

GAMES E REALIDADE ALTERNATIVA: A REPRODUTIBILIDADE DA CULTURA BRASILEIRA NO JOGO FAVELA WARS, DA ARTE AO CAPITALISMO DIGITAL.

Gilbson Fonseca do Nascimento¹; Luci Mendes de Melo Bonini².

Concluinte do curso Comunicação Social; e-mail: gilbson19@hotmail.com¹

Professora da Universidade de Mogi das Cruzes; e-mail: lucibonini@gmail.com²

Área do Conhecimento: Comunicação.

Palavras chave: Games, Signo, linguagem, Reprodutibilidade.

INTRODUÇÃO

Os *games*, tornaram-se nas últimas décadas um objeto de estudo no campo das humanidades e sua característica intrínseca em transmitir mensagens faz com que sua aproximação com à área da comunicação seja ainda mais forte. De um entretenimento, o game passou a ser visto como uma ponte midiática de linguagem, narrativa cheio de signos. Os games de realidade alternativa os ARGs tem sido feito na intenção de ruir os espaços entre o mundo real e o mundo virtual, uma espécie de espectro entre mundos alternativos, algo que se vive no real, mas é agora apresentado com características cada vez mais realistas em um computador ou smartphone. Nesse sentido, para identificação com o jogador, designers de games propõem sempre aproximar a arquitetura e a narrativa dos games a cultura e a arte, literatura assim como: mitologia, cotidiano, crenças, e etc. de maneira a reproduzir com veemência a realidade de quem joga. Para McGonigal (2012 p 91) "Os jogos criam vínculos sociais mais fortes, e levam as redes sociais mais ativas". Já para Sato (2009, p. 38), mesmo sendo distinto da vida real, o jogo é artificial mesmo quando apresenta aspectos ou fragmentos da vida cotidiana. Dito isso, a presente pesquisa busca analisar o game brasileiro *Favela Wars* lançado em Abril de 2013, considerado o primeiro grande game produzido em território nacional. Desenvolvido pela empresa brasileira Nano Studio, o jogo, tem como temática conflitos entre policiais e traficantes no Rio de Janeiro. Situado na capital fluminense de 2041, o game usa modelo de estratégia, dividido em turnos. O jogador escolhe entre a delegacia e a favela como lugar de seu quartel-general e, com sua equipe, deve aniquilar todos os oponentes.

OBJETIVOS

Nesse trabalho, partimos do pressuposto de que os espaços virtuais, mais do que o mero entretenimento, se propõem a reproduzir as várias manifestações de um povo, seja ela cultural ou da realidade vivida que se apresentam mais impregnadas das realidades paralelas. Acreditando nisso, o nosso objetivo é empreender uma busca analisando sobre uma nova ótica as novas formas de reproduções da cultura brasileira nos games.

MÉTODO

O método proposto por Pierce é denominado semiótico. Como a Semiótica é uma ciência que estuda as linguagens, usar esse método ao analisar um game é pertinente porque a semiótica analisa a realidade por meio do signo verbal ou não verbal, consequentemente a semiótica representa algo que está fora, mas faz parte do objeto.

Nesse caso, o jogo reproduz conflitos, violência, morte e dialetos que estão no cotidiano da realidade brasileira. Assim, Santaella com base nos estudos de Pierce diz que a análise científica é no fundo semiótica, conforme ela explica: "Para que sua semioticidade seja visível, basta substituir a noção de evidência por uma concepção de representação ou signo [...] Os dados não são em si mesmos evidências para aquilo que eles atestam: eles devem ser interpretados para ser evidências" (SANTAELLA,2005, p. 31). Como já temos feito em outras análises fizemos uma leitura do game Favela Wars no seu aspecto de signo indicial,ou seja, seu aspecto de referencialidade observou-se o local que o game retrata, as situações cotidianas, a ideologia, a política presente no discurso que constrói o personagem e reproduz todo o universo do jogo. Produzimos uma análise detalhada de acordo com as seguintes temáticas que foi encontradas no conteúdo do game: Reprodução do cotidiano, da cultura, da realidade brasileira e a predominância ideológica que é retratada no percurso do jogo, que respondeu os nossos objetivos e problema de pesquisa.

RESULTADOS

Figura 01: Abertura do jogo



Fonte: <http://www.favelawars.com/br.html>

Sendo um jogo de estratégia, é preciso calcular os movimentos do rival. Se as estratégias do *gamer* forem corretas e derrotando todos os adversários, vencerá a luta. Ao entrar no Favela Wars, o *gamer* tem duas opções incorporar o papel de um policial ou traficante em plena guerra pelo controle de algumas das mais famosas favelas cariocas. Cidade de Deus, Rocinha, Morro do Borel, Complexo do Alemão e Santa Marta. Usando um sistema de batalhas por turnos, semelhante ao de jogos de RPG, ele combina movimentos calculados com combates entre mocinhos e bandidos. Os Policiais em sua maioria brancos e os traficantes em sua maioria negros. Esses conceitos estéticos vem perpetuando uma visualidade corriqueira, ao apresentar personagens, para os quais nosso imaginário se volta, aceita e partilha, não somente a aparência do herói mas o estereótipo do anti-herói, o bandido, o mal, o favelado. "é assim que podemos fazer uma crítica à formação modernista, que tende a considerar apenas o conceito clássico de beleza estética, das imagens que compõem os personagens, das narrativas desses novos contos, dos personagens/heróis já consagrados" (RAHDE, 2008 p 105).

O autor também observa em sua análise sobre os heróis do cinema que ao passar do tempo a representatividade do personagem mítico passa por uma transformação, se antes os deuses, ou qualquer herói com adjetivos divinos eram representado de forma

mais sobrenatural possível, o imaginário coletivo tem se identificado com heróis ou personagens em uma esfera mítica em transição, ou seja, mais próxima do que o indivíduo aspira. Como afirma:

Este é e tem sido o tema dos atuais filmes de ficção científica, atendendo aos desejos de uma coletividade globalizada de espectadores e buscando ideias em velhos contos, mitos, fantasias e heróis imaginários, que vêm contando suas histórias de maneira simbólica, pelas quais perpassa uma estética em transição. (2008, 103)

As comunidades no game *Favela Wars*, cujas imagens foram capturadas para a tela do computador, de fato, existem fora e independentemente do game. Assim, as imagens infográficas que estão no game têm o poder de indicar exatamente aquela existência. O que dá justificativa ao índice é sua existência tangível. Para Santaella (2002), todos os índices envolvem ícones. Mas não são os ícones que os fazem funcionar como signos. Sendo assim, as casas, os conflitos das comunidades, o a linguagem verbal "*gírias*" que se apresentam no game, tem alguma semelhança com a aparência e o vocabulário desenvolvido nas comunidades do Rio de Janeiro. Nesse caso, para funcionar como índice ao jogar *Favela Wars* mesmo não sabendo necessariamente do que se trata, ou sendo leigo, o jogador reconhecerá o ambiente do Rio de Janeiro e a guerra urbana que é noticiada pela mídia

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo pode ser visto como um elemento cultural, acompanhando a sociedade em seus valores, percepções e anseios, sendo ele mesmo um resultado das projeções e expressões da sociedade. Atualmente podemos ver os processos da reprodutibilidade chegar até nós, assim como foi a gravura sobre a madeira, o desenho à pedra, a fotografia que permitiu algo revolucionário, o retrato de pessoas queridas, o cinema que até então fazia uma cópia nítida da realidade e do cotidiano foi sem dúvida algo inovador, porém as técnicas de reprodução tinha chegado a seu nível mais avançado até a chegada dos games eletrônicos que além de se apropriar do cotidiano, da cultura e do comportamento de uma realidade escolhida, reproduz em uma tela de computador a vivência humana. Observamos que o game *Favela Wars* apresenta aspectos intrínsecos da sociedade brasileira, heróis e vilões, inseridos em uma realidade virtual, são representações radiográficas e arquetípicas do Brasil.

Muitos jogadores indicam que são motivados a jogar para escapar das tensões e dos desafios do mundo real. Jane Novak (2010), explica que, o mundo imaginário dos games segue suas próprias regras, algumas das quais são menos restritivas que a vida real. Entretanto, outras plataformas como: filmes, livros proporcionem escapismo semelhante, o mundo dos games é mais participativo.

A natureza mutável da arte faz com que os movimentos culturais e artísticos incorporem conceitos que estão vigentes em determinadas épocas. Por exemplo, até o final dos anos 80, a representação negativa das favelas como lugares da pobreza e da marginalidade era equilibrada por sua valorização como berço do samba, do carnaval e da cultura popular (LEITE e OLIVEIRA 2005 p 14).

Na década de 90, porém, as favelas passaram a ser tematizadas sobretudo pela violência e insegurança que trariam aos bairros.

A percepção das favelas como ameaças à "cidade" acarretou um adensamento dos estigmas sobre seus moradores que foram criminalizados por nelas residir. A população favelada foi aproximada dos bandidos em uma

lógica que considera sua convivência forçada com bandos de traficantes de drogas como sintoma de convivência (IDEM, 2005 p 18)

Seguindo a lógica da transmutação das artes, assim como em outras épocas em que a literatura, o cinema, a televisão era o principal meio de entretenimento reproduzindo as várias combinações perceptíveis do que era realidade, ou que as pessoas achavam que era, e traduzindo isso para população em forma de arte, em nossa época essa mesma visão segue em uma máxima sem precedentes, e isso reflete agora no ciberespaço.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zigmunt. **Ensaio Sobre o Conceito de Cultura**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2012

BENJAMIN, Walter, **Sociologia da Arte IV**, Rio de Janeiro, Zahar Editores, 1969

CHAUÍ, Marilena. **Simulacro e poder: uma análise da mídia**. São Paulo: Fundação Perseu Abramo, 2006.

KENSKI, Rafael. A vida é um jogo. **Revista Superinteressante**. Ed. Abril. Dez/2011

LEÃO, Lucia. O jogo ideal de Alice: o videogame como arte In SANTAELLA, Lúcia, FEITOZA Mirna. (ORG) **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**, São Paulo, Cengage Learning, 2009.

LEITE, Márcia Pereira; OLIVEIRA, Pedro Paulo de. **Violência e insegurança nas favelas cariocas: o ponto de vista dos moradores**. Revista Praia Vermelha, PPGSS - UFRJ, Número 13, segundo semestre, 2005.

LUCKMANN, Thomas.; BERGER, Peter L. A construção social da realidade: tratado de sociologia do conhecimento. 25ª. Ed., Petrópolis: Vozes, 2005

MCGONIGAL, Jane. **A realidade em jogo: por que os games nos tornam melhores e como eles podem mudar o mundo**, Rio de Janeiro: BestSeller, 2012

NOVAK, Jeannie. **Desenvolvimento de games**; tradução CONTI, Pedro C., São Paulo, Cengage Learning, 2010.

RAHDE, Maria F, **Comunicação e imaginário nos contos do cinema contemporâneo: uma estética em transição**, Revista Comunicação, mídia e consumo, ESPM São Paulo, v. 5 n. 12, 2008

SANTAELLA, Lúcia, FEITOZA Mirna. (ORG) **O mapa do jogo: a diversidade cultural dos games**, São Paulo, Cengage Learning, 2009.

SATO, Adriana Kei O. **Do mundo real ao mundo ficcional: a imersão no jogo**. In: Lucia Santaella; Mirna Feitoza. (Org.). **Mapa do Jogo - diversidade Cultural dos Games**. 1ed. São Paulo: Cengage Learning, 2009 v,1/1 p. 35-48

_____, Lucia. **Culturas e artes do pós-humano: Da cultura das mídias à cibercultura**. São Paulo: Paulus, 2003