio de Janeiro: Edições Loyola, 1999.
- MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo:** porque os games nos tornam melhores e como eles podem melhorar o mundo. Rio de Janeiro: Best Seller, 2012.
- MEIRA, Marisa Eugênia Melilo. Para uma crítica da medicalização na educação. **Revista semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, SP, v. 16, n.1, jan/jun, p. 135-142, 2012.
- MÖRING, Sebastian. What is metaforic artgame? A critical analysis of metaphor in the artgame discourse and artgames. In: FAHLENBRACH, Katrin. **Embodied metaphors in films, television, and video games.** New York: Routledge, 2016.
- MORTENSEN, Torill Elvira; LINDEROTH, Jonas. Dark play: the aesthetics of controversial playfulness. IN: MORTENSEN, Torill Elvira; LINDEROTH, Jonas; BROWN, Ashley (Orgs.). **The dark side of gameplay:** controversial issues in playful environments. New York: Routledge, 2015.
- MOTT, Tony. **1001 Videogames para jogar antes de morrer.** Rio de Janeiro: Sextante, 2013.
- MURRAY, Janet. **Hamlet no holodeck:** o futuro da narrativa no ciberespaço. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp, 2003.
- NEWMAN, James. **Playing with Videogames.** New York: Routledge, 2008.
- PETERS, Michael. **Pós-estruturalismo e filosofia da diferença:** uma introdução. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.
- PIERUCCI, Antonio Flávio. **O desencantamento do mundo:** todos os passos do conceito em Max Weber. São Paulo: 34, 2003.
- PLATÃO. **A República.** Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2001.

RAMOS, Daniela Karine. **Ciberética**: vias do desejo nos jogos eletrônicos. Tese (Doutorado em Educação), Universidade Federal de Santa Catarina, 2008.

RIGBY, Scott; RYAN, Richard. **Glued to games**: how video games draw us and hold us in a spellbound. California: Praeger, 2011.

RYAN, Mary-Laure. **Avatars of Story**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2006.

RIVOLTELLA, Pier Cesare. A formação da consciência civil entre o real e o virtual. In: FANTIN, Monica; GIRARDELLO, Gilka. (Orgs). **Liga, roda, clica**: estudo em mídia, cultura e infância. Campinas: Papirus, 2008.

SALEN, Katie; ZIMMERMAN, Eric. **Rules of play**: game design fundamentals. Massachusetts: MIT Press, 2003.

SCHELL, Jesse. **A arte de Game Design**: o livro original. Rio de Janeiro: Elsevier, 2011.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Monstros, ciborgues e clones: os fantasmas da pedagogia crítica. In: DONALD, James; GIL, José; HUNTER, Ian; COHEN, Jeffrey Jerome; SILVA, Tomaz Tadeu da (Orgs.). **Pedagogia dos monstros**: prazeres e perigos da confusão de fronteiras. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

SIMMEL, Georg. A metrópole e a vida mental. IN: Velho, Otavio (org). **O Fenômeno Urbano**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 1967.

TAVINOR, Grant. **The Art of Videogames**. Chichester: Wiley-Blackwell, 2009.

TURNER, Victor. “Betwixt and between: o período liminar nos ritos de passagem”. In: TURNER, Victor. **Floresta de símbolos**. Niterói: EdUFF, 2005.

_____. **Dramas, Campos e Metáforas**. Niterói: Eduff, 2008

VEEN, W.; VRAKING, B. **Homo Zappiens**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

VENTURA, Zuenir. **Cidade Partida**. São Paulo: Companhia das Letras, 1994.

VELHO, Gilberto. **Desvio e divergência: uma crítica da patologia social**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2003, 8ª ed.

WARK, McKenzie. Digital Allegories (on Sims). **Game room**, Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology, V. 25, p. 126-138, 2006.

_____. **Gamer theory**. Massachusetts: Harvard University Press, 2007.

WHITTON, Nicola. **Learning with Digital Games: A Practical Guide to engage Students in Higher Education**. New York: Routledge, 2010.

ZAGAL, José. A Framework For games Literacy and Understanding Games. **Future Play 2007**, Ontário, Canada, p. 33-40, 2008.

_____; BJÖRK, Staffan; LEWIS, Chris. Dark patterns in the design of games. **Proceedings of foundation of Digital Games 2013**, Chania, Crete, p. 39-46, 2013.