UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

SERGIO ESTEVAM CARLOS DE ARAUJO

Grand Theft Auto:

"TORNE-SE UM CIDADÃO DE *LOS SANTOS*".

*Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e
subjetividades*

São Paulo

2018

SERGIO ESTAVAM CARLOS DE ARAUJO

Grand Theft Auto:

"TORNE-SE UM CIDADÃO DE *LOS SANTOS*".

*Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e
subjetividades*

Dissertação apresentada à Faculdade de
Educação da Universidade de São Paulo
como parte dos requisitos necessários à
obtenção do título de Mestre em
Educação.

Área de Concentração:
Sociologia da Educação

Orientadora: Prof^a. Dr^a.
Flávia Ines Schilling

SÃO PAULO

2018

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO, PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Catálogo na Publicação

Serviço de Biblioteca e Documentação

Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo

371.369 Araujo, Sergio Estavam Carlos de

A663g Grand Theft_Auto: “torne-se um cidadão de Los Santos”. Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades / Sergio Estavam Carlos de Araujo; orientação Flávia Ines Schilling. São Paulo: s.n., 2018.

199 p. tabs.; ap.; anexos

Dissertação (Mestrado – Programa de Pós-Graduação em Educação. Área de Concentração: Sociologia da Educação) - - Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo.

1. Jogos eletrônicos 2. Governo 3. Subjetividades 4. Violência 5. Videogames I. Schilling, Flávia Ines, orient.

ARAUJO, Sergio Estevam. **Grand Theft Auto: "TORNE-SE UM CIDADÃO DE LOS SANTOS"**. Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades. 2018. 199 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Aprovado em: ____/____/____

Banca Examinadora:

Prof^a. Dr^a. Flávia Inês Schilling

Instituição: Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo - Feusp

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof^o. Dr^o. Andrei Koerner

Instituição: Instituto de Filosofia e Ciências Humanas - UNICAMP

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Prof^a. Dr^a. Adriana Marcondes Machado

Instituição: Instituto de Psicologia – USP

Julgamento: _____

Assinatura: _____

Dedico esta pesquisa aos meus alunos de ontem e hoje que me inspiraram a realizá-la.

AGRADECIMENTOS

A minha mãe Damaris e meus avós Estevam e Dirce, por serem meu esteio ao longo de toda minha trajetória até aqui;

A minha companheira Aline, por me ensinar a ver novas cores e por ser o melhor exemplo de disciplina e dedicação que conheço.

Aos meus tios Derli, Nilson, Edivam e Edilaine, por saber que posso sempre contar com vocês;

Aos meus primos Ester e Daniel, por me alegrarem e me tirarem da frente do computador quando estava tão cansado que já não conseguia fazer mais nada;

Ao Ricardo, por servir de inspiração na superação dos contratempos que sempre aparecem;

Ao meu grande amigo Fábio Marrone, por sempre estar presente nos momentos de dificuldades e angústias, desde nossa infância;

Ao grande amigo Marcio, pela amizade, almoços e por tantos debates intelectuais desde o primeiro dia da graduação até hoje;

Aos amigos Gautier, Dimas e Cláudio pelas caronas, conversas e horas dedicadas às “jogatinas” naqueles momentos de grande tensão;

A todos os professores que me inspiraram e incentivaram ao longo de minha vida da escola à faculdade;

A minha orientadora Flávia Schilling, que me acolheu como orientando e me fazia sair com a mente em ebulição após cada conversa de orientação;

Aos meus companheiros de escola, Camila, Emerson, Leandro, Morgana, Roberto, Luciana, por serem verdadeiros parceiros de lutas e alegrias;

A amiga Valéria (e Pedro), pelas conversas inspiradoras no pesado dia-a-dia da escola e pela leitura atenta desse trabalho.;

A todos os meus irmãos e irmãs de Kung Fu da USP e da CTKS, que já se tornaram muito mais do que amigos de treino;

Ao mestre Dagoberto Luis de Souza, por me ensinar a subir degrau por degrau a escada do conhecimento;

Aos meus alunos, por me inspirarem a realizar essa pesquisa e em especial por aqueles que contribuíram diretamente com esse trabalho;

Ao *Demonhawk*, Emerson, Fernando, Gustavo, Sara, que participaram desse projeto compartilhando suas ricas opiniões e experiências.

RESUMO

ARAUJO, Sergio Estevam. **Grand Theft Auto: "TORNE-SE UM CIDADÃO DE LOS SANTOS"**. Um estudo sobre jogos eletrônicos, violência, governo e subjetividades. 2018. 199 f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2018.

Os jogos eletrônicos são hoje uma das formas de entretenimento que mais crescem no mundo. No período em que vivemos assistimos à uma proliferação de dispositivos que nos cercam, governando-nos e subjetivando-nos. Desde objetos simples como uma caneta até a própria linguagem, não há como escapar do círculo de influência dos dispositivos. Seus efeitos são tanto mais presentes quanto menos somos capazes de percebê-los. Os jogos eletrônicos parecem ter uma vocação especial para se enquadrar nesse último caso, já que costumamos dedicar pouca atenção aos mesmos, muitas vezes considerando-os como meros brinquedos, ou passatempos. Nesse trabalho buscamos descrever e compreender como são as estratégias usadas pelos jogos eletrônicos para capturar seus jogadores e submetê-los a um processo de subjetivação que os governa. Queremos também identificar que tipos possíveis de resistências são formados nesse processo. Especificamente, nos debruçamos sobre o jogo GTA V e seu modo exclusivamente online. A série de jogos GTA é uma das mais populares da atualidade e possui uma trajetória repleta de controvérsias em torno da violência e criminalidade representada em seu universo. Assim sendo, a questão da violência no jogo e como seus jogadores a elaboram também foi um ponto importante em nossa investigação. Para alcançarmos nossos objetivos fizemos uma descrição do funcionamento de seu funcionamento, realizamos uma incursão etnográfica em uma comunidade de jogadores online e entrevistamos adultos e adolescentes jogadores. Ao final de nosso trabalho observamos que os jogos eletrônicos, em especial o GTA, são capazes de seduzir e capturar seus jogadores por possibilitar que estes obtenham sucesso em seus esforços para alcançar as metas que o jogo propõe. Diferentemente do que acontece no dia a dia, em que nossas tarefas nos parecem demasiadamente árduas, pouco recompensadoras, ou até sem sentido, as ações dentro do jogo trazem recompensas imediatas e as regras que regulam seu funcionamento são bastante claras e constantes. Porém, como forma de sempre impulsionar os jogadores a permanecerem engajados o jogo deve ser constantemente atualizado e novas metas e tarefas, cada vez mais desafiadoras e, às vezes, inalcançáveis, devem ser introduzidas. Frente a isso, o jogador deve comportar-se como um perfeito *homo oeconomicus* neoliberal respondendo prontamente à essas modificações sistemáticas. Porém, vislumbramos algumas formas de resistência, ou engajamentos diferentes com o jogo. Tais como ignorar as atualizações e formas prioritárias de jogar ou subverter as regras modificando o jogo para acessá-lo de formas não previstas. Resistir ao poder de governo dos jogos eletrônicos não é uma tarefa simples e talvez nem seja possível de realizá-la de forma perfeita, mas conhecer as formas com que eles nos subjetivam é um passo importante a ser dado. Acreditamos que nosso trabalho tenha trazido contribuições nesse sentido.

Palavras-chave: Jogos Eletrônicos. Governo. Subjetividades. Violência. Videogames.

ABSTRACT

ARAÚJO, Sergio Estevam. Grand Theft Auto: "**BECOME A CITIZEN OF LOS SANTOS**". A study on electronic games, violence, government and subjectivities. 2018. 199 p. Dissertation (Master's in Education) - Education College, São Paulo University, Brazil, 2018.

The videogames are one of the fastest growing entertainment media in the world. Nowadays, we witness a proliferation of devices that surround us, governing and subjecting us. From simple objects like a pen to the language itself, there is no escape from its circle of influence. The less we are able to perceive them the more they are likely to govern us. Videogames seems to have a special vocation to fit in that latter case, as we tend to pay little attention to them, often considering them as mere toys or hobbies. In this work we seek to describe and understand the strategies used by electronic games to capture their players and submit them to the process of subjectivation. We also want to identify possible resistances and types of countermeasures that can appear in this process. Specifically, we focus on GTA V and its online mode. GTA is one of the most popular series of games today and has a path full of controversies around violence and criminality portrayed in its games. Therefore, the violence in the game and how its players deal with it was also an important issue in our investigation. To achieve our goals, we described how the game works, conducted an ethnographic visitation on a community of online players and interviewed adult and teenage players. At the end of our research we observed that electronic games, especially GTA, are capable of seducing and capturing their players by enabling them to succeed in their efforts to achieve the goals proposed by the game. Opposing what happens on the everyday life, where our tasks seem too arduous, unrewarding, or even meaningless, the in-game actions brings immediate rewards. At the same time the rules that governs these virtual worlds are fairly clear and constant. However, to always encourage players to stay engaged, the game must be constantly updated with new goals and tasks even more challenging and, sometimes, beyond reach. Facing it the player must behave like a perfect neo-liberal *homo oeconomicus* responding to systematic modifications. Despite it, we encounter different forms of engagement with the game that maybe could imply in small ways of resistance. Such as ignoring the updates and primary forms of play or subverting the rules by modifying the game to make use of it in unpredictable ways. To resist the governing and subjectivation powers of the videogames is not a simple task. And maybe not completely possible. But knowing the ways in which they govern us is an important step to take. So, we believe our work has made contributions in this regard.

Keywords: Electronic Games. Government. Subjectivities. Violence. Video games.

LISTA DE APÊNDICES.

Apêndice A – Roteiro de entrevistas GTA V.....	p. 162
---	--------

LISTA DE ANEXOS

Anexo A - Portal de entrada.....	p. 165
Anexo B - Agência de turismo.....	p. 166
Anexo C - Promessa de ascensão e carros de luxo.....	p. 167
Anexo D - Prosperidade econômica.....	p. 168
Anexo E - Paz de espírito e segurança privada.....	p. 169
Anexo F - Espaço físico.....	p. 170
Anexo G - Michael.....	p. 171
Anexo H - Franklin.....	p. 172
Anexo I - Trevor.....	p. 173
Anexo J - Mundo aberto crime e caos.....	p. 174
Anexo K - <i>Jobs</i>	p. 175
Anexo L - Organizações criminais.....	p. 176
Anexo M - Criação.....	p. 177
Anexo N - Descrição no <i>Facebook</i> e <i>Social Club</i>	p. 178
Anexo O - Primeira postagem.....	p. 179
Anexo P - Evento de pontos em dobro e recrutamento.....	p. 180
Anexo Q - Caça e treinamento.....	p. 181
Anexo R - Dia 08 de março.....	p. 182
Anexo S - Manifesto.....	p. 183
Anexo T - Regras do comando.....	p. 184
Anexo U - Atividade semanal.....	p. 185
Anexo V - ROTA.....	p. 186

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 - Grupo 1 de adolescentes entrevistados.....p. 133

Tabela 2 - Grupo 2 de adolescentes entrevistados.....p. 133

Sumário

INTRODUÇÃO	14
I.i Minha trajetória	14
I.ii Dispositivo, governo, subjetivação.....	22
I.iii Retomando os objetivos e metodologia.....	26
I.iv Etnografia ou Netnografia?.....	28
CAPÍTULO 1. Um panorama dos jogos eletrônicos: formatos e debates.....	41
1.1 Os jogos eletrônicos.	41
1. 2 Apresentação e discussão da pesquisa em Jogos Eletrônicos.	45
1.3 Outros caminhos possíveis para a pesquisa com jogos eletrônicos.....	48
1. 4 A estética própria dos Jogos Eletrônicos.....	51
1.5 O contexto brasileiro	56
1. 6 Os jogos eletrônicos no contexto da cibercultura.....	58
1.7 Alguns estudos culturais sobre a governamentalidade, gênero e jogos eletrônicos.	65
CAPÍTULO 2: GTA.....	74
2.1 Visitando <i>Los Santos</i> através do catálogo de uma agência de turismo.	74
2.2 GTA Online.....	85
2.3 GTA no Facebook: o <i>Comando-ALFA-GTA-V</i>	99
2.3.1 Comando-ALFA-GTA-V	100
CAPÍTULO 3 - O que dizem os jogadores.....	118
3.1 As entrevistas com os adultos	118
3.2 As entrevistas com os/as adolescentes	132
CONCLUSÃO	144
BIBLIOGRAFIA.....	151
APÊNDICES	162
ANEXOS	165

INTRODUÇÃO

I.i Minha trajetória

Ainda não estamos acostumados a encontrar bancas de mestrado ou doutorado e, muito menos, disciplinas nas universidades dedicadas aos videogames ou jogos eletrônicos. Assim, fui me acostumando com as diversas reações de surpresa e dúvida das pessoas, dentro e fora da universidade, quando falava que estudava jogos eletrônicos em um curso de mestrado na área da sociologia da educação. Constantemente me deparava com frases como, *“Mas você está desenvolvendo um jogo? Isso dá dinheiro, muito bom!”*, *“Você está num curso de sociologia da educação estudando jogos eletrônicos, como assim?”*, *“Você está desenvolvendo jogos educativos?”* e *“O que há para se estudar sobre jogos eletrônicos? Videogame é diversão, não tem que ser coisa séria.”*. Minha resposta nunca parecia ser o suficiente para justificar meu interesse, ao menos não como gostaria que fosse. Gostaria de poder mostrar em poucas palavras que os jogos eletrônicos estão cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, mas que, até então, pouco se tem debruçado sobre o que eles significam em nossa sociedade. Tendemos a olhar ora com naturalidade, ora com menosprezo, para aquelas pessoas que passam a viagem toda no trem ou no ônibus jogando em seus aparelhos celulares. As apreciações vão de *“Isso não passa de um passatempo inocente”* até *“Os videogames são um vício que está acabando com os cérebros das pessoas”* e circulam em todos os âmbitos sem que as problematizemos como deveríamos.

Quando explicava minha pesquisa para as pessoas, que tinham tempo e interesse para me ouvir, desenvolvi a estratégia de perguntar se essa pessoa jogava ou se convivia com alguém que jogava. A partir disso começava a tentar explicar meus objetivos, que até então não estavam muito claros. Quando fazia esse exercício as pessoas começavam a perceber que os jogos eletrônicos estão quase em toda parte e que muitas vezes somos jogadores e conseguimos ignorar esse fato. Conversando com uma professora sobre meu trabalho, ela me relatou que apenas seu filho jogava e que ela só jogava, um pouco, um jogo de celular com “frutinhas” e “docinhos”. A conversa continuou até que ela relatou que houve uma época em que ela colocava seu celular para despertar às quatro horas da manhã para ganhar um bônus diário que era disponibilizado pelo jogo esse horário. Quando ela me contou isso perguntei novamente, em tom de brincadeira, se era apenas o filho dela mesmo que jogava.

Para apresentar minha pesquisa realizarei esse exercício aqui, porém serei eu quem ira contar sobre minha relação com os jogos eletrônicos mostrando como passei a me interessar por estudá-los, além de jogá-los. A partir disso, mostrarei novas formas de olhar para esse fenômeno para poder, então, especificar nossos objetivos de pesquisa e métodos para realizar nossa investigação.

Quando criança, meu primeiro contato com jogos eletrônicos aconteceu em visitas a colegas que possuíam aparelhos de videogame como *Master System*, *Atari* e *NES*, considerados da segunda e da terceira geração de vídeo games. Levei alguns anos para conseguir que minha família me comprasse um console, uma versão do *Atari 2600* nacional que, acidentalmente, foi esmagado por uma gaveta. Cheguei a ter alguns outros consoles como o Super Nintendo e o Mega Drive, porém a marca do console não parecia ser tão importante quanto os momentos jogando junto com os meus colegas, conversando e compartilhando experiências vividas com os jogos. *Sonic*, *Super Mario World*, *Donkey Kong* e *Street Fighter* marcaram esse momento. Quando minha família adquiriu um computador, comecei a utiliza-lo para jogar e continuava a encontrar meus amigos em casa para as sessões de jogos. Essa também foi a época da primeira e da segunda geração do console da Sony, o Playstation, que graças às modificações realizadas em lojas de jogos, aceitava jogos falsificados. Algumas vezes, meus amigos e eu nos juntávamos para ir em uma “vendinha” ou “barraquinha” e comprávamos três ou mais jogos novos de uma vez, dos quais, muitas vezes, não jogávamos nem a metade. Passávamos horas e mais horas tomando sustos e tentando “sobreviver” ao *Resident Evil*, resolvendo mistérios em jogos de computador como *Full Throttle*, construindo cidades civilizações em *Civilization*, fazendo malabarismo para jogar “de dois” no teclado do computador jogos de “navinha”, que nunca lembrávamos o nome.

E, então, apareceram os jogos de mundo aberto como o *GTA*. Esses jogos nos transportavam para mundos gigantes para explorarmos e sempre tínhamos a impressão que o fazíamos de um jeito só nosso encontrando coisas que nenhum outro jogador encontrava. Eu costumava passar horas durante as tardes passeando de carro por aquelas versões fictícias de Nova Iorque e Miami enquanto cumpria missões, ouvindo a trilha sonora do jogo nos carros. Quando o grande sucesso de vendas *GTA San Andreas* foi lançado para computadores pessoais, eu já estava na faculdade, mas, mesmo assim, não deixei de viver dentro daquele mundo. Até hoje, quando ouço algumas das músicas que fizeram parte da trilha sonora desse jogo me relembro das sensações, das paisagens, das mudanças do clima, dos personagens da história e de meu envolvimento com eles, e da busca de objetivos secundários do jogo para cumprir todos os desafios – assim como da frustração por não os alcançar. Nessa época já

conseguia compreender melhor alguns aspectos do jogo que antes passavam pouco percebidos por mim, como detalhes da história e dos conteúdos sarcásticos e irônicos nos diálogos e rádios do jogo. Por mais que me utilizasse de sites com informações gerais e específicas sobre o jogo, meu contato com outros jogadores, salvo um ou dois colegas, era limitado a esse contato indireto com os autores dos sites. Nunca participei de fóruns, *chats*, ou coisa do tipo.

Além de jogar em casa no computador, costumava ir até a casa de colegas para jogar *Playstation 2* e os jogos “piratas” que comprávamos aos montes, mas que só dávamos conta de jogar dois ou três. Até essa época nunca havia cogitado estudar os jogos eletrônicos academicamente. Cursava a faculdade de Educação Física e por mais que me engajassem nos estudos socioculturais da área, meu interesse girava ao redor das relações de gênero e as práticas corporais, sendo que o título de minha monografia de conclusão de curso foi *As mulheres e o esporte olímpico brasileiro entre as décadas de 1930 e 1960*. Durante esse processo, principalmente na licenciatura, tive contato com o referencial dos Estudos Culturais a partir de autores como Tomaz Tadeu da Silva, Stuart Hall e Henry Giroux. Deste último, li dois textos que me marcaram muito, nos quais o autor discutia a noção de Pedagogia Cultural e discutia como artefatos da cultura como desenhos animado e filmes são um tipo de pedagogia (GIROUX, 1995a, 1995b).

Quando finalmente concluí meu curso de Educação Física comecei a trabalhar como professor na periferia de Várzea Paulista, uma cidade no interior de São Paulo. Pautei minhas ações pedagógicas a partir da perspectiva Cultural da Educação Física, para a qual os Estudos Culturais são um referencial bastante caro. Lembro-me muito bem do dia em que estava reunido conversando com alguns alunos do segundo ano do Ensino Fundamental, discutindo a respeito da brincadeira de polícia e ladrão. Perguntava a eles a respeito do que eles pensavam sobre essa brincadeira, sobre qual a relação dela com policiais e ladrões da vida real, quando para minha grande surpresa alguns deles relataram que a brincadeira seria semelhante ao jogo eletrônico GTA. Durante esse trabalho, lembrei-me dos textos de Giroux (1995a e 1995b) e comecei a indagar-me o quanto os jogos eletrônicos serviam como referenciais culturais para os jovens e crianças que os acessavam. Realizei uma pesquisa com os alunos a respeito do uso de jogos eletrônicos, um breve mapeamento com a intenção de futuramente estudá-los. Identifiquei, dentre outras coisas, que esse jogo era bastante acessado pelas crianças, embora bastante contestado pelos pais. Era considerado um jogo violento, e havia a preocupação de que as crianças pudessem se tornar violentas, mas ao mesmo tempo elas jogavam os jogos. Uma das coisas que mais me chamou a atenção foi o fato de que várias meninas da turma relataram jogar. Lembrei-me que, quando era mais novo e jogava GTA não tinha

conhecimento de nenhuma menina que jogasse o jogo. Infelizmente, o trabalho foi interrompido com minha saída da rede municipal de Várzea Paulista, mas, dois anos mais tarde, essa experiência foi fundamental para elaborar meu projeto de mestrado.

Desde que terminei a faculdade, meu contato com os jogos passou a se dar predominantemente por consoles (*Nintendo Wii* e *Playstation 3* e *4*), e desde então tenho me mantido muito mais próximo das redes de jogadores organizados em função dos jogos. No momento, não possuo uma rotina tão intensa de sessões semanais, porém me considero um jogador bastante regular. Atualmente, quase todos os jogos mais famosos dispõem de modos de uma versão online, com interações cooperativas ou competitivas e, uma vez que as demandas para se jogar online requerem grande regularidade confesso que não vivencio com tanta frequência esses modos de jogo.

Em 2015, trabalhando na rede municipal de São Paulo, tive a oportunidade de atuar como professor de projetos e desenvolvi um trabalho sobre jogos eletrônicos. Minha intenção inicial seria mapear o envolvimento dos alunos, semelhantemente ao que fiz anteriormente em Várzea Paulista, e a partir daí selecionar temas a serem problematizadas. Desenvolvi o projeto com alunos do quarto e quinto ano do Ensino Fundamental e a primeira etapa do projeto constituiu-se por um mapeamento a partir do qual busquei identificar como os alunos fazem uso dos jogos eletrônicos em seu cotidiano. Pesquisamos as principais plataformas utilizadas por eles (tablets, celulares, consoles e computadores), os jogos mais acessados, os sites nos quais os alunos buscam informações sobre os jogos etc. Nesta primeira etapa identificamos que não eram todos os alunos que possuíam acesso a consoles atuais como *X-box 360* ou *Playstation 3*, entretanto, a maioria deles não deixava de jogar já que contavam com aparelhos móveis como tablets e celulares, próprios ou dos pais. Além disso, eles também acessavam alguns sites que disponibilizam jogos gratuitos para serem jogados online, como o *FRIV.com* e o *CLIKJOGOS.com*.

Decidimos, então, aprofundar nossa investigação a partir desta trilha. Realizei uma sessão de jogo junto com os alunos permitindo que eles trouxessem seus aparelhos portáteis para a sala de aula. Nesse dia deixamos que jogassem os jogos que quisessem e que compartilhassem suas experiências com os colegas. Chamou-nos a atenção o fato que eles se organizaram em grupos para jogar seus jogos, alternando-se em quem controlava os dispositivos, emprestando os aparelhos uns aos outros, jogando competitivamente e cooperativamente ou apenas assistindo os outros jogarem. Essa observação nos fez contrapor um preconceito inicial de os usos dos jogos eletrônicos serem particularmente individuais.

Além disso, notamos que grande parte dos grupos, se não a maioria, era constituído exclusivamente por meninos ou meninas.

Observamos também os tipos de jogos escolhidos pelos alunos para jogar e se haviam diferenças entre os jogos que as meninas jogavam e aqueles que os meninos jogavam. Notamos que alguns jogos como *Subway Surfers*, *Zumbi Tsunami* entre outros com uma temática de aventura que envolve domínio de habilidades eram jogados tanto por meninos como meninas. Jogos de corrida e tiro eram preferidos por meninos, mas algumas meninas também jogavam jogos desse tipo. Por outro lado, os jogos de moda, cozinha e maquiagem eram jogados apenas por meninas. Após esta sessão realizamos uma roda de conversa para debater como havia sido essa vivência. Apresentamos os principais pontos observados por nós para nossos alunos e lhes perguntamos o porquê de alguns grupos não se misturarem e por que alguns jogos eram jogados apenas por meninas ou quase exclusivamente por meninos. Foi um debate acalorado em que alguns meninos justificavam suas escolhas pelo fato de que jogos de cozinha e moda eram de meninas e jogos de corrida e tiro eram melhores para serem jogados por meninos. Quando perguntávamos se um garoto não poderia gostar de outro tipo de jogo como de fazer comida os meninos respondiam que não. E quando perguntávamos se as meninas não poderiam gostar de jogos de corrida ou tiro, grande parte dos meninos também afirmava veementemente que não. As meninas por outro lado, não aceitavam passivamente tudo o que os meninos diziam. No geral, elas concordavam que jogos de cozinha e moda eram indicados para meninas, porém não concordavam que meninas não poderiam jogar jogos de corrida ou de tiro.

Após este momento, decidimos investir nossas forças em problematizar com os alunos esses discursos de gênero que perpassam a prática dos jogos eletrônicos e que cristalizam formas de masculino e feminino bem definidas e restritivas, cerceando as possibilidades de escolha e vivências de meninos e meninas. Fomos investigar como são os sites de jogos gratuitos mencionados. Observamos que em alguns desses sites os jogos são classificados de acordo com a temática (aventura) e o tipo de jogabilidade (tiro em primeira pessoa, por exemplo), porém em alguns sites há a classificação de jogos para meninas e jogos para meninos. Dois sites nos chamaram a atenção em particular nesse sentido pois, como seus nomes sugeriam, eram completamente segregacionistas: *meninosjogos.com* e *meninasjogos.com*. No primeiro os jogos eram classificados de acordo com a temática incluindo: aventura, luta, corrida, moto, tiro etc., e o segundo apresentava a mesma classificação temática, porém incluía: cozinhar, moda ou vestir, cuidar de casa, cuidar de

bebês etc. Além disso, o site *meninasjogos.com* era majoritariamente da cor rosa e o site *meninosjogos.com* não apresentava uma cor predominante além do branco de fundo.

Nossa próxima ação foi levar um notebook conectado à internet e a um projetor para dentro da sala para mostrarmos esses dois sites citados acima. Não apenas mostramos o site como realizamos o seguinte exercício. As meninas tiveram que selecionar alguns jogos do site *meninosjogos.com* para elas jogarem e os meninos fizeram o mesmo no site *meninasjogos.com* para eles jogarem. Houve resistência de ambas as partes, mas a vivência aconteceu muito bem e imediatamente fizemos uma discussão perguntando inicialmente se as meninas haviam se divertido jogando jogos ditos para meninos e vice-versa. A maior parte das meninas não teve muito problema para afirmar que haviam gostado de jogar e um argumento muito recorrente utilizado por elas era algo do tipo “não tem nada a ver se o jogo é para menino ou para meninas, eu jogo o que eu gosto”. Alguns poucos meninos insistiam que esse argumento das meninas não era válido e que os jogos de aventura, tiro e corrida a eles pertenciam. Porém, a maioria dos meninos concordava com as meninas e alguns afirmavam possuir alguma parente menina que costuma jogar os mesmos jogos que eles jogam. Já com os meninos, apenas em uma sala a maioria dos meninos afirmou ter gostado de jogar um jogo ou outro do site *meninasjogos.com* principalmente aqueles relacionados à culinária. Buscamos encaminhar o debate afirmando que os jogos não seriam, então, nem de meninos, nem de meninas. A classificação “jogo de menina” e “jogo de menino” não faria sentido nenhum já que o que vale mesmo é ter prazer ao jogar um jogo não importa como ele seja. Além disso, tentamos ampliar o debate ilustrando com outras esferas da vida em que se diferenciam e restringem a atuação de homens e mulheres como a prática de esportes, outras brincadeiras, o trabalho doméstico e outras ocupações de trabalho, dirigir veículos etc.

Essa experiência nos apontou que os discursos de masculinidade circulam com tanta intensidade quanto os discursos de feminilidade, embora muitas vezes não prestemos atenção à isso. Tais discursos de masculinidade, muitas vezes, são tão restritivos quanto os de feminilidade. Atentos à necessidade de oferecer representações que contraponham as representações hegemônicas que cristalizam a masculinidade e a feminilidade como observamos nos sites dos jogos, propusemos aos alunos fazer uma campanha com cartazes e passando nas outras salas da escola para divulgar nossa discussão e mostrar que meninos e meninas podem jogar e gostar dos mesmos jogos. Organizamos cada uma de nossas quatro turmas em grupos de modo que cada sala tivesse cinco grupos. Cada grupo deveria produzir um cartaz somando vinte cartazes ao todo. Para montarmos as frases dos cartazes pedimos para que os alunos relatassem aquilo que lhes tivesse chamado a atenção ao longo de nossas

discussões sobre o tema e assim conseguimos elencar algumas palavras-chave e frases-chave. Cada grupo selecionou a palavra ou frase-chave que mais gostasse para produzir seu cartaz. Dedicamos algumas aulas para confeccionar os cartazes e após o término preparamos os grupos para apresentarem em outras turmas da escola dos sextos e nonos anos. A apresentação foi bastante simples e alguns grupos se sentiram à vontade para explicar no que consistia o trabalho e outros acharam melhor apenas ler os dizeres dos cartazes. Todas as apresentações foram precedidas por nossa fala apresentando o projeto e contextualizando nossas escolhas ao longo do projeto até então. As outras turmas foram bastante receptivas aos alunos e em maior ou menor medida interagiram com os alunos e nós professores. Particularmente, as meninas de outras turmas interagiram mais e relataram casos de preconceito relacionadas aos jogos eletrônicos ou outras instâncias como no esporte. Embora na maioria das vezes os meninos não se manifestassem verbalmente alguns demonstraram apoio relatando experiências com irmãs ou primas. Ao final das apresentações saímos para os corredores e afixamos os cartazes nos murais da escola.

Na etapa final do projeto, realizamos mais uma conversa com os alunos para ouvirmos suas impressões sobre aquilo que fizemos até então. No geral eles aprovaram o que fizemos e identificaram que ofender alguém por gostar ou não de um certo tipo de jogo é uma forma de preconceito e violência contra o outro. Sabemos que abordamos apenas uma instância socializadora onde circulam discursos sobre masculino e feminino e que os alunos seguem bombardeados por representações de gênero que cerceiam as atuações e escolhas. Porém, conseguimos expandir a discussão para outras instâncias da vida como o mundo do trabalho e a vida doméstica. Apresentamos um contraponto aos discursos hegemônicos a respeito do masculino e do feminino em nossa sociedade. Notamos que problematizar essas questões com as meninas lhes pareceu fazer sempre muito sentido, pois elas sentem na pele cotidianamente este cerceamento. Com os meninos era mais difícil para eles identificarem que ser impedido de gostar de um jogo de moda por ser menino, por exemplo, também é um tipo de cerceamento. Parecia-lhes mais natural aceitar que um menino não deva gostar de jogos de moda do que uma menina gostar de jogos de carro. Pareceu-nos que para alguns meninos há uma associação entre gostar de jogos de moda, cozinhar ou cuidar de casa, por exemplo, com homossexualidade e essa associação se configuraria como uma grande ofensa.

Nessa mesma época começamos a observar grande movimentação na internet, no *facebook* e no *youtube* particularmente, a respeito de várias feministas que questionavam a pretensa pertença dos jogos eletrônicos ao universo masculino. Uma das expoentes desse movimento é a ativista feminista Anita Sarkeesian, que está à frente de um site chamado

feministfrequency no qual ela realizou uma série de vídeos discutindo e denunciando as formas como vários jogos eletrônicos representam as mulheres a partir de ideias machistas e misóginas. Esta ativista ganhou bastante notoriedade recebendo prêmios de associações de desenvolvedores, entretanto também enfrentou grande reação por parte de jogadores que a hostilizaram e realizaram até ameaças de atentados em lugares em que ela iria palestrar (SCHREIER, 2014).

Evidente que o relato e, particularmente, a análise acima carece de maior precisão e rigor, entretanto essa experiência foi muito importante para o desenvolvimento dessa pesquisa e, inclusive, alguns desses alunos viriam a ser entrevistados por mim. Minha observação em páginas de fãs de jogos na internet (como as do *Facebook*), em fóruns nos quais jogadores compartilham suas experiências, além da participação em Feiras de jogos como a Brasil Game Show e também essas práticas na escola me fizeram elaborar algumas questões. O que é ser um jogador ou jogadora de jogos eletrônicos nesse cenário complexo permeado por discursos das mais diversas instâncias (estamos pensando no papel de amigos, pais, professores, lideranças religiosas, revistas especializadas, sites e fóruns de relacionamento, programas de TV, canais do YouTube etc) em que vivemos? A expressão *gamer* é capaz de encerrar um tipo de subjetividade único para aqueles que tem os jogos eletrônicos como parte de seu dia-a-dia? E em que medida essa expressão considera ou desconsidera questões de gênero tão presentes na experiência que relatei com os alunos? Como jogadores elaboram questões como violência e criminalidade presentes em jogos como os da série GTA? Enfim, como jogos eletrônicos constroem subjetividades?

Para tentar encontrar respostas a essas questões pretendemos, inicialmente, identificar e descrever os contextos em que jogadores adolescentes e jovens fazem uso de jogos eletrônicos. Consideraremos importante identificar os *locais e tempos* em que isso ocorre, quais as *plataformas utilizadas* para jogar, se os jogadores acessam os jogos *sozinhos ou em companhia* de colegas ou parentes, o *idioma* dos jogos, entre outros aspectos. Além disso, pretendemos identificar quais as referências, além do próprio jogo, são importantes para os jogadores obterem informações sobre os jogos e trocarem impressões com outros jogadores. Queremos investigar como são construídas as relações entre os jogadores em comunidades, sites e diferentes locais no ciberespaço. Uma vez que o universo dos jogos eletrônicos abarca uma miríade de tipos de jogos diferentes em diferentes plataformas, especificamente, iremos nos focar nos jogos da série *Grand Theft Auto*, particularmente seu último título, GTA V e seu modo Online. Esta é uma das séries mais populares entre os jogos e atualmente um dos títulos mais acessados. Ao fim, esperamos compreender as estratégias usadas pelos jogos eletrônicos,

especificamente o jogo GTA V, para capturar seus jogadores e submetê-los a um processo de subjetivação, e se há iniciativas de resistência a esse processo.

I.ii Dispositivo, governo, subjetivação

O processo de socialização contemporâneo não deve ser mais estudado como outrora atendo-se às tradicionais agências da educação como a Família ou a escola. Com a profusão dos meios de comunicação de massa e do processo de deslocamento da Cultura para o centro de nossas vidas, assistimos a emergência da Mídia como agência socializadora e educadora (HALL, 1997; SETTON, 2005, p. 337). Isso graças ao fato dela ser capaz de fazer circular informações que atingem a um grande público difundindo conselhos e estilos de vida. Em suma, ela difunde propostas alternativas de socialização, rompendo o monopólio da Família e da escola como instancias que norteariam a formação de subjetividades (SETTON, 2005, p. 346).

Giroux (1995a) reforça essa noção quando afirma que as identidades coletivas e individuais são em grande medida moldadas na "cultura visual popular dos videogames, da televisão, do cinema e até mesmo em locais de lazer como Shopping centers e parques de diversão" (p. 50).

Neste trabalho nos propusemos a estudar os Jogos Eletrônicos como um fenômeno da cultura de massa contemporânea. E, além disso, como mais uma instância onde ações educativas e socializadoras ocorrem. Olharemos para os Jogos Eletrônicos de uma forma análoga a que Giroux olha para os desenhos animados, como artefatos que podem "*ensinar papéis específicos, valores e ideais*" (GIROUX, 1995a, p. 51). Espera-se contribuir para uma maior compreensão de como esta nova modalidade educativa constitui o processo de socialização contemporâneo (p. 347).

Os autores expostos acima foram importantes em um primeiro momento para compreendermos a urgência de nos debruçarmos sobre um fenômeno tão presente em nossas vidas, e que talvez por isso mesmo muitas vezes deixamos passar despercebido, como os jogos eletrônicos. Mas tão pronto iniciamos este percurso um outro autor ampliou radicalmente nossa forma de olhar para esse fenômeno. Encontramos em Giorgio Agamben uma noção fundamental para compreender os jogos eletrônicos e seus suportes materiais como propulsores de processos de subjetivação, a noção de *dispositivo*.

Agamben (2009) parte da concepção de Foucault sobre dispositivo para então avançar e constituir sua própria. Em Foucault “dispositivo” é um termo utilizado em grande medida quando esse autor começa a se debruçar sobre as questões da “governamentalidade”. Para Foucault, como sistematizado por Agamben, dispositivos seriam um conjunto heterogêneo de “elementos” linguísticos e não-linguísticos (desde discursos, instituições, arquiteturas, leis etc.), que possuiriam uma função estratégica inscrita em uma relação de poder e sendo o resultado do cruzamentos de relações de poder e relações de saber (p. 28-9). No pensamento de Foucault os dispositivos tinham especial destaque em suas investigações sobre a governamentalidade à medida em que os dispositivos representavam o elemento histórico, “conjunto das instituições, dos processos de subjetivação e das regras”, com que os indivíduos interagem. É a partir dessa relação que se concretizam as relações de poder. Foucault debruçava-se sobre os dispositivos para investigar de forma concreta como estes atuariam nos mecanismos das relações de poder. “O dispositivo, de fato, é a rede estabelecida entre esses elementos.” Os dispositivos possuem função estratégica que em dado momento respondia a certas urgências. São instituídos em uma relação de poder. São resultados do cruzamento de relações de poder e saber (Idem).

A seguir Agamben (2009) investiga o desenvolvimento da noção de dispositivo como entendida por Foucault retrazando seus passos intelectuais. No jovem Hegel a *positividade* é o elemento histórico das práticas – toda sua carga de regras impressas, ritos e instituições impostos aos indivíduos por um poder externo, mas que se interioriza nos sistemas de crenças e dos sentimentos. Foucault empresta a noção de positividade para observar a relação entre indivíduos e o elemento histórico. Foucault quer investigar como essas positivities ou dispositivos agem nas relações, nos mecanismos e nos “jogos” de poder. Diferentemente de outros filósofos, Foucault não se debruçava sobre os chamados ‘Universais’ da Razão – “como Estado, a Soberania, a Lei, o Poder”. Porém, para Foucault, os dispositivos, justamente, tomam o lugar dos universais. Não exatamente um ou outro desses universais, mas a rede formada por eles. O significado de dispositivo, em Foucault, acaba por se remeter a um conjunto de práticas e mecanismos para “fazer frente a uma urgência e efeito imediato” (pp. 34-6).

Para avançar para além da ideia de dispositivo em Foucault, Agamben percorre a trajetória do desenvolvimento do termo dispositivo, resgatando uma origem que remete ao termo *oikonomia* da forma como foi desenvolvido pela teologia cristã, na qual já significava algo muito próximo da ideia de dispositivo descrito até agora. Um “conjunto de *práxis*, de

saberes, de medidas, de instituições cujo objetivo é gerir, governar, controlar e orientar, num sentido que se supõe útil, os gestos e os pensamentos dos homens.” (Ibid., p. 38-9).

À luz da separação teológica de Deus em ontológico e práxis, dispositivo significa aquilo em que, e por meio do qual, se realiza “*uma pura atividade de governo sem nenhum fundamento no ser*”. Os dispositivos referir-se-iam as práxis que atuam sobre o âmbito do ontológico. Por isso os dispositivos sempre implicam num processo de subjetivação. Produzem o seu sujeito (Ibid., p. 38).

Após retomar parte da trajetória intelectual de Michel Foucault e a trajetória do termo dispositivo Agamben passa a chamar dispositivo tudo aquilo que tenha “*capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes*.” De fato ele amplia os elementos tradicionalmente tratados como dispositivos na teoria Foucaultiana, que possuem uma conexão com o poder mais identificável, e passa a considerar também “*a caneta, a escritura, a literatura, a filosofia, a agricultura, o cigarro, a navegação, os computadores, os telefones celulares... e a própria linguagem*”. É evidente que quando Agamben escreve esse texto os videogames e consoles já circulavam, porém não eram tão presentes assim no cotidiano das pessoas. Mas é exatamente a partir dessa ampla definição de Agamben que encontramos espaço para incluirmos os jogos eletrônicos (softwares) e seus suportes físicos, consoles, computadores e dispositivos portáteis (hardwares) (AGAMBEN, 2009, pp. 40-1).

A partir daqui o que se torna chave é a relação entre os dispositivos e seus efeitos de produzirem subjetividades. Podemos construir uma imagem na qual aparecem de um lado o que ele chama de “seres viventes” e de outro os dispositivos, e como resultado da relação entre esses dois anteriores temos os sujeitos. De um lado os seres viventes são governados e guiados, subjetivados, e de outro os dispositivos governam e guiam, subjetivam. Portanto, não há nenhum momento em que não estejamos sendo “*modelados, contaminados ou controlado por algum dispositivo*”. Disso também decorre que um mesmo indivíduo passe por múltiplos processos de subjetivação. Para Agamben, isso leva a um extremo de mascaramento da identidade pessoal, algo como uma perda de consistência das subjetividades. (Ibid., pp 41-3)

Como lidar com essa proliferação de dispositivos que nos cercam e nos governam? No terço final de seu trabalho Agamben se dedica a fazer essa discussão, e novamente recorre a um termo da religião que é a *profanação*. Profanação seria o ato de restituir aos homens aquilo que havia sido elevado ao status de sagrado, ou seja, trazer de volta para suas mãos e seu livre uso aquilo que não lhes pertencia mais, aquilo que eram simplesmente obrigados a aceitar. Nesse sentido os dispositivos se apresentam a nós como pertencentes à esfera do

sagrado. O ato de profanar funcionaria, então como um contradispositivo capaz de restitui-los ao seu uso comum (Ibid. pp. 44-5).

Sob o risco de fugir novamente ao que Agamben nos traz, ao acessar esse texto pensamos nos dispositivos tecnológicos lançados a cada dia e que prontamente passam a fazer parte de nossas vidas. Prontamente somos capazes de incorporar novos acessórios e recursos no nosso dia-a-dia que há pouco tempo eram impensáveis. Quando aprendemos a usar um aparelho novo como uma *Smart TV* ou algum recurso novo no celular temos a impressão de que dominamos aquela tecnologia. Mas isso, de fato, não passa de uma impressão. Poucas pessoas podem de fato fazer o uso que querem com esses aparatos tecnológicos, poucos possuem conhecimento técnico suficiente para entender e controlar seus funcionamentos. Nosso domínio sobre essa tecnologia vai até a próxima atualização lançada ou até que o modelo do nosso aparelho chegue ao final de seu ciclo de obsolescência programada.

Quando chegamos nessa parte do texto de Agamben temos a impressão de que ele nos dirá que para lidar com os dispositivos que nos governam e, conseqüentemente nos subjetivam, “basta” profaná-los. Mas isso não é de modo algum o que ele nos diz, basicamente porque isso não é nada simples, pois o capitalismo e as figuras modernas do poder levam ao extremo os processos que nos separam do uso livre dos dispositivos. “*Na sociedade disciplinar os dispositivos visam a criação de corpos dóceis, porém livres, para assumirem-se suas identidades ou a ‘liberdade’ de sujeitos no próprio processo de assujeitamento*”. Nos submetemos aos dispositivos que nos subjetivam/governam. Mas os dispositivos que lidamos no capitalismo atual, atuam não apenas no sentido de produzir subjetivação mas também o que Agamben chama de *Dessubjetivação*. A processo de subjetivação de se tornar um sujeito de tal tipo implica um processo de dessubjetivação, deixar de ser algo. O que se passa atualmente então, é que os processos de subjetivação e dessubjetivação parecem se ignorar e não resultam na formação de um novo sujeito, no máximo uma forma “*espectral*” (AGABEM, 2009, p. 46-7). Nossa sociedade é regida pelo princípio da *oikonomia*, “*de uma pura atividade de governo que visa somente à sua própria reprodução*” (Ibid., p. 49).

Agamben (2009, p. 48) traz exemplos com dispositivos bastante próximos daqueles que pretendemos nos debruçar nesse trabalho. Segundo ele, aqueles que se deleitam com os dispositivos celulares não adquiririam uma nova subjetividade apenas adquiririam um número para serem, eventualmente, controlados. Da mesma maneira um entusiasta telespectador que passa noites e noites buscando novos canais de televisão torna-se no máximo um índice de audiência. Frente a tais exemplos nos foi inevitável pensar novamente no exemplo anterior

quando falamos sobre os telefones celulares, que são hoje, talvez capazes de nos controlar muito mais, já que não são apenas números de contato. Da mesma forma nos parece ser possível substituir o telespectador que passa horas trocando de canais na frente da TV por aquele que passa horas frente ao computador assistindo a cada nova série lançada no *Netflix* ou aceitando as “recomendações” de vídeos novos no *YouTube*¹.

Cada novo aparelho tecnológico está no marco de um dispositivo que promove um determinado processo de subjetivação e não seria possível escapar desse processo utilizando-o de outro modo, não seria possível utilizá-lo de outro modo. Porém, ao retomar a ideia de profanação, está lançado o desafio de sermos capazes de “*intervir sobre os processos de subjetivação, assim como sobre os dispositivos*” (AGAMBEN, 2009. p.51).

A partir desta ampla ideia do que é um dispositivo, almejo conduzir essa investigação tentando especificamente localizar os jogos eletrônicos e seus suportes materiais, concebendo-os como mais um elemento nesses processos de subjetivação/dessubjetivação a que estamos submetidos e nos quais tomamos parte.

I.iii Retomando os objetivos e metodologia

Após esta apresentação ainda inicial do universo dos jogos eletrônicos posso expor mais detalhadamente meus objetivos com esta pesquisa. Como vimos os jogos eletrônicos podem ser vistos hoje como instâncias socializadoras e educadoras (SETTON, 2005; GIROUX, 1995^a) tão presentes em nosso cotidiano que são capazes de passar despercebidos em muitos contextos: é tão comum enxergar pessoas jogando em celulares nos trens, ônibus, filas de banco, sala de professores, que elas se tornam praticamente invisíveis. A relação dos jovens com a mídia e com as tecnologias de comunicação é um tema de investigação emergente e necessário para se compreender como se dá a socialização dessa parcela da população em nossa sociedade. Mas para além disso, vimos que os jogos eletrônicos e seus suportes físicos fazem parte do conjunto de dispositivos que proliferam a cada dia no atual capitalismo. Dispositivos que, por fim, são capazes de nos seduzir com sua arquitetura que reconstrói a realidade em uma paisagem digital e assim nos comandam e nos controlam

¹ Novamente sou tentado a fugir mais ainda do texto e fazer um relato. No momento em que escrevo esse trabalho meu avô está com 80 anos de idade. Há um ano atrás lhe apresentamos com um aparelho de celular moderno que acessa a internet e serviços como *Whatsapp* e *YouTube*. Ele não domina tantas funções do aparelho mas em pouco tempo foi capaz de fazer uso “exemplar” do *YouTube*, passando longos períodos do dia acompanhando as listas de recomendações de vídeos que lhe são geradas pelo serviço.

através de processos de subjetivação/dessubjetivação aos quais nos sujeitamos quando fazemos uso deles (AGAMBEN, 2009, p. 46).

A expressão *gamer*, utilizada para se referir aqueles que jogam, poderia significar uma nova máscara identitária tão vazia como os *zappeur* a que ele se refere, que passavam o dia trocando de canais na frente da televisão? A máscara de *gamer* seria então uma das máscaras que os cidadãos contemporâneos têm à sua disposição para vestirem e que ao fazê-lo permitem que seu lazer e diversão sejam comandados e controlados? Essas perguntas nos mobilizam a pensar o que fazer frente aos jogos eletrônicos, seria possível deixar de ser controlados? Ou melhor, para avançarmos nas ideias de Agamben, como seria possível intervirmos sobre esses processos de subjetivação/dessubjetivação a que nos sujeitamos e sobre os dispositivos? Retomando um dos estudos que será apresentado na seção posterior a esta introdução que trata dos Jogos do Império podem ser também Jogos da Multidão? (WITHEFORD e DE PEUTER, 2009)

Não imaginamos que seremos capazes de responder a essas perguntas em nosso trabalho, mas buscaremos contribuir tentando localizar e descrever como os jogos eletrônicos e seus suportes materiais atuam e nos governam. Buscaremos entender como um jogo em especial, GTA, realiza esse processo. Como salientamos anteriormente a partir da leitura de Johnson (2006) devemos considerar os contextos de produção e recepção de um texto cultural, como o jogo em questão, para compreender como ocorre o processo de sua significação por parte dos receptores e usuários deste texto. Para então pensarmos que tipos possíveis de “*subjetividades/dessubjetividades*” são construídos.

É a partir dessas considerações que meu objetivo principal é descrever e compreender como são as estratégias usadas pelos jogos eletrônicos, especificamente o jogo GTA V e sua modalidade Online, para capturar seus jogadores e submetê-los a um processo de subjetivação que os governa. Queremos também identificar que tipos possíveis de resistências são formados nesse processo.

Para tanto, buscamos inicialmente descrever de forma minuciosa o jogo GTA V, suas características, o que o torna tão polêmico e sedutor. Considerando que um dos fatores que o torna popular é justamente a controvérsia em torno da violência e da criminalidade, tivemos um olhar atento para essas questões ao longo de nossa investigação. Além disso buscamos identificar os *locais e tempos* em que jogos como GTA V são jogados, quais as *plataformas utilizadas*, se os jogadores acessavam os jogos *sozinhos ou em companhia* de colegas ou parentes, o *idioma* dos jogos, o que pensam as meninas e os meninos, entre outros aspectos. Tentamos identificar quais referências, além do próprio jogo, são importantes para os

jogadores obterem informações sobre os jogos e trocarem impressões com outros jogadores. Por fim, investigamos como são construídas e o que marca as relações entre os jogadores em comunidades, sites e diferentes locais no ciberespaço.

I.iv Etnografia ou Netnografia?

Durante a construção de nosso objeto de estudo, conforme “mergulhávamos” no campo, acessamos muitos trabalhos acadêmicos produzidos sobre jogos eletrônicos mas também sobre usos da internet, comunidades virtuais, pesquisa em redes sociais como o *Facebook* entre outros assuntos afim. Nesses trabalhos todos, diferentes metodologias eram utilizadas, mas um tipo de metodologia passou a nos interessar de modo especial, a etnografia. Desde o início do trabalho nos interessava realizar uma investigação etnográfica ou de inspiração etnográfica, sobretudo porque acreditávamos que nos possibilitaria conhecer os pontos de vista das próprias pessoas a respeito dos fatos que elas mesmas são sujeitos, não apenas a partir de entrevistas e declarações elaboradas por esses sujeitos, mas sim a partir do contato direto, *in loco*, com a realização do próprio fato. Em certo sentido nossa opinião sobre a metodologia etnográfica não estava errada como nos aponta Fragoso *et al.* (2011, p. 180), entretanto como pudemos compreender melhor, fazer uso da metodologia etnográfica, ou realizar um estudo com inspiração etnográfica é algo um tanto quanto mais complexo e delicado. Mas conforme realizávamos nossas investigações descobríamos que o método etnográfico poderia nos ser muito útil para nossos propósitos mesmo que não soubéssemos como utilizá-los com maior potência.

Nesta seção apresento o estudo que realizamos para nos fundamentar minimamente na utilização dessa metodologia para uma das etapas de nosso trabalho mostrada na próxima seção desse texto. Embora tenhamos acessado outras obras e artigos sobre o assunto, ou que em certo sentido se utilizaram da metodologia etnográfica² dois livros se mostraram particularmente uteis tanto por sua abrangência de assuntos quanto pela clareza, *Netnografia: Investigación, análisis e intervención social online* de Miguel del Fresno (2011) e *Métodos de Pesquisa para Internet* de Fragoso *et al.* (2011). Entendemos que a etnografia nos servirá para mapear o contexto geral e a arquitetura das relações entre jogadores, a partir da investigação em sites de trocas de informações, lugares de encontro e sociabilidade como páginas do

² Com especial destaque para Garbin (2003), Nicolaci-da-Costa (2005a), Nicolaci-da-Costa (2005b) e Thornham (2011), essa última obra, intitulada *Ethnographies of the Videogame*, apresenta pesquisas realizadas no Reino Unido nas quais a pesquisadora acompanhou jogadores em seu dia-a-dia por um período bastante prolongado, embora fosse um trabalho interessantíssimo seu método não estava ao nosso alcance.

Facebook, site e fóruns oficiais e não oficiais dos jogos. Temos a expectativa de que esse mapeamento nos servirá para confrontarmos com aquilo que faremos nas entrevistas e nos acompanhamentos com o grupo de alunos.

A etnografia é um método consagrado de investigação qualitativa utilizado nas ciências sociais com destaque ao seu uso “pioneiro” na antropologia social e cultural para o estudo de comunidades e culturas de pequena escala e isoladas geograficamente. Esse tipo de estudo caracterizava-se pela permanência do pesquisador junto a uma comunidade por um período extenso de tempo, de modo que o pesquisador pudesse participar em certa medida da vida cotidiana da comunidade e, assim documentar sua cultura a fim de compreendê-la. Para tal feito, o pesquisador lança mão de instrumentos e ferramentas diversos, como conversações sobre assuntos corriqueiros ou não, diferentes tipos de entrevistas, registros e anotações gravados em cadernos de campo, entre outras ferramentas para documentação da cultura da comunidade (Fresno 2011, p. 52-54).

Para Miguel del Fresno (p. 52-54) compreender a etnografia como um método que apenas produz um conhecimento descritivo sobre determinada cultura é deixar de perceber que a própria etnografia é o resultado de todas as ferramentas utilizadas pelo pesquisador na investigação no campo em um contexto social e cultural específicos. Em outras palavras isso significa dizer que não há neutralidade total no ato mesmo de registro e descrição das formas de sociabilidade de determinada sociedade, assim como no desenho da investigação e escolha das ferramentas a serem utilizadas. O pesquisador já vai a campo aportado por teoria que lhe serve de guia para suas escolhas metodológicas no percurso da pesquisa. Assim a etnografia é sim um processo empírico de descrição e “coleta” de dados, mas é também produto de um determinado aporte teórico que guia a coleta e análise dos dados.

A etnografia tem suas origens na Antropologia referindo-se a uma “descrição científica social de um povo e da base cultural de sua consciência de unidade enquanto povo” (PEACOCK, 1986 *apud* VIDICH; LYMAN, 2006, p. 52). Nesse sentido a pesquisa etnográfica permite ao estudioso observar a conduta do outro, “entender os mecanismos dos processos sociais e compreender e explicar por que os atores e processos são como são” (VIDICH; LYMAN, 2006, p. 49).

O método etnográfico não é utilizado com exclusividade pela Antropologia, mas também apropriado por outras áreas de investigação como os Estudos Culturais. O *outro* continua a ser objeto de estudo, mas enquanto nos primórdios da Antropologia esse *outro* era definido por sua diferença “sociocultural dentro de uma estrutura bastante diferente de tempo, e especialmente por aquilo que é entendido como uma diferença qualitativa na organização

social” (FROW; MORRIS, 2006, p. 329). Os estudiosos dos Estudos Culturais têm por objeto a cultura “comum” em sua própria sociedade.

Para Fresno (2011, p. 55) a etnografia parte da premissa de que todo grupo social possui uma singularidade que o torna único, e é por isso que para conhecer essa singularidade o estudioso deve atuar junto com os sujeitos estudados partilhando o mesmo campo de ação social a fim de adquirir dados e produzir conhecimento de primeira mão. Além disso para se compreender determinada cultura ou contexto social o pesquisador deve estar atento aos significados culturais partilhados pelos sujeitos, apenas identificar certas leis ou normas de conduta não bastam. (Ibid. p. 58).

Desde os trabalhos de Franz Boas, Marcel Mauss e Malinowisk, o escopo de trabalho dos pesquisadores que se utilizam da etnografia vem se modificando deixando de lado a preferência pelas sociedades isoladas, reflexo do pensamento colonialista e imperialista da época, e realizando suas investigações nos mais diversos âmbitos como, escolas, indústrias, igrejas, assentamentos etc. É a partir desta ampliação de escopo de estudo e com o advento do ciberespaço que as comunidades online passam a ser consideradas como espaço para produção de conhecimento etnográfico, pela singularidade das mesmas em termos de produção de significados culturais. Fragoso et al. (2011, p. 42) defende que a Internet deva ser estudada a partir da perspectiva que a compreenda como um *artefato cultural* entendido como um repositório vivo, mutável, de significados compartilhados por uma comunidade. Olhar para a Internet dessa forma possibilita que ela seja percebida como um elemento da cultura e não algo a parte, de outra dimensão e nos permite compreender uma integração e continuidade entre o que se vive no online e o que se vive off-line pois não se tratam de momentos estanques da vida.

Fragoso *et al.* (2011) não fazem uso recorrente da expressão netnografia, embora ela seja brevemente discutida e apresentada ao lado de termos como etnografia virtual, etnografia digital, webnografia e ciberantropologia.

Seguiremos os passos das autoras para falar, apresentar e discutir brevemente esses termos criados frente ao desafio de transpor o método etnográfico para o ambiente digital da Internet. Inicialmente antropólogos e cientistas sociais questionavam a pertinência das propostas de se utilizar o método etnográfico no estudo das relações dos grupos sociais nas redes digitais. Questionava-se sobretudo o deslocamento para o campo que possibilitaria a vivência presencial entre o pesquisador e os pesquisados, base do fazer etnográfico. Na internet haveria uma impossibilidade de deslocamento corpóreo do pesquisador. Uma das primeiras respostas veio com Christine Hine quando introduziu o termo *etnografia virtual*.

Para a autora toda etnografia se conforma metodologicamente de acordo com os contextos em que ela será empregada, ela é sempre adaptativa. Assim sendo a complexidade da Internet levaria os pesquisadores a realizar mais uma adaptação do método. Este seria adaptado para ser utilizado em um outro tipo de campo bastante particular onde as fronteiras de corporificação/descorporificação da sociedade estão já borradas na vida cotidiana. Assim sendo todas as formas de interação pessoais, não apenas o face a face, seriam válidas para o pesquisador. A etnografia virtual acontece na imersão do pesquisador no online mas de modo nunca desvinculada do off-line. E particularmente a narrativa produzida é realizada sempre pós-acontecimento, proporcionando descrições bastante densas e planejadas, a escrita é menos linear no que diz respeito a apresentação dos fatos ocorridos. Em resumo a fase de coleta de dados e escrita da análise acontece de forma mais próxima e muitas vezes até simultânea (Fragoso *et al.*, 2011, pp. 172-3).

O termo netnografia foi cunhado em meados dos anos 90 e popularizado por Robert Kozinets em suas pesquisas a respeito de marketing e comunidades de consumo online à época. O uso da expressão é defendido por Kozinets para enfatizar as diferenças e adaptações que o método etnográfico sofre em sua transposição para os ambientes digitais. Entretanto este autor enfatiza o uso do termo nos contextos de pesquisa relacionadas a marketing e padrões de consumo de comunidades online. Portanto a netnografia é uma expressão utilizada por alguns como sinônimo de monitoramento e pesquisa online sobre hábitos de consumo (Ibid., p. 176 e FRESNO, 2011, p. 75).

Em decorrência de aproximações e distanciamentos entre as pesquisas acadêmicas e de mercado, Fragoso et al (2011, p. 176) destaca que outros termos surgiram como *etnografia digital*, *etnografia de rede* e *webnografia*, e paralelo a isso há quem defenda que todas essas expressões diferentes e derivações do método etnográfico no estudo das redes digitais para os mais diversos fins sejam agrupadas sob um novo campo em desenvolvimento chamado *ciberantropologia*.

As autoras de referência são críticas dessa tendência à proliferação de nomes e expressões sobretudo porque tendem a construir uma distinção estanque entre os ambientes online e off-line invés de afirmar a continuidade e atravessamento entre ambos, como, inclusive, grande parte desses estudos apontava. Portanto, Fragoso *et al.* advogam que a expressão etnografia, puramente, possa ser retomada desde que se garanta a explicitação e problematização das diferenças concernentes às formas de observação, coleta de dados e análise nas investigações realizadas em ambientes digitais e sua contraparte tradicional (Ibid., pp. 178-9).

Diferente do posicionamento das autoras exposto acima, Fresno (2011, p. 71) advoga que o termo Netnografia não apenas seja utilizado mas que ele represente uma nova disciplina, ou como afirma uma “*teria under construction*”³, que está em desenvolvimento para entender a realidade social em produção no ciberespaço incorporando conhecimentos e metodologias de disciplinas clássicas como a antropologia e sociologia. Mas Fresno se opõe à forma, segundo ele, reducionista como Robert Kozinets, mencionado também por Fragozo *et al* (2011), definiu e popularizou a expressão. Sobretudo por enfatizar em grande medida a observação participante como principal ferramenta da netnografia, assim como centrar a sua atenção na comunicação entre pessoas mediada por computadores deixando de lado outros usos e práticas sociais no ciberespaço e, por fim, a proximidade de Kozinets com os estudos do Marketing em que fica aparente sua tendência a segmentar os usuários em comunidades de interesses claros e relativamente estanques entre si, da mesma forma que o Marketing busca identificar e separar pessoas por preferências de consumo.

A defesa de Fresno (2011, p. 80) ao termo Netnografia, marcado agora com o status de disciplina própria dentro do campo das ciências sociais, parte da concepção de que as imbricações da vida online e off-line são cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas e cada vez mais difíceis de se separarem e de que as disciplinas tradicionais, quando se debruçaram sobre a Internet, o fizeram enfatizando os efeitos que as redes produzem sobre as relações sociais “reais”, menosprezando os transbordamentos recíprocos entre a vida online e off-line ou deixando de considerar as formas de sociabilidade próprias do ambiente online como a fluidez de identidades ou anonimato.

Fresno (2011 pp 82-4) reformula três princípios da investigação etnográfica para funcionarem como premissas da netnografia em certo sentido substituindo a expressão cultura por cibercultura:

1. Os melhores instrumentos para conhecer e compreender a cibercultura de um grupo ou comunidade online, são os elementos de cultura e emoção identificados a partir da produção de seus discursos, assim, na netnografia, deve-se incorporar na análise, vários tipos de criações como desenhos gráficos, vídeos, podcasts, vlogs, etc. e tudo aquilo que as pessoas podem recriar e reproduzir fazendo uso de sua criatividade no ciberespaço;

2. A cibercultura deve ser compreendida através daqueles que a vivem e a desenvolvem, além do investigador. A identidade e sua expressão no universo online é

³Em construção.

construída a partir de si mesmo para depende da relação com os outros, como fora do ciberespaço esse processo é contínuo e dialógico;

3. A cibercultura deve ser compreendida como um todo de modo que as condutas dos agentes não possam ser isoladas do contexto em que elas ocorrem.

Estamos longe de realizarmos uma análise mais profunda das diferenças entre as concepções de Fresno (2011) e Frago *et al* (2011) entretanto, tendemos a concordar mais com a abordagem destas últimas autores para a problemática discutida até então. Junto com elas acreditamos que aqueles que advogam pelo uso de expressões como netnografia ou etnografia digital tendam a afirmar uma visão de separação entre a vida online e off-line. No caso de Fresno isso fica claro pelo fato dele advogar pelo desenvolvimento de uma nova disciplina e não a ampliação das fronteiras investigativas das disciplinas tradicionais, como se estas estivessem necessariamente “presas” na vida off-line. Entretanto há elementos trazidos por esse autor que são interessantes e nos ajudaram a delinear nossa investigação na Internet, sobretudo no que diz respeito a escolha e uso de ferramentas metodológicas.

Em uma seção do livro Fresno (2011, pp. 85-6) discute como alguns instrumentos metodológicos da investigação etnográfica poderiam ser repensados no contexto da netnografia. Por exemplo, no contexto online o investigador pode decidir se sua observação será *participante* ou não, o que é praticamente impossível no contexto off-line. No ambiente digital a própria observação pode ser realizada de maneira aberta ou encoberta o que possibilita a “vantagem” de observar e gerar conhecimento relevante que não esteja condicionado aos efeitos da “presença” do investigador na comunidade investigada. O autor fala em descrição participante e descrição não participante. Também é bastante distinta a relação espaço-tempo da investigação. Estar ali no campo no espaço online pode se dar de forma concomitante com a narrativa que é produzida pelo investigador, as idas e vindas entre o campo e a mesa de trabalho podem ser distinguidas apenas pelo fechar e abrir de abas de programas de navegação na internet e de edição de textos. Desse modo não prefixar o tempo de investigação em campo *a priori* pode ser bastante arbitrário, podendo ficar a critério do investigador voltar a campo quantas vezes lhe parecer necessário.

Fresno (2011, pp 92-4) faz menção à necessidade de o investigador adquirir proficiência na linguagem utilizada pelos participantes de uma comunidade online, não apenas em eventuais entrevistas com seus membros, mas também para ser capaz de acessar os sentidos das comunicações. Isso é ainda mais importante no que diz respeito ao uso de linguagem informal, muitas vezes por meio de ícones, símbolos, abreviações, gírias etc., que são usados com grande recorrência nas comunidades. Ou mesmo quando essas comunidades

criam outros sentidos para palavras que passam a possuir significados particulares naquele contexto.

Fragoso *et al* (2011, pp.192-3) também discute sobre a escolha em ser um pesquisador participante ou não participante, ou como eles afirmam, um pesquisador “silencioso”. O que estaria em jogo ao se adotar essa postura “silenciosa” de observação, sem se apresentar em momento algum nem realizar qualquer tipo de intervenção, é quais as questões éticas e metodológicas que deveriam ser consideradas. As autoras falam a respeito de situações em que realizar uma observação participante em determinadas comunidades pode colocar em risco a privacidade dos participantes e assim comprometer os resultados da pesquisa. Como em situações nas quais a faixa etária dos participantes não pode ser revelada, ou em que há a manifestação de opiniões que podem levar a constrangimentos dos participantes.

Para encerrarmos esta parte de nosso trabalho gostaríamos de nos posicionar afirmando que passamos grande parte da escrita deste capítulo do trabalho nos questionando se havíamos realizado um trabalho etnográfico ou de inspiração etnográfica. Evidentemente nossa dúvida decorre de nossa inexperiência realizando pesquisa, mas também por cautela. Ao fim, acreditamos que utilizamos metodologia etnográfica. Fomos a campo e buscamos fazer uma descrição de um grupo particular de pessoas. Realizamos um tipo de observação não participante ou descrição não participante, como Fresno (2011, p. 86) afirma. Ao menos não até conseguirmos realizar uma entrevista com um dos líderes do grupo. Pesquisadores mais experientes teriam realizado uma descrição mais bem-feita e pormenorizada, evidentemente, mas essa primeira incursão etnográfica nos rendeu bons frutos, além de experiência.

O trabalho de análise dos resultados foi realizado levando-se em conta as considerações de Denzin e Lincoln (2006, p. 37). O texto de campo, ou seja, as observações de campo registradas em anotações e outras formas de registro como notas de voz, serviram de suporte para acessar o material empírico coletado na pesquisa de campo e, assim proceder ao trabalho interpretativo desse material.

Para além da visitação etnográfica em ambientes digitais povoados por jogadores pensamos que seria fundamental complementar nossa investigação com relatos diretos produzidos por jogadores, assim decidimos por realizar entrevistas. Optamos por dois públicos de interesse distintos para realizarmos entrevistas que nos auxiliassem a compreender melhor o engajamento dos jogadores com o GTA e outros jogos eletrônicos e também como esses dispositivos atuam sobre os jogadores. Já se passaram vinte anos desde que o primeiro jogo da série GTA foi lançado em 1997, de lá para cá, jovens e crianças que

jogaram o jogo naquela época já estão adultos – como é o nosso caso. Sabemos, graças as pesquisas de público e pela própria imersão no campo da pesquisa, que grande parte dos jogadores de jogos eletrônicos e também da série GTA são adultos, portanto não poderíamos desprezar essa faixa da população em nossa pesquisa. Entretanto, quando começamos os primeiros ensaios desse trabalho, tentar entender como jovens e adolescentes se apropriam e fazem uso desse e de outros jogos era uma de nossas prioridades, já que nosso foco girava em torno da questão de como a violência no jogo era percebida e elaborada por esses jovens. Assim sendo optamos por trabalhar com adolescentes em idade escolar e adultos jovens com idades que variaram de 19 a 32 anos.

Realizamos as entrevistas⁴ entre maio e junho de 2017. Optamos por realizar as entrevistas com alunos de uma escola da rede municipal de São Paulo, com duas turmas de sétimos anos para as quais eu já havia sido professor por dois anos. Apresentei brevemente meu trabalho e fiz um convite. Inicialmente, 26 alunos demonstraram interesse de participar, dos quais apenas sete meninas. A partir daí realizei uma seleção conversando com os/as alunos/as e também tentando organizar os grupos de modo que houvesse a maior representatividade possível de meninas. Os critérios que utilizei para formar os grupos foram: o tempo que já jogam GTA, sendo que priorizei aqueles que jogam a mais tempo ou pelo menos 6 meses; a frequência com que jogam GTA: novamente priorizei aqueles que jogam com mais frequência, ao menos três vezes por semana; e, por fim, dei preferência para aqueles alunos que jogam majoritariamente o GTA V – havia vários alunos que jogavam outros títulos da série como o *San Andreas*. Dessa forma reduzi esse grupo de 26 alunos para doze alunos com um total de quatro meninas e oito meninos. Apesar de que a minha intenção inicial fosse formar um grupo, se possível, perfeitamente equilibrado entre meninos e meninas, acabei por excluir três garotas da minha seleção justamente por não terem envolvimento mais constante com a série, jogavam muito esporadicamente e muitas vezes apenas assistiam vídeos do jogo pela internet. Portanto, entrevistá-las nesse momento fugiria muito ao meu escopo.

As entrevistas com os/as alunos/as aconteceram na própria escola onde estudam. Juntamos todos os alunos em uma sala da escola e conversamos sobre os temas de interesse para a pesquisa. Ao todo, tive três encontros com os alunos, porém após o primeiro encontro preferi separar o grupo de doze alunos em dois. Coincidentemente os alunos selecionados

⁴ Todas as entrevistas realizadas seguiram as normas estabelecidas pela ética na pesquisa com seres humanos de acordo com a resolução 510/2016 do CNS (CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE, 2016). Para preservar a identidade de todos os entrevistados omitimos seus nomes reais e substituímos por nomes aleatórios, a não ser em casos em que os entrevistados aceitaram ser identificados por seus apelidos na internet ou nos jogos.

pertenciam a duas salas diferentes e para o segundo encontro preferi, como explicitarei abaixo, deixar os alunos juntos apenas com alunos da mesma sala. Cada sessão de conversa durou em média noventa minutos ou o equivalente a duas horas/aula na rede municipal de São Paulo.

O segundo público da minha pesquisa foram os adultos jovens. Nossa intenção inicial era separar aqueles jogadores que fazem parte do comando do GTA Online junto ao qual realizei a etnografia e aqueles que não faziam parte de nenhum comando ou que nem jogam online. Não consegui entrevistar um número significativo de membros do comando, portanto deixei de lado essa separação. Com exceção de um dos líderes do comando *Facção Criminosa 1533 – Comando ALFA GTA V*, que contatei através da página oficial do grupo na rede social *Facebook*, os outros adultos entrevistados foram encontrados a partir de conhecidos nossos, como uma bola de neve em que uma pessoa é entrevistada e indica outra pessoa. Dessa forma consegui entrevistar oito pessoas, porém destas cinco foram efetivamente usadas em nossa pesquisa, uma vez que os outros três entrevistados, por mais que tivessem grande experiência com jogos, não haviam jogado GTA V, ou somente haviam experimentado. Diferentemente das entrevistas com os/as adolescentes, as entrevistas com os adultos não foram presenciais: três delas foram por e-mail, outras três através do aplicativo de conversas *Whatsapp*, uma pelo aplicativo de conversas *Messenger* e outra foi realizada pessoalmente. Para realizar as entrevistas à distância adaptei o roteiro de entrevistas para que ele não ficasse longo demais, além de dividi-las em duas partes com distintos blocos temáticos. Definitivamente, as entrevistas mais ricas foram aquelas realizadas através do serviço de e-mail e do aplicativo de conversas *Messenger*. Em ambos os casos os entrevistados relataram que utilizaram o computador pessoal para escrever, enquanto aqueles que responderam via aplicativo *Whatsapp* o fizeram a partir do celular. Uma possibilidade para as diferenças encontradas entre as respostas pode ser devido ao fato de que grande parte das pessoas não estão acostumadas a escrever textos mais longos pelo *smartphone*, utilizando-o sobretudo para uma comunicação mais rápida e mais próxima possível do ritmo de uma conversa oral. Não descartei essas entrevistas pois, a despeito da fugacidade das respostas, algumas declarações muito interessantes foram feitas pelos participantes.

Quando nos preparávamos para a realização das entrevistas um dos guias de percurso mais caros foi o texto *Compreender* de Pierre Bourdieu (2003). Uma das considerações apresentadas por Bourdieu que mais nos chamou a atenção está logo no início do texto e dá a tônica do que apresenta em seguida. Contrário ao que o positivismo apregoa, não se trata de buscar fazer uma ciência perfeitamente “inocente” neutra, que apenas desvela o que existe na

realidade e que não produz efeitos sobre essa mesma realidade. O pesquisador necessita ter plena consciência de que nas relações de pesquisa (como nas entrevistas) constituem-se relações sociais que exercem efeitos sobre os resultados alcançados. O bom pesquisador deverá então “se esforçar para conhecer e dominar” seus atos de construção e seus efeitos sobre os pesquisados. (BOURDIEU, 2003, p. 694-5).

O primeiro grupo de entrevistado foram os adolescentes da escola em que sou professor e que haviam sido meus alunos há alguns anos atrás, durante o meu primeiro ano de mestrado. Há época não havia trabalhado como professor de Educação Física, mas sim como professor de Projetos e conduzi o projeto sobre jogos eletrônicos que mencionei na introdução desse trabalho. Uma de nossas maiores preocupações era o quanto a familiaridade entre mim e os alunos poderia afetar negativamente as entrevistas. Contrapondo-se ao que receava, Bourdieu propõe que a familiaridade entre o pesquisador e os pesquisados pode ser um fator que contribuirá para que se efetive uma comunicação não violenta (BOURDIEU, 2003, p. 697). É nesse sentido que busquei me pautar pelas indicações de Bourdieu de adotar uma relação de “escuta ativa e metódica” (Ibid., p. 695). Evitamos construir um questionário fechado que seguisse necessariamente a mesma ordem de perguntas ou que as perguntas fossem sempre perguntadas da mesma forma para cada um dos entrevistados, evitando assim o que ele chama de dirigismo do questionário. Elaboramos uma forma de questionário temático (APÊNDICE A), no qual elencamos alguns tópicos a serem abordados com possíveis desdobramentos que considerávamos importantes para serem conversados.

Ainda em relação a proporcionar uma comunicação não violenta outro fator que acreditamos poder ter contribuído foi o formato escolhido para realizar as entrevistas com os alunos. Conscientes da distância social e geracional entre mim e os alunos também optamos por realizar as entrevistas em grupo, num formato de roda de conversa, porém garantindo que todos falassem sobre todos os assuntos abordados, a menos que alguém não se sentisse confortável para falar. A dinâmica seguida era bastante simples, introduzia um assunto e a seguir pedia para um dos alunos falar sobre aquele assunto, porém os outros alunos poderiam intervir e fazer comentários também. Apenas ficava atento quando algum aluno interrompia demasiadamente outro ou tomava a palavra por tempo demais, nessas situações anotava o que esse aluno estava falando e solicitava que ele aguardasse sua vez para falar, ou se já houvesse falado pedia para que falasse ao final da conversa sobre aquele tópico. Estar junto com outros alunos da mesma idade que partilhavam interesses em comum nos pareceu deixá-los menos constrangidos para abordar assuntos como violência sem se preocupar com o que eu acharia, havia cumplicidade entre eles.

O mergulho no campo, além do convívio constante com alunos, contribuiu para diminuir a assimetria simbólica entre mim e os alunos, já que me possibilitou adequar o uso da linguagem nas entrevistas e, particularmente, do conhecimento do vocabulário próprio dos jogos. Essa partilha de capital linguístico, para usarmos uma expressão de Bourdieu foi um trunfo importante para que os alunos pudessem se expressar a vontade (Ibid., p. 695). Dessa forma, optei por me certificar do sentido atribuído pelos alunos a algumas expressões e palavras usadas por eles com certa frequência como *passivar*, ou *gore*. Não é fácil identificar se obtive bons resultados nesse sentido, acredito que a minha postura de escuta atenta e presente, realizando pequenas intervenções tentando ser bem pontual, o fato de ter imergido no campo a ponto de conseguir me apropriar de grande parte do vocabulário do jogo, mais a relação de confiança privilegiada que adquiri com os alunos no período em que fui professor deles contribuiu grandemente para que as entrevistas fossem na maior parte bem-sucedidas.

Bourdieu (2003) nos lança um grande desafio que é o de estar à altura do seu objeto, no nosso caso daqueles que entrevistamos. Sobretudo, por ser necessário adquirir conhecimento das “condições de existência e dos mecanismos sociais” que produzem efeitos sobre o grupo representado pelos pesquisados – que em nosso caso não se tratava de apenas um grupo (p. 700).

Somado a essa forma de conduzir as entrevistas que nos engajamos em seguir, tentamos nos colocar à altura de nosso objeto, como já mencionado anteriormente, através do mergulho no campo que realizamos ou longo desse trabalho esforçando-nos para compreender o universo da série GTA tão caro aos nossos entrevistados e, também utilizando a experiência que adquirimos por exercer a docência na mesma instituição que eles estudam. Conhecer o contexto em que os alunos vivem, assim como o cotidiano que eles vivenciam, mesmo que não de forma tão aprofundada, foi fundamental para saber abordá-los com maior tato para questões potencialmente mais ou menos sensíveis e para compreender suas atuações e respostas nas conversas, mas sobretudo foi fundamental para tentarmos realizar o exercício espiritual de “conversão do olhar” descrito por Bourdieu, que consiste em ser capaz de “*se colocar em seu lugar [entrevistado] em pensamento*” (Ibid., p. 699). Para assim poder compreender porque o entrevistado assume e sustenta determinados pontos de vista e porque atribui determinados significados aos fenômenos aos jogos.

Infelizmente o processo de entrevistas com os adultos, com exceção da única entrevista presencial que fizemos, foi bastante diferente. A começar pela distância que impôs que nosso único contato prévio fosse o texto de apresentação enviado antes da entrevista e nada mais. Em alguns casos, a pessoa que me indicava um entrevistado já falava um pouco a

respeito de nosso trabalho para a outra e me contava um pouco sobre essa pessoa, porém nada muito além disso. Consideramos também que à distância é impossível saber o momento em que as pessoas estão respondendo, se dedicaram um momento especial para isso ou se o fizeram cansado e com atividades paralelas, por exemplo. O que nos ajudou no processo de leitura e análise dessas entrevistas foi a própria coleta de dados pessoais dos entrevistados e as perguntas sobre suas rotinas de jogo. Nesse sentido as entrevistas com os adultos foram ligeiramente mais minuciosas do que a com os adolescentes, porém nem todos os adultos responderam com tantos detalhes como solicitei.

A entrevista com líder do comando *Facção Criminosa 1533 – Comando ALFA GTA V* foi especialmente rica também, pois embora não tenha conseguido estabelecer maiores contatos com o entrevistado, pude acompanhar as atividades de seu grupo por 4 meses antes de realizar a entrevista. Mesmo essa pessoa não sendo um dos membros mais ativos na página oficial do comando no *Facebook*, o fato de conhecer boa parte da rotina de seu grupo no jogo, saber sobre suas regras e procedimentos me ajudou a analisar suas respostas.

Por fim, a entrevista realizada com um professor da mesma escola que trabalho foi bastante diferente das outras. Conversando com ele descobri que ele já havia jogado por bastante tempo GTA V, porém no momento ele não estava mais tão engajado no jogo e que estava jogando outros jogos Online. Falamos sobre nosso trabalho e ele mesmo demonstrou grande interesse em participar da pesquisa, mesmo não se enquadrando nos critérios estabelecidos para todos os outros participantes da pesquisa já que não estava mais jogando o GTA V. Apesar disso, seria uma experiência interessante pois, diferente dos outros adultos entrevistados, sabia mais a respeito de suas “condições de existência”, sobre seu cotidiano de trabalho, possuímos a mesma idade e vivemos, inclusive, na mesma cidade. Além disso realizamos a entrevista em sua casa no intervalo de uma partida de videogame. Esse professor nos brindou com um relato muito vivo de suas experiências como jogador e também nos legou uma boa experiência como pesquisador, já que entre todas as entrevistas essa foi aquela com mais momentos de autoanálise.

Além dessa longa apresentação, dividimos nosso trabalho em três capítulos mais uma discussão final. No primeiro capítulo construiremos um amplo panorama dos jogos eletrônicos que abrangerá desde dados populacionais sobre o uso dos jogos eletrônicos, até discussões sobre a inserção dos jogos eletrônicos no contexto da cibercultura e interfaces com a noção foucaultiana de governo. Feito isso poderemos passar para o segundo capítulo no qual faremos uma descrição do universo de GTA V a partir de nossas experiências pessoais e de visitas aos sites oficiais do jogo e sites criados por fãs, para culminarmos com nosso relato e

discussão de nossa incursão etnográfica em um grupo de jogadores de GTA na internet. No terceiro capítulo nos dedicaremos a apresentar e discutir nossas entrevistas com os adultos e adolescentes, para num último momento realizarmos uma discussão final.

CAPÍTULO 1. Um panorama dos jogos eletrônicos: formatos e debates

Neste capítulo construiremos um panorama dos jogos eletrônicos. Para tanto, traremos informações e pesquisas populacionais sobre seus usos e sua presença no Brasil e fora; faremos uma breve trajetória da pesquisa acadêmica sobre jogos eletrônicos; apresentaremos algumas das especificidades estéticas dos jogos eletrônicos – que os diferenciam de outras mídias –; discutiremos sua inserção no contexto da cibercultura e; por fim, apresentaremos alguns estudos que os enxergam a partir da noção foucaultiana de governo.

1.1 Os jogos eletrônicos.

Os jogos eletrônicos são hoje uma das formas de entretenimento que mais crescem no mundo. O valor gerado pela indústria dos videogames, incluindo jogos para dispositivos portáteis, *smartphones* e *tablets*, estava acima dos 90 bilhões de dólares americanos em 2016. Esse valor apresentou-se maior do que o da indústria do cinema no mesmo ano e espera-se que alcance 109 bilhões em 2017 (LANG, 2017, TAKAHASHI, 2017 e MCDONALD, 2017). Desse valor total gerado o Brasil contribuiu com 1,3 bilhão de dólares o que coloca o Brasil entre os quinze países do mundo que mais gasta com jogos eletrônicos no mundo. Entretanto não há dados tão precisos a respeito da quantidade de jogadores que há no Brasil

A indústria dos jogos eletrônicos é dividida em três segmentos de acordo com o tipo de plataforma eletrônica nos quais são jogados. Temos os consoles (como *Playstation 4*, *X-box One* e *Nintendo Switch*), os dispositivos portáteis para jogos que podem ser divididos entre aqueles dedicados a jogos eletrônicos (*Nintendo 3DS*, *Playstation Vita*) e os *smartphones* e *tablets*, e por fim, há os computadores pessoais (*PC* e *Mac*). (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017).

Kerr (2006, p. 28) afirma que por muito tempo os jogos eletrônicos eram vistos como uma prática de lazer infantil. Porém a autora afirma que se nota a mudança de orientação dos produtores de jogos eletrônicos focando um público mais adulto desde meados dos anos 90 do século passado. A autora destaca a importância da entrada da *Sony* no mercado de consoles e, posteriormente, da *Microsoft* na primeira década deste século. Kerr afirma que, particularmente a *Sony*, sobretudo com o lançamento do *Playstation 2* em 2000 fez um grande esforço para ampliar o mercado de jogos almejando alcançar o público dos jovens adultos.

Como exemplo, ela cita o fato de que o *slogan* de venda do console era "um sistema de entretenimento".

Esta ação, corrobora uma tendência que já poderia ser observada pelo menos desde o início dos anos 2000 se observarmos a idade média dos jogadores nos Estados Unidos, por exemplo, um dos principais países consumidores desse tipo de entretenimento. Segundo a série de pesquisas anuais realizadas pela *Entertainment Software Association* (ESA)⁵, veremos que em 2001, um ano após o lançamento do *Playstation 2*, 55% dos jogadores de console possuíam mais do que 18 anos de idade e 19% tinham idade superior aos 35 anos (INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION, 2002). Em 2017, 72% dos jogadores de jogos eletrônicos, incluindo consoles, PCs, e dispositivos portáteis, possuíam mais do que 18 anos de idade nos EUA. (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017). Essa tendência também pode ser observada em outras partes do mundo (GIBSON, 2010).

Em relação ao Brasil, anualmente é realizada uma pesquisa chamada Game Brasil em ação coordenada pela ESPM? (sigla), SIOUX (uma empresa que atua em diferentes ramos relacionados aos jogos eletrônicos no Brasil) e a Blend New Research (uma empresa de pesquisa de mercado). A Game Brasil realiza questionários, utilizando a internet, com usuários de todos os estados do país. No último ano foram quase três mil participantes, dos quais 40% se concentravam no estado de São Paulo e 64% dos respondentes afirmavam pertencer às classes C e B. Por incluírem apenas pessoas que jogam jogos eletrônicos essa pesquisa não pode nos dar nenhuma ideia de quantas pessoas jogam no país, em relação aos EUA sabe-se que aproximadamente 67% das casas possui ao menos um aparelho que é utilizada para jogos eletrônicos (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017). Apesar de suas limitações metodológicas, a Game Brasil nos apresenta alguns dados úteis sobre os jogadores no Brasil. Dos respondentes, 53% são mulheres, 36% dos jogadores tem entre 25 e 34 anos de idade e outros 34% possuem mais de 34 anos. Os brasileiros preferem utilizar os *Smartphones* e *Tablets* como a principal plataforma, mas os consoles e os computadores pessoais são utilizados principalmente por homens⁶. Coerentemente com esses últimos dados, há menos mulheres jogando online com outros jogadores simultaneamente do que homens. Então a pesquisa nos permite observar que muito embora as mulheres joguem,

⁵ A ESA (Entertainment Software Association), renomeada em 2003, chamava-se INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION desde 1994.

⁶ Entre as mulheres 85% afirmam que utilizam *Smartphones* e *Tablets* para jogar, entre os homens esse número é de 69,4%. Em relação a computadores pessoais 60,8% das mulheres e 71,4% homens tem essa plataforma como preferência. Já em relação aos consoles a diferença é muito grande, enquanto 62,6% dos homens preferem consoles apenas 36% das mulheres costumam utilizá-los.

ao menos, tanto quanto os homens, os tipos de jogos e sua relação com os jogos eletrônicos são possivelmente bastante distintos. Esses dados são próximos àqueles encontrados em outras partes do mundo.

Ainda em relação ao Brasil encontramos outro relatório publicado por outra empresa analista de negócios, a *NPD Group*, no final de 2015. Não há informações em relação a metodologia utilizada, ao menos na parte do relatório disponível para livre acesso. A pesquisa afirma que 82% da população entre os 13-59 anos joga jogos eletrônicos em pelo menos um dispositivo, mas que há uma maior probabilidade de se encontrar adolescentes jogando. Os computadores pessoais são os dispositivos preferidos (47%) seguidos por *Smartphones* (38%) pelos jogadores. E em média, os jogadores brasileiros passam 15 horas por semana jogando (todas as plataformas combinadas) e entre adolescente essa média é de 19 horas. (RILEY, 2015).

É importante frisar que ambas as pesquisas foram realizadas por setores da própria indústria dos jogos, ou sob encomenda por agências com interesses comerciais. Isso não é diferente do que acontece com a já mencionada principal pesquisa anual de jogos nos Estados Unidos⁷ ou de outras partes do mundo. Como dito anteriormente, no que diz respeito ao cenário brasileiro, essas pesquisas não nos permitem afirmar em termos numéricos com mais segurança o quanto os jogos eletrônicos são acessados pela população em geral. Mesmo que a pesquisa da agência NPD afirme que a maior parte da população jogue jogos eletrônicos sua metodologia não é informada. De fato, essa pesquisa só é mencionada nesse trabalho porque é possível encontrar notícias em portais brasileiros que fazem menção a ela. Até o momento a pesquisa mais recente sobre o assunto com a preocupação de apontar em termos numéricos o quanto os jogos eletrônicos são acessados no Brasil são duas pesquisas realizadas pelo IBOPE divulgadas em 2012, porém estas pesquisas apenas se ativeram à população das regiões metropolitanas.

Segundo o IBOPE, em 2012, “41% das pessoas nas principais regiões metropolitanas afirmam possuir um console de videogame” (IBOPE, 2012a). Destes 31,5% dos jogadores são mulheres e 68,5% são homens. O estudo não faz menção a jogadores que utilizam computadores para jogar, mas afirma que do total de jogadores, 82% optam por jogar em consoles e 22% preferem aparelhos portáteis. Em relação à idade dos usuários 39,4% deles possuem de 12 a 19 anos de idade e 24,4% possuem de 25 a 34 anos. O estudo também leva

⁷ A ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION (ESA) que realiza a pesquisa é composta por 34 empresas, grande parte delas multinacionais, que atuam na indústria dos jogos eletrônicos em diferentes seguimentos (ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION, 2017).

em consideração o que chama de perfil socioeconômico enquadrando os participantes da pesquisa nas classes A, B e C. Assim, 49,8% dos jogadores pertencem às classes A e B e 45,2% pertencem à classe C. Os 5% restantes pressupõem-se que pertencem às classes D e E (IBOPE, 2012a).

Outra pesquisa divulgada pelo IBOPE (2012b) indica que a maioria dos jogadores tem a Internet como principal fonte de informação a respeito de jogos eletrônicos. Esta mesma pesquisa indica também que do total de jogos possuídos por 55% dos entrevistados pelo menos metade são piratas. Além disso, 57% do total de entrevistados consideram os jogos originais muito caros (IBOPE, 2012b). Ambas as pesquisas não são tão atuais e, tendo como referência o ritmo com que essa indústria cresce no mundo nos últimos anos – a despeito dos efeitos da crise econômica vivenciada a partir de 2013 – é possível que atualmente esse retrato dos jogadores no Brasil seja diferente. Contudo, acreditamos ser possível afirmar que os jogos eletrônicos estejam bastante presentes no cotidiano da população brasileira em diversas faixas etárias.

O exposto acima corrobora as constatações de Perani (2008) e CTS-FGV (2011) quando afirmam que embora o Brasil esteja se configurando como um dos principais mercados de entretenimento digital no mundo, os estudos sobre jogos eletrônicos, sejam eles de cunho mercadológico – inclusive – ou acadêmico, ainda são incipientes (PERANI, 2008, p. 5; CTS-FGV, 2011 p. 7)⁸.

Os parágrafos anteriores nos apresentaram um panorama geral a respeito da circulação e do consumo de jogos eletrônicos fora e dentro do Brasil. Entre todos os dados mencionados destaca-se, então, que a idade média do jogador e consumidor de jogos digitais cresceu ao longo da última década, o que corrobora a afirmação de Kerr (2006, pp. 32-34) de que os jogos digitais, cada vez mais, apresentam temáticas ditas adultas. E justamente por apresentarem narrativas envolvendo essa temática que jogos como o da série *Grand Theft Auto* (GTA) tornaram-se pivô de debates envolvendo autoridades políticas, jogadores e desenvolvedores de jogos em vários países, sobretudo na última década.

Jogos como esses, desde o fim dos anos 90, vêm sendo banidos ou altamente censurados em diversos países, como Estados Unidos, Austrália e, também, Brasil. Para exemplificar, nos Estados Unidos o jogo *GTA San Andreas* foi retirado de circulação em 2005, envolvendo a participação de proeminentes figuras políticas como a senadora Hilary

⁸ Com relação ao consumo de jogos eletrônicos, por exemplo, sabe-se que no Brasil o mercado informal, ou a pirataria, tem muito peso (CTS-FGV, 2011, pp. 12-13). Propulsionada pelo alto preço dos jogos e dispositivos para jogos no país – como o fazem sugerir os pesquisadores do CTS-FGV –, ou não, é provável que esta modalidade de circulação de jogos eletrônicos dificulte as iniciativas de acompanhar o acesso aos jogos no país.

Clinton, após a descoberta de um *mini-game* sexual escondido no jogo (KERR; LEONARD; HIGGIN, 2006). Na Austrália, seu precursor, o *GTA III*, foi banido, em 2003. Neste caso, o jogo era acusado de ser perigoso para crianças e adolescentes por possuir cenas em que os mesmos poderiam utilizar o *avatar* para cometer assassinatos e outros crimes. Nestes casos havia um discurso que correlacionava o jogo a crimes e agressividade (FINN, 2006, p. 45).

No Brasil, alguns casos semelhantes aconteceram ao longo das três últimas décadas, e uma das mais recentes e com abrangência nacional foi o Projeto de Lei 170/06 de autoria do senador Valdir Raupp (PMDB-RO) que propunha a alteração do art. 20 da Lei nº 7.716, de 5 de janeiro de 1989, “para incluir, entre os crimes nele previstos, o ato de fabricar, importar, distribuir, manter em depósito ou comercializar jogos de videogames ofensivos aos costumes, às tradições dos povos, aos seus cultos, credos, religiões e símbolos” (BRASIL, 2006). O projeto ainda previa reclusão de um a cinco anos e multa.

O Projeto de Lei nº. 170/06 acabou sendo retirado de tramitação em 2012 pelo próprio Senador Valdir Raupp sob o argumento de que a lei se tornaria abrangente demais e “poderia inviabilizar a comercialização de diversos tipos de jogos eletrônicos, que não fossem tão somente aqueles de se evitar a violência, o preconceito e o malferimento aos bons costumes” (BRASIL, 2012, p. 1).

1. 2 Apresentação e discussão da pesquisa em Jogos Eletrônicos.

Os debates anteriores parecem ser exemplares de um certo desconforto vivido por atores socializadores tradicionais como escola, autoridades religiosas e Estado frente a esta nova e ascendente instância socializadora representada pelos jogos eletrônicos. É neste contexto nos finais dos anos 90 e início da primeira década dos anos 2000 que a produção acadêmica sobre jogos eletrônicos começou a tomar forma.

Embora a pesquisa científica sobre jogos eletrônicos aconteça desde os anos 1980, considera-se que, em termos de quantidade de trabalhos produzidos, foi apenas a partir da primeira década do século XXI que assistimos a um grande *boom* da produção científica na área. Perani (2008) afirma que esse momento coincide com a realização dos primeiros congressos científicos sobre a temática, com a criação de uma revista a eles dedicada (Game Studies) e com a criação de disciplinas em cursos de graduação que discutiam os jogos eletrônicos.

Neste primeiro momento a pesquisa na área era bastante marcada por uma contenda existente entre os chamados “Narratólogos” e “Ludólogos” (FRAGOSO, 2014). Os primeiros

trabalhos, como os de Brenda Laurel (2013) e Janet Murray (1997), tornaram-se importantes referências nesse campo. Partiam de referenciais comuns ao campo dos estudos de literatura, teatro, cinema e televisão, aplicando-os aos jogos eletrônicos e descrevendo-os como um novo meio narrativo. Já os Ludólogos partiam dos referenciais dos estudos dos Jogos, com destaque para o trabalho de Roger Caillois (2001), e identificavam que os jogos eletrônicos deveriam ser definidos, primeiramente, a partir de seus atributos lúdicos para depois pensá-los como possibilidades narrativas. Entre os principais autores desse movimento destacam-se Espen Aarseth e Jesper Juul (FRAGOSO, 2014, pp. 58-59; FRASCA, 2007, pp. 29-30).

Outro paradigma de pesquisa sobre jogos eletrônicos muito marcante é aquele proveniente da Psicologia, sobretudo, a partir de uma perspectiva comportamentalista. São os estudos preocupados em medir de alguma forma o “impacto” das tecnologias, especificamente os jogos eletrônicos, sobre os usuários. Os trabalhos de Finn (2006) e Goldstein (2001) nos apresentam e discutem alguns trabalhos desse tipo.

Um bom exemplo é um dos estudos conduzidos por Anderson e Dill (2000) no qual os pesquisadores se propuseram a investigar a existência de correlações entre jogar jogos eletrônicos “violentos” e pensamento agressivo, a partir de protocolos laboratoriais. O estudo foi realizado com calouros universitários que eram expostos a sessões de dois jogos, *Myst* (supostamente não violento) e *Wolfenstein 3D* (supostamente violento). Logo após essas sessões os sujeitos acessavam um programa de computador que mostrava uma série de palavras aleatórias e entre elas haviam palavras agressivas, como assassinato. Nesta parte do experimento fazia-se uma competição entre sujeitos: aqueles que identificassem as palavras agressivas mais rapidamente saíam vencedores. Os jogadores se enfrentariam várias vezes seguidas e a cada vez que alguém vencesse teria como recompensa provocar o oponente com um tipo de ruído sonoro que variava de intensidade de acordo com o desejo do sujeito (p. 785-786).

O resultado encontrado foi que aqueles que haviam jogado o jogo violento (*Wolfenstein 3D*), logo após serem derrotados uma vez na tarefa de identificar as palavras, assim que venciam tendiam a provocar o oponente com um ruído sonoro mais intenso. O mesmo não acontecia, ou era menos observado naqueles que haviam jogado o jogo não violento. Para os pesquisadores este estudo mostraria que jogar um jogo violento aumentou a agressividade dos participantes após terem sido provocados pelo seu oponente. Assim, jogar vídeo games violentos aumentaria a acessibilidade a pensamentos agressivos e comportamentos violentos. Anderson e Dill interpretam esses resultados baseados no pressuposto de que os jogos eletrônicos violentos teriam um *efeito* sobre o comportamento

das pessoas maior que outros conteúdos violentos em outras mídias como a televisão. Principalmente por haver uma identificação muito grande com o agressor, sobretudo nos jogos em primeira pessoa, pelo maior partição e envolvimento do jogador com o jogo e, por fim, pela “natureza viciante” dos jogos eletrônicos (p. 788).

Finn (2006) e Goldstein (2001) criticam esses trabalhos por várias razões, mas destacamos aqui algumas delas. Em vários estudos, como o citado acima, os jogadores são retirados do contexto em que a prática de jogar acontece e colocados em situações e cenários artificiais, como os de um laboratório. Desconsidera-se então toda a complexidade de contextos sociais que envolvem os jogos eletrônicos e também dos usos das tecnologias. Para estes dois autores esse tipo de estudo nos faz pensar que os jogadores recebem passivamente os “estímulos” provenientes dos jogos que acessam.

Pierre Levy (2010, p. 21-27) problematiza essa metáfora do impacto das tecnologias sobre as pessoas. Segundo o autor aderir a essa metáfora seria o mesmo que, metaforicamente, assumir que as tecnologias são criadas em outro contexto e que seriam então como projéteis que atingem a cultura ou a sociedade que estariam ali paradas e passivas. Pensar dessa forma nos fecha os olhos para o fato de que as técnicas não são apenas criadas e repensadas pela humanidade, mas que é o próprio uso das técnicas que nos constitui como humanidade. Não estaria lá uma sociedade em seu estado puro antes das técnicas que então é transgredida ou distorcida com a sua chegada. Aplicando a metáfora do impacto aos jogos eletrônicos pode nos fazer pensar que antes do advento dos jogos eletrônicos vivia-se em um estado não corrompido. E também por outro lado podemos ser ingênuos em pensar que a técnica dos jogos eletrônicos poderia ser salvadora ou capaz de nos tornar melhores do que antes.

Retomando a discussão de Levy (2010) a técnica tem relação com a parte material e artificial dos fenômenos humanos, e seu desenvolvimento está em estrita ligação com o ambiente material em que os seres humanos vivem. E ainda, por mais que possamos sugerir a separação entre técnica, cultura e sociedade, entendendo a primeira como os artefatos eficazes produzidos por uma sociedade e uma cultura, esta separação seria apenas conceitual. Já que não haveria “causas” realmente independentes que regeriam a dinâmica das técnicas.

As verdadeiras relações, portanto, não são criadas entre a tecnologia (que seria da ordem da causa) e a cultura (que sofreria os efeitos), mas sim entre um grande número de atores humanos que inventam, produzem, utilizam e interpretam de diferentes formas as técnicas (LEVY, 2010, p. 23).

Para Levy as técnicas produzidas por uma cultura condicionam uma sociedade, mas não a determinam. As técnicas abrem e fecham possibilidades de ação, pois, como este autor diz, não é o desenvolvimento do estribo que determinou o surgimento do feudalismo, ou a prensa de Gutenberg a Reforma, mas essas técnicas fizeram parte de um conjunto complexo de fatores que possibilitaram esses acontecimentos (Ibid. p. 26). Podemos então pensar o caso das tecnologias da comunicação e especialmente os jogos eletrônicos como técnicas que condicionam (criam possibilidades e fecham outras), a formação de um tipo de subjetividade, a construção de formas de relação social que sem elas não seria possível (Ibid. p. 26).

Como mencionamos anteriormente, não é possível realizar um julgamento de valor e dizer que uma técnica possa ser boa ou má de forma absoluta, já que ela sempre está condicionada a seus usos, com tempos e contextos específicos e com os pontos de vista, a visão de mundo daqueles que fazem uso das técnicas. Assim, “não se trata de avaliar seus “impactos”, mas de situar as irreversibilidades às quais um de seus usos nos levaria (...)”. Trata-se então de explorar quais as possibilidades que as técnicas nos possibilitam e de planejar e decidir que uso faremos (Ibid. p. 26).

Essas três tendências de pesquisa sobre jogos eletrônicos marcaram e ainda marcam a área, porém Perani (2008) e Teixeira (2007) indicam que o campo dos estudos sobre jogos eletrônicos cresceu em diversidade de perspectivas adotadas nas produções acadêmicas. Os autores apresentam algumas das principais abordagens utilizadas para o estudo dos jogos, as quais seriam:

a Filosófica (Fenomenologia, Hermenêutica, Estética, etc.); a Histórica (história dos jogos, História das tecnologias lúdicas, história das narrativas, etc.); a Cultural (cultura de massas, cibercultura e cultura digital, *cultural Studies*, estudos de gênero, etc.); a das Ciências da Comunicação (teoria da comunicação, Estudos Comparativos dos Média, genealogia dos Média, Cibertextualidade, Semiótica, etc.); a Sociológica (Estudo social dos jogos, *Media Studies*, etc.); e a Psicologia (estudos comportamentais, cognitivos, arquetipais, etc.) (TEIXEIRA, 2007 p. 5).

Embora essa lista nos sirva como um indicador das linhas de pesquisa sobre jogos existentes ela não deve ser tomada de maneira alguma como um caráter definitivo, sobretudo por apresentar essas áreas de forma estanque, já que sabemos o quanto as pesquisas realizadas pelos cientistas sociais apresentam uma grande combinação de metodologias e referenciais teóricos provenientes de diferentes áreas.

1.3 Outros caminhos possíveis para a pesquisa com jogos eletrônicos.

Como vimos, os trabalhos pautados na narratologia ou da ludologia dedicam-se à construção dos jogos em si e acabam dando pouca ou nenhuma atenção aos jogadores e por outro lado os estudos realizados a partir de uma perspectiva comportamentalista reduzem o papel dos jogadores a espectadores passivos. Nesse sentido, há alguns anos pesquisadores das mídias e dos jogos eletrônicos começaram a defender que se lancem olhares para o papel ativo dos jogadores e não apenas às narrativas ou para os elementos interativos que compõem os jogos. Poremba (2006, p. 193) afirma que não se pode assumir que o autor de um jogo possua sempre o controle sobre como a Agência⁹ de um jogador se desvela durante o mesmo. Assim, a própria narrativa não será seguida ou assumida como o autor pôde ter pretendido ao construir um jogo.

Nesse sentido, os Estudos Culturais apresentam-se como um campo de conhecimento e investigação caro a este trabalho de pesquisa. Ao direcionar a atenção para os receptores dos produtos da indústria cultural enfatizando o papel ativo que estes sujeitos possuem na atribuição de significados para estes produtos. Os Estudos Culturais passam a representar um importante referencial para se compreender como adolescentes e crianças atribuem significados para produtos culturais como filmes, desenhos e especificamente no caso deste estudo, os jogos eletrônicos (MATTELART; NEVEU, 2004).

Para iniciarmos a apresentação sobre a importância do referencial teórico dos Estudos Culturais para esta pesquisa temos que discutir como o conceito de Cultura é tratado por esse campo de estudo. Silva (2007) descreve a Cultura segundo a perspectiva dos Estudos Culturais como “forma de vida ou como experiência vivida de um grupo social” (p. 133). Mas quem nos oferece uma descrição mais precisa do que se constituiriam as “culturas” é Stuart Hall. Este autor afirma que nossas culturas são constituídas por

muitos e variados sistemas de significação que os seres humanos utilizam para definir o que significam as coisas e para codificar, organizar e regular sua conduta uns em relação aos outros. Esses sistemas ou códigos de significação dão sentido às nossas ações. (HALL, 1997 p. 15)

Para Hall (1997), no momento em que vivemos, a Cultura possui um papel constitutivo em nossas vidas contemporâneas e não apenas dependente de outras esferas sociais como a organização econômica da vida (p. 26). Para este autor todas as práticas sociais dependem e têm relação com o significado das coisas, por serem relevantes para construção de significados ou por dependerem de significados para funcionar. Assim, todas as práticas

⁹ O termo Agência é bastante caro à teoria social anglo-saxã nos estudos de mídia para compreender o papel ativo dos receptores de textos escritos ou audiovisuais na construção de significados (SILVA, 2000, p. 15).

possuem uma dimensão cultural (p. 27). Isto nega, então, a ideia de que a explicação das culturas pudesse ser dada de antemão, como um puro reflexo das relações de classe e produção (MATTELART; NEVEU, 2004, p. 78). Embora as dimensões das relações de classe e produção não possam ser de modo algum desprezadas ou minimizadas¹⁰, os Estudos Culturais vão afirmar ser necessário atentar sobre como outras formas de dominação social serão determinantes na produção cultural como as questões de gênero, raciais e etárias, mesmo que todas essas dimensões se entrecruzem (SILVA, 2007, MATTELART; NEVEU, 2004).

Para os Estudos Culturais a cultura é enxergada como um campo de luta em torno dos significados das coisas. Ou, “a cultura é um campo de produção de significados no qual os diferentes grupos sociais, situados em posições diferenciadas de poder, lutam pela imposição de seus significados à sociedade mais ampla” (SILVA, 2007, p. 133-134). O referencial dos Estudos Culturais é caro a esse projeto, pois está “preocupados com questões que se situam na conexão entre cultura, significação, identidade e poder” (p. 134).

Ainda tributário do campo dos Estudos Culturais, temos a noção de *Texto* como um conceito importante para compreendermos a dinâmica da significação dos produtos culturais, incluindo, particularmente, os jogos eletrônicos. Johnson (2006) ao discutir a trajetória dos Estudos Culturais afirma que diferentes produtos culturais são tratados como *textos* e como tal fornecem diferentes *leituras* ou significações (p. 65). Para entender estas *leituras* ou significados destes *textos* ou produtos culturais, Johnson (2006) afirma que o contexto em que os leitores se encontram deve ser posto na centralidade da investigação. Como contexto inclui-se os aspectos objetivos e subjetivos dos leitores, suas localizações sociais, suas histórias, seus interesses subjetivos, ou a conjuntura histórica de forma mais ampla na qual o texto é acessado por aquele leitor (pp. 88-89). A partir desta definição consideram-se os jogos eletrônicos como *textos* culturais que são “lidos” por aqueles que os jogam.

É importantíssimo notar que não basta olhar o contexto: o autor enfatiza a necessidade de considerar a ação por parte do leitor ao significar um texto (JOHNSON, 2006, p. 90). Para ele, não podemos perder de vista a noção de que os seres humanos estão em processo, são contraditórios, fragmentados, não apenas imagem acabada a partir do contexto em que se situam (*Ibid.* pp. 94 e 95). Assim sendo, da mesma forma que não se pode depreender o significado de um produto cultural olhando apenas para o contexto de criação desse produto,

¹⁰ Stuart Hall argumenta que a dimensão discursiva ou de significado é uma das condições constitutivas do funcionamento da economia. E ao mesmo tempo o econômico é parte constitutiva da cultura. Para uma discussão mais aprofundada ver Hall (1997).

das intenções de seu autor, das características próprias desse produto etc., também é insuficiente analisarmos apenas o contexto em que o receptor deste produto cultural está. Precisamos ter em mente estes dois contextos (criação e recepção) e entender os receptores como sujeitos ativos que a partir de mediações com os produtos culturais produzem cultura e consequentemente significados para tais produtos.

1. 4 A estética própria dos Jogos Eletrônicos.

Por mais que possamos considerar os jogos eletrônicos um texto cultural como discutimos anteriormente, não podemos desprezar que eles possuem especificidades que os diferem de outros meios expressivos tais como o Cinema, séries de TV, novelas e livros. Esta seção do trabalho se dedicará a explorar certas propriedades características dos ambientes digitais, e consequentemente dos jogos eletrônicos, para que a seguir possamos sugerir itens e aspectos a serem considerados em uma possível investigação a respeito das práticas de significação em jogos eletrônicos.

A obra *Hamlet on the Holodeck* nos servirá de guia durante esta parte do trabalho já que se trata justamente de um estudo sobre os elementos estéticos que caracterizariam as narrativas em ambientes digitais. Segundo Murray (1997):

Every expressive medium has its own unique patterns of desire; its own way of giving pleasure, of creating beauty, of capturing what we feel to be true about life; its own aesthetic (p. 94).¹¹

O que Murray apresenta em sua obra é, então, uma investigação da estética dos ambientes digitais. Porém, antes de adentrarmos a obra desta autora é necessário, mesmo que brevemente, discutirmos a noção de Estética aqui em jogo. Santaella (2011, p.35) nos alerta para os riscos de nos apropriarmos da palavra estética de forma indiscriminada sem delinear seus sentidos. Sem tal delineamento podemos assumir que Estética seja sinônimo de Arte, artes do belo ou belas artes. De acordo com Santaella (2011) Estética tem a ver com

o potencial que algo, qualquer fenômeno que se apresente a nós, possui para acionar nossa rede de percepções sensíveis, regenerando e tornando mais sutil nossa capacidade de apreensão das qualidades daquilo que se faz presente aos nossos sentidos. (P. 35).

¹¹ Tradução nossa.

A luz dessa definição podemos retornar a Murray e compreender como seu texto nos sugere formas de analisar os ambientes digitais a partir de suas possibilidades para despertar nossa sensibilidade e, conseqüentemente, para que construamos sentidos para aquilo que acessamos.

Ao descrever os ambientes digitais como um espaço potencial para a criação literária, Murray (P. 71) descreve quatro propriedades como forma de identificar o que os distinguiria de outros meios de criação literária. Tais ambientes seriam *procedimentais*, *participativos*, *espaciais* e *enciclopédicos*. As duas primeiras propriedades nos ajudariam a pensar como se dá a Interatividade¹² em ambientes digitais e as duas últimas nos forneceriam parâmetros para pensar a Imersão nesses ambientes.

A partir de agora aqueles que acessam os jogos eletrônicos, ou outras formas narrativas em ambiente digital, serão indicados como *Interatores*. Esta expressão é utilizada por Arlindo Machado para enfatizar que as narrativas virtuais não podem ser definidas previamente "antes" e que elas aparecem como campo de possibilidades governadas por um programa que é acessado e manejado por um receptor ativo e imerso, chamado por ele de Interator. (MACHADO p. 143-4).

A primeira propriedade relaciona-se ao fato de os computadores, pensados aqui de forma ampla, incluindo os videogames, serem capazes de seguir e executar um protocolo de regras previamente estabelecidas e responder a novos comandos de acordo com o estabelecido por esse protocolo. Nesse sentido, narrativas podem ser construídas para um ambiente digital permitindo que os "leitores" interajam na estrutura obtendo respostas diferentes de acordo com o tipo de comando dado, porém essas respostas obedecerão ao protocolo de regras criado pelo autor. (p. 71-73)

Em estreita correlação com a primeira propriedade, a autora afirma que os ambientes digitais são organizados de forma *participatória*. As regras que constituem os ambientes digitais são responsivas à interação daqueles que fazem uso das mesmas. Essas regras se realizarão a partir da introdução de comandos variados. Uma narrativa em um ambiente digital poderia ofertar ao "leitor" a oportunidade para tomar decisões oferecendo comandos a um programa que responderia de forma apropriada a aqueles comandos. Assim a narrativa poderia seguir por diferentes caminhos e caminhar para diferentes desfechos, por diferentes formas, de acordo com a intenção do leitor. Porém o grau de efetiva participação do leitor em

¹² Por mais que sejamos levados a associar Interação com ambientes digitais, Bakhtin/Voloshinov já destaca que a compreensão de uma enunciação é um ato interativo à medida que para cada palavra de um locutor há uma contrapalavra por parte do receptor. O significado da enunciação é construído nesse processo interativo entre os interlocutores (BAKHTIN, 2002; BRANDÃO, 2012).

controlar o rumo da trama depende do quanto os programadores puderam antecipar o comportamento dos leitores e construir um programa responsivo o suficiente para aceitar comandos variados. (P. 78)

Podemos tomar como exemplos dessa propriedade uma série de jogos Chrono Trigger (1995), Fallout 3 (2008), Heavy Rain (2010) ou Star Ocean: The Second Story (2008), só para citar alguns. Em comum, todos esses jogos partilham o fato de que de acordo com a forma com que o jogador “participar” no jogo, a narrativa do mesmo tomará diferentes rumos, impactando, sobretudo o seu desfecho. Alguns desses jogos, entre tantos outros, impressionam pela quantidade de finais possíveis, o jogo Star Ocean: The Second Story possui nada mais nada menos que 70 variações de final possíveis!¹³

A terceira propriedade destacada por Murray (1997) é a da *Espacialidade*. Os ambientes digitais são capazes não apenas de descrever um espaço, mas pode, além disso, oferecer a possibilidade do leitor de se mover por esse espaço. Diferente do que ocorre em um filme no qual o espaço da narrativa se apresenta de acordo com a intenção daquele que o produziu, a apresentação do espaço em um ambiente digital depende da participação do leitor. Murray nomeia a ação do leitor ao explorar esse espaço de *Navegação*. O ato de *navegar* pelo espaço em um jogo favorece que o Interator tenha a percepção de que a ação que ocorre ali no jogo não seja apenas lida como um fato que ocorreu em algum outro lugar ou no passado, como ocorre ao lermos um livro, nem que acontece com outra pessoa em um palco de um teatro que estamos assistindo. A ação acontece com o próprio Interator no momento em que navega por esse espaço virtual (p. 81).

Os ambientes digitais são *enciclopédicos*. Esta é a quarta e última propriedade descrita por Murray e é aquela sobre a qual esta seção do ensaio mais se debruçará. A propriedade enciclopédica diz respeito à capacidade que os meios digitais possuem para armazenar e tornar acessíveis grandes quantidades de informações tornando possível a ampliação de narrativas com velocidade e fluidez distintas de outros meios. Essa propriedade oferece potencial ao criador de oferecer uma narrativa com alto grau de riqueza e detalhes, e principalmente, torna possível ao criador contar uma história a partir de diferentes pontos de vista além de entrelaçar uma história com outras. O ponto de vista de um protagonista pode ser estendido a partir de outros relatos ou informações presentes em um ambiente digital acessível a partir da ação do Interator e não apenas daquilo que é apresentado a um expectador em frente a uma tela de cinema. O acesso a essas informações estendidas ou extras

¹³ Para uma discussão bastante interessante sobre estrutura de eventos narrativos em jogos eletrônicos ver Veugen (2011). Este autor analisa uma série de jogos e ilustra graficamente suas estruturas narrativas.

podem estar a critério do leitor que pode percorrer a narrativa sem acessá-las no todo ou apenas buscar aquelas que lhe interessassem mais. Essa propriedade não é exclusiva dos meios digitais. Autores de livro podem oferecer apêndices com informações extras, por exemplo. Porém a forma como isso pode ser feito em ambientes digitais é diferente (p. 83-85)

Como se vê, essa propriedade em ambientes virtuais não difere tanto em gênero em relação a outros formatos, mas em grau. E tem uma estreita correlação com os avanços tecnológicos. Um dos fatores que atesta isso é a crescente capacidade dos meios digitais em armazenar informações. Em 1997 a autora cita a capacidade dos CD-ROMS (capazes de armazenar 650 MB) comuns à época e que equivaleriam a 650 livros (p. 83). Hoje os aparatos para armazenamento digital superam em larga escala essa capacidade. Um jogo hoje pode se utilizar dessa propriedade enciclopédica com maior grau que um jogo produzido há vinte anos atrás. Alguns jogos atuais como *The Witcher 3: Wild Hunt* (2015), contém tantas informações extras, contidas em livros e cartas encontrados dentro do mundo apresentado no jogo, assim como informações contidas em diálogos e eventos opcionais, que muitas horas seriam gastas coletando e acessando todas essas informações. O mesmo ocorre para tantos outros jogos classificados como RPGs (Role-Playing Games), porém de modo algum isso é uma exclusividade desse tipo de jogo.

Esse formato *hipertextual*, de contar histórias, pode expandir o universo ficcional de forma praticamente ilimitada, porém Murray (1997) alerta para alguns problemas encontrados nesses formatos que podem prejudicar a fruição da obra narrativa. Muitas vezes, pela não necessidade de se ater a um marco limite claro, como a duração de um episódio de uma série de TV, o escritor pode se perder em um storytelling prolixo e não bem estruturado, podendo levar os leitores/Interatores a se perderem na leitura/*gameplay*, sem saber se leram/jogaram o que é necessário para compreensão da trama ou sem saber se já encontraram tudo que há para se ler (p. 87). Entretanto, a autora afirma que a ficção hipertextual ainda está à espera do desenvolvimento de formas de organizar as informações que não desestimulem o “leitor”.

Murray (1997) menciona formas de expansão de universos ficcionais para além da obra em si (p. 86-7). Nesse sentido é notável observar na atualidade produtores fazendo uso do caráter enciclopédico de narrativas para expandir os arcos das histórias, lançando sites ou livros que complementam ou explicam o universo ficcional presente em alguns jogos. São exemplos os vários livros da série *Assassin's Creed* (RECORD EDITORA, 2015) e sites oficiais de jogos da produtora Blizzard (BLIZZARD ENTERTAINMENT, 2015).

Outro fator que diferencia o uso dessa propriedade em ambientes digitais é a possibilidade de engajamento do público com a obra. Comunidades de fãs têm se utilizado da

Internet para construir verdadeiras enciclopédias de universos narrativos ficcionais, permitindo que os telespectadores tenham um papel ativo ao buscar e acessar informações referentes aquelas narrativas. Para utilizarmos jogos atuais são notórios os exemplos de jogos da série Dark Souls e GTA. Já em 1997, Murray menciona sites que funcionavam como verdadeiros centros que catalogavam informações sobre séries televisivas. A autora ainda afirma que estes grupos de fãs, através de seus sites, estavam influenciando os criadores das séries no desenrolar das mesmas por forçá-las a manter certa consistência narrativa. Com tantas informações detalhadas disponíveis para todos os fãs a respeito de determinado universo ficcional, grandes deslizes por parte dos roteiristas rapidamente seriam identificados e denunciados (p. 84-5).

Ao encontro daquilo que se pretende esboçar neste texto, Murray (1997) tece considerações pertinentes a respeito de como a propriedade *enciclopédica* em jogos de simulação afeta a interpretação e construção de significados para esses jogos. Estes tipos de jogos, como sugere a classificação, se propõem a emular situações ou fenômenos que se passam ou passaram na vida cotidiana com certo grau de fidedignidade com o que ocorre na vida “real”. Assim, existem jogos que simulam o controle de aviões, carros, a administração de uma cidade ou até mesmo relacionamentos afetivos. Para a autora jogos de simulação como a série Civilization se aproveitam da atratividade e autoridade conferida aos ambientes computacionais para parecerem mais enciclopédicos do que realmente são. Neste jogo o jogador deve controlar uma civilização ao longo da história humana e o mesmo, segundo a autora, pode parecer muito fiel à História das nações e civilizações. Ao decidir os rumos a serem tomados por uma civilização, como as tecnologias a se desenvolver, o momento de expandir o território através de uma guerra, etc., corremos o risco de não atentar para o fato de que o jogo, e, portanto, as regras que permitem a nossa interação, não é nada mais que uma interpretação particular da história humana produzida pelos criadores do jogo. Como a autora enfatiza o jogador não pode escolher o que significa ser uma civilização bem-sucedida, suas opções restringem-se à conquista militar de todas as outras civilizações ou ao envio de 20.000 pessoas para colonizar outros planetas¹⁴ (p. 87-90).

Segundo a autora estas considerações são importantes porque nos meios interativos a estrutura de interpretação está incorporada nas regras que permitem que este meio funcione e

¹⁴ Vale a pena pontuar que o jogo conta atualmente com oito versões lançadas, além de várias expansões, e que atualmente as formas de vitória são mais variadas e os jogadores podem escolher múltiplas formas de governo para sua civilização. Porém é evidente que ainda subjazem visões de mundo específicas, como por exemplo, a caracterização de uma forma de governo comunista em contraposição a uma forma de governo democrática – note-se que a expressão capitalista não aparece nos jogos.

que conformam a participação do leitor/jogador. Assim, por exemplo, as regras do Civilization impediriam outras interpretações da história humana que não a de dominação militar e corridas espaciais. Os jogadores podem se distrair com o caráter enciclopédico do jogo e deixar de se perguntarem por que jogar este papel e não outro. A autora pontua que é necessário treinar para que os Interatores/leitores se tornem mais capazes de identificar as visões de mundo que subjazem às narrativas digitais (p. 90).

A partir desta discussão estética realizaremos um exercício para elaborar possíveis critérios a serem levados em consideração nesse trabalho para se compreender os usos e discutir o processo de produção de sentidos e significados para jogos eletrônicos por parte dos jogadores. Quando apresentamos o conceito de “*texto*” para os Estudos Culturais (JOHNSON, 2006) enfatizamos que a busca pela compreensão de como se dá a *leitura* de um produto cultural, (como um jogo eletrônico) que não pode focar apenas nas características do produto em si e, tão pouco, deve olhar apenas para o receptor. Compreender como se dá a mediação entre o produto cultural e seu receptor é fundamental para avançarmos no entendimento dos processos de significação. Para subsidiar essa ação buscamos descrever brevemente o contexto brasileiro de acesso aos jogos eletrônicos e também compreender as características estéticas das narrativas em ambientes digitais e, por extensão, dos jogos eletrônicos. Os critérios que apresentaremos a seguir estão sendo pensados a partir destas duas ações.

1.5 O contexto brasileiro

A pesquisa divulgada pelo IBOPE (2012a) nos sugere que grande parte daqueles que acessam jogos eletrônicos o fazem majoritariamente a partir de consoles conectados a televisão. Outra pesquisa divulgada pelo IBOPE (2012b) indica que a maioria dos jogadores tem a Internet como principal fonte de informação a respeito de jogos eletrônicos. Esta mesma pesquisa indica também que do total de jogos possuídos por 55% dos entrevistados pelo menos metade são piratas. Além disso, 57% do total de entrevistados consideram os jogos originais muito caros (IBOPE, 2012b). (você já disse isso, talvez mudar a forma)

Sabe-se que grande parte dos consoles habilitados a receberem jogos piratas (Playstation 2 e X-Box 360) não permite interações online a partir dos jogos. Assim os modos online dos jogos seriam mais acessados apenas por aqueles jogadores que utilizam jogos originais. Entretanto isso não elimina o acesso a conteúdo sobre os jogos na Internet e,

principalmente, não produzido pelos criadores dos jogos já que a Internet seria a principal fonte de informações para os jogadores.

Assim sendo, um primeiro critério a ser considerado seria: *como ocorrem as sessões de jogo off-line*, como descrever os momentos em que os jogadores jogam. Nesse sentido poderíamos investigar se os jogadores jogam sozinhos ou acompanhados, se jogam com um computador ou dispositivo conectado à Internet para se informar sobre o jogo no momento em que se joga etc.

Um segundo critério diria respeito ao: *tipo de sites e espaços da Web acessados pelos jogadores para se informar sobre um jogo*. Em relação a esse critério seria importante descobrir se os jogadores optam por acessar *fóruns* online, sites de vídeos tutoriais ou de comentários sobre os jogos, etc.

Um terceiro critério a ser elaborado com base no panorama dos jogos eletrônicos no Brasil seria: *o número de jogos possuídos e acessados regularmente pelos jogadores*. Uma vez que o preço dos jogos piratas é comparativamente muito menor que o dos jogos originais pode-se especular que os jogadores possam adquirir uma variedade maior de títulos. Assim, se um jogador joga vários títulos ao mesmo tempo pode-se imaginar que a sua mediação com estes possa ser limitada pela falta de tempo, ou que o acesso a vídeos tutoriais compense essa falta de tempo. Isso é particularmente relevante quando pensamos em títulos que demandam muitas horas para acessar todo seu conteúdo narrativo.

Voltemo-nos agora para a discussão estética que realizamos à luz dos escritos de Janet Murray, sobretudo no que se refere a quarta propriedade dos ambientes narrativos digitais, a propriedade *Enciclopédica* (MURRAY, 1997). Se considerarmos que grande parte dos elementos narrativos em um jogo eletrônico, assim como em outros formatos, são transmitidos por uma conjunção entre som e imagem, os trabalhos de dublagem, e localização (incluindo adaptação e legendas) de Jogos Eletrônicos são bastante importantes. Essa seria, então, a base para mais uma consideração: *o domínio do idioma em que o? grande parte do conteúdo narrativo de um jogo é transmitido por parte do jogador/interator*. Não podemos esperar que alguém que tenha pouco domínio da língua inglesa, por exemplo, consiga acessar com proficiência grande parte do conteúdo narrativo presentes em diálogos e textos nessa língua. Algumas vezes jogos são parcialmente localizados para o Brasil e apenas os diálogos e textos principais são traduzidos. Os demais elementos enciclopédicos do jogo, como cartazes espalhados por um cenário, diálogos entre personagens não jogáveis, itens a serem coletados entre outros permanecem na língua original. Tal fato pode levar a interpretações bastante

distintas entre os jogadores, ignorando certos fatos, não percebendo certas ironias e recursos de linguagem utilizados para construir certo universo narrativo.

Para além dessa barreira linguística, muitos elementos enciclopédicos podem estar escondidos ou presentes de tal forma que possa atrapalhar a fluidez da experiência de jogo de parte dos jogadores. Isto nos leva a um novo critério: *o quanto os jogadores se sentem estimulados ou animados a expandirem o universo ficcional de um jogo navegando por espaços e explorando eventos opcionais em um jogo*. As formas como os criadores de um jogo decidem espalhar informações enciclopédicas em seus jogos pode impactar diretamente a experiência e consequente interpretação e atribuição de significados para os jogos. Escolher entre textos longos que deverão ser lidos na tela de uma televisão a um metro e meio de distância dos olhos de um jogador e diálogos paralelos ou gravações que são acessadas de acordo com a vontade do jogador podem produzir diferenças significativas para certos jogadores¹⁵.

Gostaríamos de salientar que os critérios elaborados nesta sessão não devem, de maneira alguma, ser vistos como critérios definitivos para essa pesquisa. Apenas alguns aspectos de um precário panorama do acesso e dos usos dos jogos eletrônicos no Brasil assim como apenas algumas propriedades estéticas das narrativas em ambiente digitais foram levadas em consideração neste ensaio. Se há algo que pode ser afirmado de forma mais conclusiva é que o retorno a textos teóricos e conceituais que discutem aspectos estéticos das mídias e formatos narrativos, assim como uma investigação bastante criteriosa e minuciosa dos usos dos jogos eletrônicos no cotidiano das pessoas é de extrema relevância para se avançar na compreensão das práticas de significação das mídias na contemporaneidade. Isso parece ser ainda mais relevante para o caso dos jogos eletrônicos, esse formato narrativo em ascensão, mas ainda incipientemente estudado.

1. 6 Os jogos eletrônicos no contexto da cibercultura.

O desenvolvimento dos Jogos Eletrônicos tem íntima relação com as transformações que as tecnologias da comunicação sofreram ao longo dos anos. E desde seus primórdios podemos observar o uso da internet como forma de proporcionar experiências de jogo

¹⁵ Poderíamos mencionar dois jogos que se contrapõem nesse sentido. De um lado temos o jogo Dishonored (2012) que apresenta um universo ficcional riquíssimo, porém, para acessar grande parte das informações extras o jogador deve buscar fragmentos de cartas e diários virtuais que devem ser lidos. E do outro temos o jogo Watch Dogs (2014) que, embora também possua conteúdo enciclopédico a ser lido, o jogador pode procurar e encontrar gravações em áudio que podem ser ouvidas a qualquer momento quando lhe for interessante.

reunindo diversos jogadores, afastados espacialmente, de forma colaborativa. Nesta parte do trabalho pretendemos discutir como os jogos eletrônicos acompanharam o desenvolvimento da internet e como a internet é hoje um dos principais suportes para jogadores e jogadoras. Essa discussão nos servirá de apoio para realizarmos parte de nossa investigação que acontecerá em ambientes virtuais. Começaremos com algumas considerações a respeito sobre o Ciberespaço à luz de Pierre Levy (2010) e Castells (2003), Karla Saraiva (2006), Nicolaci-da-costa (2005a e 2005b) e também sobre o atual contexto de digitalização das coisas e sobre o como isso altera a percepção do social, e o papel dos jogos nesse sentido.

Di Felice (2009; s/d) alerta-nos que a digitalização das coisas e o advento da sociedade em rede constitui um novo tipo de ação social desenvolvido “na integração e na negociação entre social e informações, entre sujeitos e tecnologias informativas” (DI FELICE, 2009, p. 263). Com a digitalização, o contexto social passa a ser integrado por circuitos e dispositivos eletrônicos, fazendo com que o imaginário social deva ser repensado para se compreender uma nova forma transorgânica do social, o qual pode ser imaginado resultado de conexões entre pessoas, mas também entre coisas, como os circuitos informativos.

Desde os primeiros MUDs (Multi-User Domains), os jogos eletrônicos oferecem-nos exemplos para pensar-se como essa interação interpessoal e circuitos informativos ocorrem. As chamadas MUDs podem ser consideradas precursoras dos atuais jogos eletrônicos, que permitem interação e compartilhamento entre mais de um (a) jogador(a), espacialmente separados pela internet. Criadas nos anos 1980, as MUDs são ambientes digitais criados e compartilhados por jogadores (as) espalhados em diferentes lugares em tempo real. Os primeiros MUDs funcionavam como “chats” nos quais os (as) jogadores (as) construíam um mundo ficcional e encenavam papéis em narrativas elaboradas de forma colaborativa. Estes universos eram geralmente descritos como uma sala, ou área no qual o (a) jogador (a) estava e, a partir dali, devia navegar por esse ambiente por meio de comandos para mover-se e comandos para interagir com objetos, pessoas ou animais descritos como existentes nessa paisagem (MURRAY, 1997, p. 43-4).

Os primeiros MUDs pertenciam aos primórdios da Internet em que as conexões não eram rápidas e robustas o bastante para possibilitar o fluxo constante de dados de imagens e animações que caracterizam os jogos eletrônicos. Da mesma forma, a precariedade da rede não permitia que esses ambientes digitais pudessem ser habitados por um grande número de usuários. O advento da chamada WEB 2.0 possibilitou um tremendo salto quantitativo e qualitativo em relação ao que seria possível em termos de conectividade entre pessoas e circuitos informativos em jogos eletrônicos. Felice (2009) afirma que a passagem da WEB 1.0

para 2.0 ocorre a partir de 2006 com a difusão da chamada banda larga que justamente vai possibilitar a circulação de sons, vídeos, etc. (ibid., p. 267).

Foi justamente nesse contexto de surgimento da WEB 2.0 que se observa uma grande explosão dos jogos MMOs (Massive Multiplayer Online). Este tipo de jogo, tais quais os MUDs, caracteriza-se como jogos de RPG (Role Playing Game), nos quais milhares de jogadores (as) acessam e povoam um ambiente virtual. Esse ambiente representa um universo ficcional dentro do qual os (as) jogadores (as) devem assumir o papel de um personagem que precisa ascender em rankings de poder e habilidade. Essa ascensão habilita o personagem a superar obstáculos na forma de desafios (como derrotar um personagem controlado por um programa ou coletar minérios e materiais necessários para forjar armas mais poderosas). Ao mesmo tempo milhares de usuários compartilham o mesmo ambiente através de servidores espalhados por todo o mundo e muitos dos objetivos dos jogos devem ser alcançados de forma cooperativa entre jogadores (as) (como formar um clã para derrotar inimigos poderosos).

Os MMOs constituem-se um interessante exemplo para pensar-se uma forma transorgânica do social, uma vez que mesmo quando diferentes jogadores (as) comunicam-se entre si não se trata de uma interação apenas entre pessoas mediada por um software, os jogadores (as) sempre aparecem representados por imagens que são construídas (“renderizadas”) por softwares. Tratam-se de representações não fieis à imagem da pessoa por trás da tela, mas fieis ao universo ficcional do jogo que possuem uma aparência idêntica ou semelhante àquela dos personagens controlados por programas. Outro fator são os usos das tecnologias de inteligência artificial utilizadas pelos programadores dos jogos. Os desenvolvedores criam programas capazes de responder diferentemente a estímulos variados de acordo com o contexto. Assim, programadores podem usar personagens programados, por exemplo, para caçar jogadores (as) que se comportam de maneiras consideradas inadequadas no jogo. Da mesma forma, usuários podem criar programas que controlam personagens do jogo programadas para realizar determinados tipos de ação dentro do jogo (como coletar minérios), os chamados BOTs. Existem até mesmo clãs de jogadores (as) especializados em caçar esse tipo de personagens controlados por programas identificando falhas em sua inteligência artificial, sobretudo ao tecerem diálogos com esses BOTs (Dyer-Witthford e De Peuter (2009). O dito anteriormente serve-nos para exemplificar como os jogos eletrônicos contribuem para constituir uma nova forma transorgânica do Social. A seguir discutiremos como os jogos eletrônicos nos servem para pensar e compreender as transformações nos modos de habitar que o processo de digitalização nos possibilita. Consequência do processo

de informatização, “entendido como processo de decomposição por meio das sequencias 01010101 e sucessiva recomposição da mesma matéria em bits” (Santaella *apud* Di Felice, s/d), e do processo de conexão que, “através das arquiteturas digitais em redes, põe em círculo cada coisa, distribuindo-as nas redes”, a digitalização representa uma alteração na substância, e o consequente surgimento de um novo tipo de materialidade (ibid.).

Da mesma forma do que ocorre com a matéria, a interação com as interfaces digitais dos sistemas de GPS e de sistemas informativos geográficos (GIS) transformam nossas formas de conceber o território no sentido de superar uma concepção dualista entre território “virtual” e território “real”, nos levando a um novo tipo de habitar, um habitar atópico (em um *não-lugar*, deslocado, estranho). Di Felice (2009) realiza essas afirmações a partir da discussão de três formas diferentes de paisagens virtuais que culmina em uma discussão a respeito dos GIS. A seguir descreveremos esses três tipos de paisagens e discutiremos como os jogos eletrônicos podem ilustrar duas dessas formas de paisagens.

O primeiro tipo de paisagem virtual apresentado pelo autor é aquele encontrado em cidades virtuais fictícias, uma segunda cidade, um segundo mundo. Essas paisagens tratar-se-iam de uma outra dimensão que conduziria a um habitar imaginário e alienado. Um habitar em um território inexistente contraposto com o habitar “real” (DI FELICE, 2009, pp. 232-4). A maior parte dos jogos eletrônicos seriam exemplos claros desse tipo de paisagem virtual. Trata-se de ambientes digitais que, como Murray (1997) afirma, possuem espacialidade e podem ser navegados, entretanto a maioria deles apenas representa espaços imaginários com pouco ou nenhum vínculo com a realidade. Os MMOs, já discutidos anteriormente, são um ótimo exemplo desse tipo de paisagem. Seu modelo de jogo em mundo aberto, no qual os (as) jogadores (as) podem circular de forma livre por praticamente tudo que está disponível em todas as dimensões ao redor do personagem, dos céus ao fundo de rios e oceanos, sem dúvida são grandes realizações em termo de espacialidade e navegação em ambientes digitais, entretanto, guardam pouca relação com a realidade.

A segunda forma de paisagem virtual discutida por Di Felice (2009) é exemplificada com versões digitalizadas de grandes cidades ao redor do mundo. Tratam-se de espaços informativos, nos quais aqueles que os acessam podem encontrar informações sobre eventos culturais, programação de teatro, cinema etc. Não se trata mais, então, de uma geografia inventada, mas sim, de uma expansão digital do espaço urbano. Utilizando a conceituação de Pierre Levy a respeito do atual e do virtual, essas cidades digitalizadas são exemplos de um processo de virtualização (Levy *apud* Di Felice, 2009, p. 236).

Creio que nenhum jogo se enquadra perfeitamente nesta forma de paisagem virtual. Entretanto, desde a primeira década do século XX, uma série de jogos foram desenvolvidos a partir de mapeamentos de cidades reais e posterior reconstrução em versões digitalizadas das mesmas. Estas cidades se tornaram o cenário em que a ação dos jogos era protagonizada. As primeiras iniciativas desse tipo correspondiam à inclusão de referências territoriais importantes dentro do jogo, como monumentos, pontes, prédios e avenidas, entretanto, com o aumento da capacidade de armazenamento de dados e processamento de computadores, consoles e outros dispositivos, a escala de aproximação com a realidade e a quantidade de elementos a serem virtualizados cresceram bastante e podem ser observadas em jogos eletrônicos atuais. Gostaria de mencionar dois desses jogos, *Watch Dogs* e *LA Noire*.

Watch Dogs foi lançado em 2013, desenvolvido e publicado por uma empresa chamada Ubisoft, uma das mais ricas do setor. A ação do jogo se passa em uma Chicago controlada por tecnologias de vigilância 24 horas e em que tudo é regido por sistemas informáticos. Mas o que chama a atenção para essa discussão é a fidelidade com que áreas da cidade foram mapeadas, com destaque a região central da cidade conhecida como *Loop*. É possível fazer uso do sistema de trens da cidade (CTA) e parar nas principais estações dessa região. Da mesma forma, vários monumentos e outros pontos de referência estão presentes. Além disso, os desenvolvedores do jogo fazem uso do caráter enciclopédico dos ambientes digitais para oferecer informações turísticas referentes à história e outras curiosidades sobre localidades da Chicago real presentes no jogo. Conforme o (a) jogador (a) navega por essa versão virtualizada de Chicago ele pode acessar esses chamados *Hotspots* e obter informações da Chicago real. (WATCH DOGS, 2013)

O segundo jogo, *L.A. Noire*, foi desenvolvido pelo estúdio Team Bondi e publicado em 2011 pela Rockstar Games, como sugere o nome, o jogo se passa na cidade de Los Angeles. Os desenvolvedores recriaram virtualmente uma série de localizações e mapas da cidade de Los Angeles dos anos 1940 e, como em *Watch Dogs*, os (as) jogadores (as) podem navegar por essa versão de Los Angeles, a pé ou em veículos da época com o auxílio de mapas. Da mesma forma, os autores do jogo incluíram informações sobre eventos e locais da cidade real, que podem ser acessados conforme o (a) jogador (a) aproxima-se de algum desses lugares. O interessante aqui é que o jogo não virtualiza uma Los Angeles contemporânea e sim uma Los Angeles passada (LA NOIRE, 2011).

Como mencionei anteriormente, nenhum desses dois exemplos apresentados, entre os tantos outros que poderia utilizar, exemplificam perfeitamente o segundo tipo de paisagem virtual apresentado por Di Felice (2009, p. 236), entretanto considero que são boas

aproximações. O jogo que nos debruçaremos nesse trabalho trata esse tipo de paisagem virtual. Nos diversos jogos da série GTA, diferentes cidades dos Estados Unidos servem como base e são reconstruídas digitalmente para os propósitos narrativos do jogo e mais do que isso são transformadas em parques de diversões nos quais as atrações incluem carros esportivos super-velozes, armas de fogo e bombas. Não se trata de causar o caos em uma paisagem virtual com menos referências reais, mas sim atuar em uma paisagem muito mais familiar, um “segundo” mundo, uma versão re-imaginada do atual. Mais à frente nos debruçaremos mais sobre essa reconstrução quando descrevermos com maior profundidade o jogo.

A terceira forma de paisagem virtual apresentada e discutida por Di Felice (2009) é exemplificada pelo GPS. Esses sistemas podem fornecer informações às pessoas referentes à sua localização a qualquer momento. Pode-se identificar problemas com trânsito, localizar serviços de alimentação ou hotéis, ou mesmo indicar a presença de conhecidos ao nosso redor. Para o autor, esses sistemas criam uma “espacialidade pós-geográfica [...] derivada de uma interação entre sujeito-interface-informação-território”. Diferentemente das duas virtualidades anteriores “as imagens do *display* não são completamente irreais nem idênticas ao território. A simultaneidade das informações que guiam o veículo ou o transeunte faz do indivíduo o morador de um espaço múltiplo, real e virtual ao mesmo tempo [...]” (Ibid., p. 238). Conclui que é “[...] possível afirmar que as duas cidades, a ‘real’ e a ‘virtual’, em lugar de se contrapor, convivem uma dentro da outra, realizando continuamente sinergias e pontes, hibridando-se e contaminando-se [...]” (Ibid., p. 239).

Em relação a essa terceira forma de paisagem virtual, que, de fato, modifica nossas possibilidades de habitar em contextos digitais rompendo com uma concepção dualista entre real e virtual, acreditamos que alguns jogos eletrônicos podem ser associados a ela. Os chamados *GPS games* (ou também *LBG Location Based Game* ou ainda *Real World Game*), são jogos eletrônicos nos quais os (as) jogadores (as) utilizam-se da interface do GPS para navegar por territórios do seu entorno, ou não, a fim de realizar tarefas, como buscar pacotes contendo itens ou objetos de valor simbólico, ou alcançar pontos, *spots*, de interesse como parques, avenidas etc., em um certo tempo. Gostaria de mencionar dois exemplos que possivelmente ilustram esse terceiro tipo de Paisagem Virtual.

O primeiro deles é o jogo Geocaching. Trata-se de um caça ao tesouro utilizando dispositivos com GPS, como Smart Phones, no qual os (as) jogadores (as) navegam para coordenadas específicas de GPS onde devem procurar um Geocache (um tipo de container) escondido nessa localização. Uma vez encontrado o container, o (a) jogador (a) deve

compartilhar seu achado na rede do jogo e pode retirar o objeto que existe dentro do container, desde que substitua por algo igual ou de mesmo valor. Existem Geocaches espalhados por todo o mundo, apenas na cidade de São Paulo podem ser encontrados dezenas de containers (GEOCACHING, 2016).

Tourality é um jogo em que o entorno do (a) jogador (a) transforma-se em um campo virtual pelo qual ele (a) deve percorrer para alcançar certos lugares de forma rápida. A cada vez que o (a) jogador (a) acessa a interface do jogo por meio de um dispositivo com tecnologia GPS integrada um novo objetivo (coordenada) é lançado e o (a) jogador (a) deve se deslocar para aquele ponto. O jogo também inclui um sistema de comparação de resultados entre outros (as) usuários (as), um tipo de Leaderboard que mostra os feitos de todos (as) os (as) jogadores (as), é possível comparar os resultados com jogadores (as) próximos a região em que você mora, por exemplo. O jogo conta com um sistema de premiação em ouro virtual que permite que os (as) jogadores (as) adquiram itens e recursos para ajudarem em suas tarefas no jogo. Além disso, são gerados pontos de interesse de forma aleatória, *Goodie Spots*, que devem ser alcançados com certa sincronia ou os mesmos podem desaparecer. Uma vez alcançados esses Goodie Spots podem oferecer bônus como mais ouro ou ser um ladrão que rouba todo o ouro coletado até o momento (TOURALITY, 2016).

Esta discussão nos ajuda a compreender como os jogos eletrônicos podem nos servir para compreender as transformações no social e as formas de compreender o habitar que a informatização das coisas e a constituição de arquiteturas digitais em rede nos proporcionam. Di Felice sintetiza essas transformações:

Sobretudo o progressivo processo de hibridização entre os espaços, as mídias e os fluxos informativos vem determinando profundas transformações, que merecem uma análise detalhada que exprima as qualitativas alterações no social. Destacamos, assim, como primeiro elemento, o processo de transformação da localidade e o advento de uma situação social tecnológica, na qual o sentido do lugar e das interações é desenvolvido em simbiose com a mídia (Di Felice, 2011, p. 17).

Assim, os jogos eletrônicos particularmente os de tipo, MUDs e MMOs em relação aos quais o GTA recebe influências, constituem-se em exemplos de interação entre pessoas e sistemas informativos, para as quais a arquitetura de redes digitais não constitui apenas um veículo pelo qual as informações transitam, mas são, elas mesmas, produtoras dessas informações. Da mesma forma, os jogos podem representar diferentes tipos de paisagens virtuais, desde simulacros irrealis do espaço real até formas que constituem uma espacialidade

pós-geográfica, como é o caso dos GPS Games. Jogos como GTA estão no meio de caminho entre essas duas paisagens virtuais e talvez por isso seduzam tanto seus jogadores.

1.7 Alguns estudos culturais sobre a governamentalidade, gênero e jogos eletrônicos.

Anteriormente discutimos algumas perspectivas de investigação dos jogos eletrônicos e a seguir apresentarei uma forma de abordar esse assunto que nos parece bastante interessante por abranger em sua análise os usos dos jogos eletrônicos por parte dos jogadores, mas também discussões sobre o que poderíamos chamar de aspectos estéticos dos jogos. Em comum, apresentarei quatro trabalhos que utilizam do referencial foucaultiano, e a seguir esboçarei algumas potencialidades em se trabalhar com essa perspectiva. Tais trabalhos podem ser localizados entre as áreas da Sociologia, Comunicação, Psicologia e Educação, possuindo em comum a utilização do referencial foucaultiano seja como instrumento de análise, referencial metodológico ou inspiração para definição de objetos de pesquisa.

Mas antes de irmos a eles é necessário apresentar, embora de forma muito breve, um conceito desenvolvido por Foucault que, de um modo ou de outro é recorrentemente utilizado nas pesquisas que apresentaremos para compreender como atuam os jogos eletrônicos no que diz respeito ao governo dos jogadores e que, em nosso caso, nos acompanhará em nossas análises das informações e relatos produzidos nesse trabalho. Estamos falando do conceito de *Homo Oeconomicus*. Tentaremos apresentar esse conceito a partir da obra *O Nascimento da Biopolítica*, um dos cursos ministrados por Foucault no Collège de France entre 1978 e 1979. Não seríamos capazes de aprofundar, e muito mesmo esgotar, a discussão do conceito tal como se apresenta no livro, porém nossa intenção é proporcionar subsídios para que possamos acessar os trabalhos sobre jogos eletrônicos que trabalham com essa perspectiva teórica.

A partir de uma exaustiva investigação em que percorre a história da economia política, Foucault (2008) fala sobre a constituição do pensamento neoliberal e da produção de sujeito ideal. No neoliberalismo a economia é vista como uma ciência do comportamento humano que tem por tarefa “a análise de um comportamento humano e da racionalidade interna desse comportamento” frente a situações em que se depara com decisões para se alcançar diversos fins possíveis, contando com meios escassos (p. 307). Para lidar com esse dilema deve-se sempre proceder realizando cálculos utilizando as fórmulas básicas do mercado como a oferta e procura. Essa racionalidade, particularmente no neoliberalismo americano, vai extravasar seu tradicional âmbito de aplicação, como os mercados de capitais e alocação de recursos financeiros, e passa a ser utilizada como um “princípio de decifração

das relações sociais e dos comportamentos individuais” em âmbitos não propriamente econômicos (FOUCAULT, 2008, p. 334). Pode-se averiguar, por exemplo, se uma relação de casamento pode ser lucrativa ou não, considerando-se que todo o tempo dedicado junto com uma pessoa, a qualidade dos cuidados despendidos constitui-se um investimento mensurável em tempo que pode reverter em satisfação dos pares, mas também de ganhos futuros numa possível concretização desse casamento.

Vamos retornar aos primórdios do neoliberalismo, e particularmente seu entendimento do trabalho, para podermos chegar ao conceito de *Homo Oeconomicus* e compreender porque essa noção pode ser cara para entender os processos de subjetivação envolvendo dispositivos como os jogos eletrônicos. Nos primórdios do neoliberalismo buscou-se compreender o trabalho como uma conduta econômica que é praticada por aquele que trabalha, o trabalhador, para auferir rendimentos – seu salário. Esses rendimentos são reflexo dos recursos que possui. Tais recursos, escassos, são o capital que esse trabalhador possui, materializado em suas competências e aptidões. Ou seja essas competências ou aptidões, herdadas ou adquiridas, definem se o trabalhador obterá como renda esse ou aquele salário e é o que se chama de Capital Humano (Ibid., p. 308-11).

Assim, conseguimos chegar no homem econômico, o *homo oeconomicus*, que em sua forma neoliberal é nada mais do que “*um empresário de si mesmo*” (p.311), que utiliza o conjunto de suas aptidões e competências, investindo na aquisição e realizando cálculos de oportunidade para auferir o maior retorno – salário – possível a partir de seu Capital Humano. Avançando em sua caracterização, o *Homo Oeconomicus* é aquele que aceita a realidade ou que “*responde sistematicamente às modificações sistemáticas que serão introduzidas artificialmente no meio*”, no sentido de que suas ações são orientadas racionalmente almejando aumentar seus rendimentos, não apenas necessariamente monetários já que vimos que essa racionalidade extravasa para âmbitos não estritamente econômicos. Portanto, o *homo oeconomicus* “*é aquele que é eminentemente governável* (Ibid., p. 369)”

Por hora nos deteremos aqui na caracterização feita por Foucault a respeito do *homo oeconomicus* neoliberal, para posteriormente a retomarmos quando formos analisar os resultados de nossa pesquisa.

O primeiro trabalho a ser discutido é a tese de doutorado *Controla-me que te governo: os jogos para computador como formas de subjetivação e administração do “eu”*, de Cláudio Lúcio Mendes, defendida em 2004 e transformada em livro (2006). Neste trabalho, o autor, inspirado por Foucault e Nikolas Rose, propõe perguntar o que os jogos eletrônicos nos fazem, como o sujeito-jogador é constituído e como é possível descrever os jogos eletrônicos

como um campo estratégico de governo que produz esse tipo de sujeito-jogador. Para tanto, ele trabalha com a noção foucaultiana de governo: como uma articulação entre *técnicas de dominação* e *técnicas de si* que formam subjetividades em uma articulação consigo mesmo e com os outros. Por intermédio dos jogos eletrônicos diversas técnicas de governo funcionariam organizadas em estratégias de poder-saber formando, assim, um campo estratégico de atuação sobre o sujeito-jogador e também um campo estratégico no qual o jogador atuaria sobre si mesmo (MENDES, 2006, pp. 23-24).

Para descrever este campo estratégico Mendes apresenta quatro elementos constituintes desse campo, as *comunidades* de jogadores, as *narrativas e histórias* dos jogos, a *construção dos personagens* dos jogos e os *modos de endereçamentos* utilizados por desenvolvedores de jogos para construção de um jogo. As *comunidades* seriam construídas por estratégias de poder-saber por meio de técnicas como linguagem em comum, fidelização de clientes, *marketing* entre outras. Tais técnicas circulariam em sites de jogos, como aqueles em que os jogadores acessam à procura de dicas e informações sobre novos jogos, eventos e encontros de jogadores, assim como nas salas de bate-papo temáticas. O autor também destaca as revistas de jogos por conter o mesmo tipo de informações que os sites. Esses meios são construídos de tal forma que aqueles que os acessam poderiam identificar-se com um conjunto de valores, crenças e compromissos em comum para a constituição de um sujeito-jogador e de uma comunidade de jogadores (MENDES, 2006, pp. 135-6).

As *narrativas e histórias* dos jogos seriam importantes para conduzir os jogadores a compreender os porquês do jogo: as motivações do personagem, como ele se relaciona com seus amigos e inimigos, e como e porque deve superar obstáculos para atingir os objetivos que levam ao final do jogo. As histórias e narrativas ajudam os jogadores a melhor jogar o jogo, a saber quando realizar determinadas ações, quando ativar um mecanismo, quando atirar, esconder-se etc. Para o autor, as histórias dos jogos exercem um papel pedagógico fazendo com que os jogadores entendam e incorporem como deles a forma e a lógica de desenvolvimento de cada jogo (Ibid., pp. 136-7).

Semelhante às narrativas e histórias os *personagens* dos jogos (o autor discute personagens em jogos de ação e aventura) são construídos de forma detalhada, com história, características físicas e emocionais, além de motivações que os fizeram estar ali onde estão nos jogos e a buscar estes ou aqueles objetivos dentro da narrativa do jogo, a fim de oferecer ao jogador guias de como proceder no jogo. Trata-se de mais um guia de conduta dos jogadores. Mendes dedica-se a contrapor as formas como os personagens femininos e masculinos são construídos nos jogos. As personagens masculinas seriam construídas de

maneira binária ao passo que as personagens femininas seriam construídas de forma híbrida. Os personagens masculinos poderiam ser descritos como fortes, viris, ágeis, velozes, corajosos, habilidosos em formas de combate e uso de armas, super-homens. Já as mulheres incorporariam marcas de gênero atribuídas as mulheres como beleza, sensualidade, intuição, vaidade sem deixar de possuir atributos ditos masculinos para combater seus inimigos e alcançar seus objetivos no jogo (Ibid., pp. 127, 137).

Em estreita articulação com a construção dos personagens e com as histórias e narrativas dos jogos, Mendes discute as estratégias de *endereçamento* utilizadas pelos desenvolvedores para garantir uma maior eficiência “pedagógica” na construção das *histórias* e *personagens* dos jogos. Estas são construídas levando-se em consideração qual o público que se espera “capturar”, a partir do mapeamento de categorias como idade, sexo, comunidade da qual fazem parte os jogadores. Os jogos eletrônicos trariam assim em seu bojo “percepções do que é ou deveria ser um sujeito-jogador” (Ibid., p. 138).

Todas essas práticas de governo descritos não são apresentadas apenas de forma impositiva ou autoritária, os jogadores são partícipes em todos esses processos, mas elas articulam-se de modo a nos dar prazer e a sensação de estar sobre o controle daquilo que ocorre no jogo, é graças a ação do jogador que a *narrativa* se desenrola e podemos saber mais sobre o *personagem* que controlamos. Em suma, Mendes afirma que o sujeito-jogador é construído em meio a todas essas técnicas de dominação e de si, mas que conflitos aparecem entre essas próprias estratégias de governo, como quando um público diferente daquele ao qual determinado jogo era endereçado acessa esse jogo. Não se trata então de uma identidade sujeito-jogador única, mas diferentes sujeitos são inventados e reinventados nesta dinâmica de saber-poder (MENDES, 2006, pp. 139-40).

O próximo trabalho que apresentarei é um artigo escrito por Valerie Walkerdine intitulado *Remember Not to Die: Young Girls and Video Games*, publicado em 2004. Nesse trabalho Walkerdine também utiliza a noção foucaultiana de Governo, com maior ênfase para as noções das técnicas de si, como eixo analítico para sua investigação. Walkerdine (2004) busca compreender como os jogos eletrônicos configuram-se como um local em que subjetividades são produzidas, e em especial masculinidades. Para a autora grande parte das narrativas e das estruturas presentes nos jogos eletrônicos funcionam de modo a inscrever a ação de jogar um jogo (*game play*) dentro de uma narrativa por meio da qual a masculinidade é alcançada. Para a autora os jogos de ação e aventura seguem as mesmas lógicas dos filmes Western e Hollywoodianos de ação nos quais o protagonista se apresenta como um herói masculino. O grande apelo dos jogos eletrônicos de ação e aventura para os jogadores seria a

possibilidade de “tornar-se um herói de filme de ação. Assim a autora defende que o ato de jogar seja bastante diferente para meninos e meninas no que diz respeito a administração de condutas masculinas e femininas frente a prática de jogar jogos eletrônicos (Ibid., p. 28).

Para conduzir essa investigação Walkerdine (2004) observou crianças com idades variando de 8 a 11 anos ao jogar vídeo game e realizou entrevistas com essas crianças e seus pais na cidade de Sidney. A partir de suas observações e análises a autora identificou que muitos garotos conseguem se dar bem jogando vídeo game porque não encontrariam conflitos entre como jogam e aquilo que se esperaria deles como meninos. Já para as meninas, administrar sua feminilidade ao mesmo tempo em que jogam é uma tarefa muito árdua, pois demandaria situar-se em uma posição ambivalente entre masculinidade e feminilidade. As garotas deveriam assumir uma postura masculina para serem bem-sucedidas enquanto jogavam, optando por usar personagens que fossem mais fortes e menos “fofos”, utilizando táticas mais ofensivas, assumindo atitudes de liderança em contextos em que estavam jogando com outras colegas, etc. Mas ao mesmo tempo, essas garotas assumiam uma postura mais feminina nos contextos das entrevistas quando não se sentiam à vontade para assumir que no jogo elas eram combativas, gostavam de ganhar, assumiam posturas de líderes ou não apenas gostavam de personagens “fofos”. Muitas das garotas não apresentavam essa mobilidade e se encontravam mais fixas em uma performance de feminilidade. Alcançar sucesso no contexto dos jogos eletrônicos demandaria perseguir as demandas de uma feminilidade contemporânea que combinaria masculinidade e feminilidade, por parte das jovens jogadoras. Para a autora estudar as estratégias de autogoverno, as técnicas de si, mobilizadas pelas garotas para produzir-se e reproduzir-se como garotas nesse contexto dos jogos eletrônicos são importantes para enriquecer os debates a respeito das mulheres e das novas tecnologias (WALKERDINE, 2004, pp. 28; 35-7).

O trabalho seguinte é intitulado *Governamentality, Neoliberalism, and the Digital Game*, de Andrew Baerg, publicado em 2009. O autor afirma que realiza essa conexão entre os fenômenos do neoliberalismo e dos jogos digitais como forma de discutir as relações entre o desenvolvimento tecnológico e o desenvolvimento social. Para o autor, os jogos eletrônicos funcionariam como uma técnica de governo que naturalizaria os ideais de sujeito neoliberal ao mesmo tempo que tornariam os jogadores confortáveis em relação ao governo de suas condutas (BAERG, 2009, pp. 116; 125).

O arcabouço conceitual utilizado por Baerg é a noção de governamentalidade entendida como a forma na qual se conduz a conduta de outrem apresentada por Foucault em o *Nascimento da Biopolítica*, focando especificamente na governamentalidade do

neoliberalismo (Ibid, p. 116). Baerg, a partir de Foucault, retraça a trajetória do neoliberalismo elegendo como o principal aspecto da governabilidade neoliberal o fato de que seu poder não é exercido de fora, mas, sim, por meio da administração das liberdades dos sujeitos (Ibid, p. 117). Além disso, o neoliberalismo “essencializa” o mercado ao aplicar a racionalidade de escolhas do mercado para outras esferas da vida social (Ibid., p. 120). Baerg faz uso da noção de *Homo Oeconomicus*, de Foucault, para descrever o sujeito neoliberal como aquele responsável por autoproduzir seu capital econômico, mas, além disso, de produzir capital social e humano. Para tal, este sujeito deve ser capaz de gerir as escolhas possíveis que lhe estão à disposição assumindo uma racionalidade calculista, não apenas na esfera econômica da vida, mas em todas as esferas (Ibid., p. 123).

Como os jogos eletrônicos cumpririam um papel para internalização dessa racionalidade calculista? Baerg utiliza-se do conceito de *retórica procedural*, de Ian Bogost, um professor de literatura e comunicação do Instituto de tecnologia da Geórgia. Bogost, estudando retórica e persuasão, afirma que os jogos eletrônicos são um meio de expressão distinto dos demais por possuir um poder expressivo único, calcado em sua natureza procedural (representações e interações baseado em regras e códigos de programação). Isso significaria que os processos ou ideias contidas nos jogos eletrônicos não seriam expressos por meio de outros processos interativos que de forma indireta explicaria uma ideia ou o funcionamento de algo. Como em um jogo de estratégia em que se aprende a gerir um exército a partir da interação com o terreno ou um exército inimigo, por exemplo. Isso contrasta com a forma direta como a fala, a escrita ou as imagens expressam algo. Os jogos podem, então, ser capazes de ensinar posições sociais e culturais (BAERG, 2009, pp. 118-9; BOGOST, 2010, pp. vii-x).

Além desse aspecto, Baerg (2009) argumenta que os jogos eletrônicos guardam semelhanças vitais em relação à ideia de sujeito neoliberal. Os jogos eletrônicos podem ser considerados um exemplo de texto não linear e como tal fundado em uma estrutura de escolhas e decisões avaliadas e tomadas pelo jogador em todo o tempo de jogo. Grande parte dos jogos demandariam um forte senso de administração de riscos e, portanto, uma racionalidade calculista por parte do jogador, tal qual o sujeito neoliberal. Para Baerg não é coincidência que os jogos eletrônicos começassem sua ascensão em popularidade dentro do contexto de expansão da cultura de liberdade de escolhas neoliberal. Em resumo, a retórica procedural dos jogos eletrônicos contribuiria para a internalização e naturalização da governabilidade neoliberal das condutas do sujeito. Resistir a retórica procedural do sistema seria extremamente difícil (Ibid., pp. 122-125).

Apresentaremos agora mais um trabalho que servirá como guia para problematizar algumas das principais considerações observadas nos trabalhos mencionados anteriormente. Trata-se de um livro intitulado *Games of Empire: Global Capitalism and Video Games*, publicado em 2009 por Nick Dyer-Witheford, professor da Faculdade de estudos da Mídia e da Informação da Universidade de Western Ontario e Greig De Peuter, à época um doutorando em comunicação pela Escola de Comunicação da Universidade Simon Fraser. A obra *Império* de Michael Hardt e Antonio Negri serve como inspiração aos autores para trabalhar o conceito de Império associada aos conceitos de biopoder e governabilidade de Michel Foucault.

Dyer-Witheford e De Peuter (2009) trabalham com um entendimento revisado e modulado da ideia de Império em Hardt e Negri. Por Império nossos autores consideram a ascendência de um capitalismo globalizado do início do século XXI formando um sistema administrado e policiado por um consórcio competitivo, mas também colaborativo, de estados neoliberais, entre os quais os Estados Unidos seguem em uma posição de destaque graças a sua força e presença militar no mundo. Trata-se de uma rede de poder que conta com a presença não apenas de Estados-nação, mas também incluem multinacionais, agências financeiras mundiais, organizações internacionais e também órgãos não-governamentais. Trata-se de um regime de biopoder baseado na exploração de uma gama de tipos de trabalho pagos e não pagos, que contribuem com o enriquecimento de uma plutocracia global. Entre esses tipos de trabalho destaca-se, embora não necessariamente seja o mais importante, o trabalho imaterial nos sistemas de informação e de comunicação como a Mídia, pelo seu papel de moldar intelectualmente e afetivamente subjetividades ao longo de várias partes desse sistema. Esse Império é uma ordem global que abarca praticamente tudo, entretanto está cheio de contradições e precariedades, não apenas pela disputa entre os estados-nação e companhias multinacionais partícipes desse sistema. Justamente por espalhar-se em toda parte o Império produz desigualdades generalizadas que são catalizadoras de resistência por parte daqueles em posições inferiores de poder. Essas seriam as insurgências, de indígenas em suas lutas por terra, trabalhadores lutando por direitos trabalhistas, greves de estudantes etc. Todos esses movimentos de resistência ao Império seriam protagonizados pelo que Hardt e Negri chamam de Multidão. As conexões transnacionais, a hibridização cultural e as novas tecnologias seriam vistas nesse contexto também como imensas potencialidades para a Multidão adquirir força (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, pp. xix-xxiv).

É a partir desse referencial teórico que os autores discutem os jogos eletrônicos, contando uma história focada na ação daqueles trabalhadores (criadores e design de jogos)

que iniciaram e que protagonizaram o surgimento e ascensão dos Jogos Eletrônicos. A história da indústria é contada abordando várias ações de rebeldia e resistência por parte dos trabalhadores frente aos conglomerados de entretenimento em formação, mas também destacam ações de resistência e de subversão por parte de jogadores e jogadoras, como os coletivos feministas *VNS Matrix*, *Girl Games*, *Psycho Men Slayers (PMS)* ou *Babes with Attitude*, que de diferentes maneiras demonstravam latente descontentamento com a pequena representatividade feminina como protagonistas em Jogos eletrônicos ou na própria indústria pelo ínfimo número de mulheres ocupando cargos na produção de jogos eletrônicos (Ibid., pp. 20-21).

Dyer-Witheford e De Peuter (2009) dividem o cenário dos jogos eletrônicos entre o que chamam de *Games of Empire* (Jogos do Império) e *Games of Multitude* (Jogos da Multidão). Entre os primeiros, os autores situam aqueles tipos de jogos que, majoritariamente, acabam por reforçar subjetividades aquiescentes com o Império. Assim, os tópicos abordados nesta sessão do livro são bastante próximos daqueles discutidos nos trabalhos de Baerg, Walkerdine e Mendes, gênero, neoliberalismo, técnicas de dominação e de si e também militarismo são abordados e discutidos a partir de jogos produzidos por grandes editoras e desenvolvedoras de jogos eletrônicos (DYER-WITHEFORD e DE PEUTER, 2009, p. 97 e p.182).

Entretanto, a maior diferença entre a análise realizada por Dyer-Witheford e De Peuter (2009) e aquelas apresentadas anteriormente neste ensaio está presente na sessão em que apresentam a ideia de Jogos da Multidão. Nesta sessão eles apresentam formas de resistência ao Império a partir dos jogos eletrônicos. Trata-se de várias formas de resistência, desde jogos produzidos por grandes e milionários estúdios que, apesar de inseridos em uma lógica de produção que prioriza a lucratividade do jogo a ser lançado são permeáveis a conteúdo crítico – nomeado pelos autores de desenvolvimento dissonante –, passando por grupos de jogadores que se organizam a fim de burlar os códigos de jogos eletrônicos para produzir conteúdo próprio para jogos – MODs, entre outros tipos de conteúdo – até desenvolvedores independentes que criam jogos próprios cheios de conteúdo crítico para serem compartilhados e modificados em rede (ibid., pp. 191-211).

Para concluir este momento gostaria de tecer algumas considerações a respeito de algumas possíveis lacunas nos trabalhos apresentados até então. Embora os três primeiros ofereçam importantes *insights* para construir análises do universo dos jogos eletrônicos a partir de um referencial foucaultiano, alguns aspectos acabam sendo pouco explorados ou subestimados, como no trabalho de Baerg (2009). Particularmente, acredito que Mendes,

Walkerdine e Baerg pouco olham para as estratégias de resistência utilizadas pelos sujeitos que acessam os jogos eletrônicos a fim de moldarem suas subjetividades, por mais que destaquem o papel ativo dos jogadores nos processos de subjetivação, essa subjetivação acaba sendo por demais guiada pelas estratégias de dominação presentes no campo estratégico dos Jogos eletrônicos, utilizando tão importante expressão para o trabalho de Mendes (2006, pp. 23-4).

Estudando atentamente os trabalhos é provável que essa ênfase sobre as técnicas de dominação ocorra pelo fato de esses três autores não se debruçarem tanto sobre as nuances da história dos jogos eletrônicos, cheia de contradições como Dyer-Witheford e De Peuter (2009) mostram-nos, e também por não acompanharem com maior proximidade grupos de jogadores e jogadoras. Este é o caso de Mendes (2006) quando, apesar de fazer uma leitura bastante rica dos diversos paratextos, sobretudo revistas e sites especializados, relacionados aos jogos eletrônicos, não se utiliza tanto de exemplos e dados de grupos de jogadores organizados. Mas dos três, Baerg (2009) parece ser o mais fatalista e determinista em suas conclusões ao afirmar que resistir a retórica procedimental dos jogos eletrônicos tão relacionada aos ideais de sujeito neoliberal seja extremamente improvável. É o próprio Bogost (2009) que afirma os jogos eletrônicos por meio de sua retórica procedural podem não apenas sustentar posições culturais, políticas e sociais como podem também demolir e mudar tais posições. Devemos sempre considerar o design de um jogo em questão para entender suas potencialidades retóricas, daquilo que ele pode ensinar. Jogos podem ser construídos com uma arquitetura mais simples ou mais complexa de regras e sistema de escolhas e consequências (ibid., pp. ix; 143).

Por fim gostaria de encerrar seção com uma citação bastante otimista de Hardt e Negri utilizada por Dyer-Witheford e De Peuter (2009), afirmando que uma vez que o Império se espalha por tudo e apresenta imensas contradições que produzem desigualdades generalizadas “o espetáculo da ordem do Império não é um mundo rígido, mas na verdade abre a possibilidade da sua “derrubada” (Hardt e Negri *apud* Dyer-Witheford e De Peuter, 2009 p. 191). Os Jogos do Império podem ser também Jogos da Multidão. Porém ao mesmo tempo todos estes trabalhos demonstram o quanto esta resistência é árdua e imperfeita.

CAPÍTULO 2: GTA

Neste capítulo faremos uma descrição do universo de GTA V a partir de nossas experiências pessoais e de visitas aos sites oficiais do jogo e sites criados por fãs. Dividimos este capítulo em três partes, descrição do modo majoritariamente off-line do jogo, do modo online de jogo e a descrição de um grupo organizado de jogadores (Comando). Esta última parte é o resultado de nossa incursão etnográfica descrita anteriormente e toda a pesquisa anterior para descrever o universo de GTA V serviu como preparação para nossa imersão no campo virtual de uma comunidade de jogadores de GTA V organizada através da internet.

2.1 Visitando *Los Santos* através do catálogo de uma agência de turismo.

“Onde o Sonho Americano se aposentou e começou a praticar hobbies bobos” (Site oficial GTA V).

Faremos uma descrição do jogo que escolhemos para a nossa pesquisa. O famoso *Grand Theft Auto* ou, como é mais conhecido, *GTA*, não é um jogo isolado, mas uma série de jogos eletrônicos desenvolvidos inicialmente pelo estúdio *Rockstar North*, sediado na Escócia e publicada pela *Rockstar Games*, uma empresa sediada nos Estados Unidos. A série conta com 15 títulos lançados até hoje para diferentes plataformas eletrônicas de jogos, sendo que o primeiro título *Grand Theft Auto* foi lançado em 1997 e o título mais recente, *GTA V*, foi lançado no final de 2013 (ROCKSTAR GAMES, 2014).

Trata-se de um jogo de ação em *mundo aberto*, o que significa que os jogadores devem explorar esse *mundo* com uma grande margem de liberdade para buscar alcançar os objetivos relacionados ao enredo principal do jogo, cumprindo missões específicas, ou apenas circular por uma ou mais das cidades virtuais disponíveis no jogo, interagindo com o cenário e com os personagens não jogáveis (*NPCs non-playable-characters*). Os desenvolvedores oferecem muitas possibilidades de interação com o espaço e com outros personagens do jogo. Estas podem envolver ações como brigas, tiroteios e roubos, sexo, e, até assistir programas de TV, rádio ou cinema (FINN; HIGGIN; ANNANDALE, 2006).

De modo bastante sintético, a trama principal dos jogos gira em torno de algum personagem, sempre masculino, que se envolve no submundo do crime, da política oficial e da polícia. Nesse cenário o protagonista, controlado pelo jogador, deve realizar ações

criminosas em troca de dinheiro, ou para livrar-se de chantagens e ameaças de chefes do crime organizado, figuras políticas ou policiais. Entretanto, os criadores do jogo oferecem tramas e eventos paralelos à narrativa principal de jogo que podem ser, ou não, acessadas pelos jogadores. Além disso, a última edição do jogo, GTA V, conta com um modo de jogo online no qual jogadores de todo mundo podem se juntar para completar missões, como assaltos planejados, ou disputar partidas uns contra os outros.

Desde seu lançamento o jogo foi cercado por polêmicas, desde a violência presente no jogo, a possibilidade de atropelar pedestres ao bel prazer, o fato de assumir o papel de um personagem que comete ou deve cometer atos criminosos, da possibilidade de fazer sexo durante o jogo com namoradas ou prostitutas (KUSHNER, 2012). E mais recentemente o fato de o jogo nunca ter possuído personagens femininas, e particularmente os comentários de um dos criadores do jogo sobre essa questão, afirmando que a ideia de masculinidade sempre foi muito central para esse jogo (WILLIAMS, 2013).

Escolhemos essa série de jogos como exemplo por estar entre os quatro mais vendidos no Brasil em 2014, perdendo apenas para três jogos de Futebol (PES 2014, FIFA 14 e 15) (MUCIOLI, 2015). Como vimos anteriormente, o mercado informal de jogos parece ser bastante importante no Brasil. Assim, não seria de se estranhar se, de fato, este jogo fosse considerado um dos mais jogados por jovens e crianças no país. Mas apesar disso, essas informações não são capazes de nos dizer como são os usos de jogos eletrônicos como os da série GTA no cotidiano dos jogadores. Precisamos então investigar se garotas e garotos os jogam, como são as conversas a respeito do que jogam, e quais tipos de sites são acessados para obter ou compartilhar informações sobre os jogos. Estas e tantas outras questões são importantes para compreendermos melhor o funcionamento dos jogos eletrônicos como uma instância socializadora na contemporaneidade.

Antes de realizar minha incursão etnográfica em uma comunidade de jogadores de GTA V e antes de realizar as entrevistas com jogadores foi fundamental fazer uma descrição pormenorizadamente do jogo em questão. Já mencionei nesse trabalho que possuo uma experiência pessoal com o mesmo. Joguei outros jogos da série em minha adolescência e cheguei a jogar por um tempo o próprio GTA V, porém não cheguei a concluí-lo ou a passar muito tempo jogando. Minha experiência prévia com a série foi fundamental para estar mais próximo dos jogadores que entrevistei, mas realizar o exercício de descrever o jogo me ajudou a deslocar meu olhar para elementos que, poucas vezes, ou nunca, dei atenção. Esse estranhamento de um objeto que sempre me foi tão familiar possibilitou-me expandir meu campo de visão para aquilo que me depararia a seguir.

Para realizar esta etapa da pesquisa utilizei o navegador *Google Chrome* e realizei visitas periódicas aos sites escolhidos durante o período de dezembro de 2016 a abril de 2017. Minha ação inicial foi utilizar o próprio buscador do Google digitando as seguintes palavras-chave: “GTA V site oficial Brasil” e “GTA 5 site oficial Brasil”. Utilizando ambas as formas de busca, com exceção de um, todos os resultados mostrados na primeira página do Google foram os mesmos. Quatro endereços com o nome da desenvolvedora do jogo *Rockstar Games*, dois sites de notícia (*Softonic* e *Techtudo*), uma página do *Youtube* com sugestões de vídeos e duas páginas de sites criados por fãs e jogadores, com os sugestivos nomes: *Site do GTA* e *GTA V Site Oficial* – este último site ainda tem em sua descrição a explicação de que não se trata do site realmente oficial do jogo, mas, sim um site criado por fãs. Porém, descobri que estas páginas criadas por jogadores, não estavam sendo atualizadas há pelo menos um ano. Continuando a pesquisa descobri que havia um tipo de site no formato dos artigos da *Wikipedia* totalmente desenvolvido por fãs e que se mantinha atualizado. Esta página chamada *GTA Wikia* contém informações de todos os jogos da série GTA e especialmente sobre GTA V. Ela estava disponível em português, inglês e outras línguas, porém notei que a maioria dos verbetes em português eram apenas traduções dos verbetes em inglês e alguns deles não estavam completos. Por essa razão utilizei principalmente a página em inglês como apoio para compreender o funcionamento do jogo e do site.

A primeira sugestão indicada pelo buscador referia-se à página do desenvolvedor do jogo. O título do site é um convite a visitar a cidade e o condado fictícios onde o jogo se passa, Los Santos e Blaine County, (Visit Los Santos and Blaine County). Embora tenhamos utilizado a palavra *Brasil* somente encontramos a indicação *pt_br*¹⁶ ao final do endereço do site como indicador de que a página pudesse estar em português. Além disso também havia um site/tópico chamado “Carros velozes ao seu alcance” ao lado de outros tópicos apresentados pelo site como *News*, *Social Club* e *Order*.

O site oficial do jogo GTA V está hospedado na página da empresa desenvolvedora do jogo *Rockstargames*. A página inicial apresenta uma imagem de advertência solicitando que o visitante confirme sua idade (ANEXO A), porém, não há qualquer indicação da idade mínima que o jogador deve possuir para acessar o site. Ao fundo, como marca d’água, temos o logo principal do jogo como se fosse uma imagem ilustrativa e sedutora do que há além daquele portal de acesso que apenas aqueles que possuem a idade mínima podem atravessar. Se o visitante indicar que ainda não possui 18 anos ele é surpreendido com uma advertência em

¹⁶ Indicador de que a página está em português brasileiro.

inglês não autorizando o acesso à página naquele momento¹⁷. E uma vez que você acessa a página declarando uma idade menor do que 18 anos o site salva sua opção e continua negando seu acesso até que você limpe o histórico recente de acessos e o cachê de seu navegador.

Embora os resultados do site de busca e a página de recepção na qual o visitante deve confirmar sua idade estejam em inglês, avançando esta barreira o site é todo em português com exceção das imagens ilustrativas e promocionais do jogo que, quando possuem texto escrito, está em inglês.

Minha primeira impressão ao acessar o site é de que seu portal de entrada seria semelhante ao de um folder turístico convidando visitantes para a cidade onde se passa o jogo, *Los Santos* e seu condado *Blaine County*. Entretanto, ao navegar pela página, notei que se tratava mais do que isso, expressava, sim, um convite para viver nessa cidade (anexo B). No banner superior lemos “*Los santos e Blaine County*” seguido por uma série de epígrafes que se alternam a cada vez que a página é carregada. Nas nossas visitas às páginas anotamos as seguintes epígrafes:

“Onde o Sonho Americano se aposentou e começou a praticar hobbies bobos”; Onde a cirurgia plástica, os filmes ruins e os tubarões gigantes reinam. Veja você mesmo...”; “Um verdadeiro paraíso de pistas de golfe, shoppings, degradação ambiental e comunidades de trailers – incluindo...”; “Onde as pessoas falsas, os lugares falsos e os problemas falsos se encontram, como por exemplo...”; “Onde o apocalipse cultural se choca com o desastre ambiental, estrelando...”; “Se gostaria que a sua vida fosse como nos filmes venha viver onde ela é. Incluindo...”.

Abaixo do banner superior há um painel com imagens (que servem como links) ilustrativas das atrações da cidade: *Carros velozes ao seu alcance* (ilustrado por um carro esportivo em uma avenida ensolarada); *Economia e comercio prósperos* (ilustrado por um prédio em construção com andaimes e guindastes); *Sistema de saúde acessível* (ilustrado pela imagem de um psicólogo terapeuta que é um personagem não jogável do jogo); *A natureza selvagem* (um cervo bebendo água em um rio de um vale em uma floresta de pinheiros e ao fundo uma pessoa praticando *paraglider*); *Transporte Aéreo bem localizado* (imagem de um avião e um céu de pôr do sol ao fundo); *Compras e Glamour* (uma imagem do que parece uma galeria ou shopping e uma estátua de um cavalo prateado); *Liderança Confiável* (uma imagem com os dois candidatos à eleição para governador, sorridentes e com a bandeira estadunidense ao fundo); *Oficinas de customização de Veículos* (mais um carro esportivo parecendo uma Ferrari dessa vez no quintal de uma mansão); *Praias E Esportes Aquáticos* (uma imagem subaquática com um mergulhador nadando em direção a superfície);

¹⁷ You are not permitted to view this website at this time.

Vizinhança amigável (onde parece a imagem de uma região desértica, parecida com as regiões fronteiriças entre Estados Unidos e México e uma pessoa com uma camisa com cores temas da bandeira estadunidense e um cartaz escrito *This is the land of 'oppertunety' Get Out!*¹⁸); *Artistas Locais* (um tatuador em um estúdio de tatuagem); *Clubes Exclusivos* (um campo de golfe, três homens jogando e arranha-céus ao fundo); *Serenidade e Bem-Estar* (uma mulher praticando ioga tendo ao fundo uma região montanhosa e um pôr do sol); *O melhor da música e do entretenimento* (um jovem de óculos escuro no que parece um Boulevard com um Headset); *Relaxamento e Atividade Física* (uma quadra de tênis particular dentro de uma mansão); *Segurança e Paz de Espírito* (um policial branco e uma policial negra se cumprimentando sorridentes olhando em direção ao visitante); *Hospedagem Aconchegante* (ao fundo um luxuoso hotel chamado *The Richman Hotel* e um carro esporte saindo em direção à rua); *Celebridades e Pontos Turísticos* (uma imagem com uma jovem aparentemente eufórica olhando na direção de uma suposta celebridade em meio a fotógrafos e paparazzi); *Lojas de Conveniência 24 horas* (uma imagem de uma loja de conveniência com um atendente no balcão) e *Oportunidade de Crescimento Social* (muitas armas de grosso calibre ao lado de muito dinheiro como se fosse o resultado de um assalto) (anexo 2).

Clicando em cada um desses links o visitante têm acesso a uma página com informações um pouco mais detalhadas. As vantagens atrativas da cidade são apresentadas com um tom de ironia para mim bastante evidente, porém, como um recurso estilístico, não acredito que qualquer visitante pudesse compreender dessa forma. Destacarei algumas dessas páginas que considero bastante carregadas de ironia. Na seção *Oportunidade de crescimento Social* onde aparecem imagens de uma câmera de segurança de um assalto a uma joalheria e abaixo a frase:

Esta é uma terra de grandes oportunidades. O dinheiro manda por aqui, e os ambiciosos e trabalhadores conseguem juntar uma grana preta se conhecerem as pessoas certas e os negócios certos para se associarem (ANEXO C).

Na área *Carros velozes ao seu alcance* temos uma imagem de um carro esportivo e o seguinte texto:

¹⁸ “Esta é a terra da oportunidade. Caia fora!” (tradução). No cartaz aparece escrito *oppertunety* e não *opportunity* como seria o correto em inglês. Infelizmente não descobri a razão para estar escrito dessa forma, mas constatamos que o homem com cartaz na imagem se trata de um personagem não jogável no jogo que pode interagir com o personagem controlado pelo jogador e que está em uma região fronteira entre Estados Unidos e México fazendo campanha contra imigrantes. Embora se trate de um personagem bastante secundário no jogo, que poucos jogadores prestam atenção, encontramos um vídeo com sua participação no jogo. Uma de suas frases emblemáticas é “This is my land. It was given to me by the people who stole it!” ou “Essa é minha terra. Ela me foi dada pelas pessoas que a roubaram!”.

Há 60 anos, a visão do cartel de fabricantes de automóveis, combustível e pneus eliminou o transporte público incômodo, responsável pelo congestionamento do trânsito de Los Santos. Isso literalmente pavimentou o caminho para a construção de quilômetros e quilômetros de rodovias para a alegria dos cidadãos (ANEXO C).

A frase é seguida pela informação de que é muito simples adquirir um carro de qualquer tipo na cidade simplesmente acessando uma loja pela internet. Existem três carros à mostra para um “tour 360” que consiste em uma página que mostra o carro de vários ângulos junto com um texto publicitário. Registrarei aqui trechos de dois desses textos. O carro *Tailgater*, da montadora com o sugestivo nome *Obey*¹⁹, um *sedan* branco bastante luxuoso, é apresentado da seguinte maneira “*Olhe para esse carro e pergunte para a si mesmo: qual é o preço que se paga para se ter estilo, status e sofisticação?*” e mais à frente “*Não deixe a sociedade e os bancos dizerem o que você pode e não pode comprar. Sem crédito? Não tem problema! Você já foi aprovado! Quero que todo mundo viva o sonho americano como eu vivi.*”. Na descrição de um outro carro, *Voltic*, da montadora *Coil*, encontramos: “*Mal consigo imaginar o que seria uma crise de meia idade ou precisar de atenção das mulheres. Mas, se isso acontecesse, eu não pensaria duas vezes antes de investir uma porcentagem pequena da minha receita futura para adquirir um esportivo desses.*”. A seção de Compras e Glamour também segue esse espírito. Não importa seu estilo, de ternos de alta costura ao visual *hipster*, existe uma infinidade de estilos para se adotar comprando suas roupas e cortando seu cabelo nas lojas e barbearias espalhadas pela cidade. Na área de Economia & Comércio Prósperos apresenta a BAWSAQ²⁰ a bolsa de valores do jogo e descreve como se pode ganhar dinheiro realizando apostas na bolsa. E depois recomenda-se que se invista o lucro no mercado imobiliário da cidade.

Graças à negociação online da bolsa de valores BAWSAQ, é possível apostar todas as fichas em uma ação que você leu que vai ser garantia de sucesso. Outra opção é fazer o que muitos gerentes de fundos de investimentos fazem e aceitar a tradição milenar das negociações internas e da espionagem corporativa. (anexo D).

É interessante pontuar que, por mais que o jogo tenha sido lançado em 2013, sua janela de desenvolvimento se iniciou logo após o lançamento do título anterior da série em 2008, ou seja no período em que os EUA estavam vivendo o momento mais agudo da crise

¹⁹ Em inglês, obedeça ou obedecer.

²⁰ BAWSAQ é uma possível paródia com a NASDAQ a bolsa de valores automatizada situada em Nova Iorque e também é uma brincadeira com a expressão “ballsack” que é uma gíria para o saco escrotal masculino. (GTAWIKIA, 2016)

econômica deflagrada por redes de bancos e pelo setor imobiliário em 2008. Uma outra possível alusão à crise de 2008 é o primeiro trailer do jogo divulgado no final de 2011 no qual, além de várias imagens de paisagens da cidade, alternam-se cenas de desabrigados, caminhando pelas ruas e vivendo embaixo de pontes, com corretores de imóveis pondo placas de casas à venda. Não é à toa que a ironia nesta seção de Economia e Negócios está em sugerir que o jogador invista seu lucro em imóveis.

Outra seção que merece destaque é a que se intitula Segurança e Paz de Espírito. Ao acessar a página somos direcionados a uma página dividida em duas partes verticalmente. De um lado observa-se escrito *Security*²¹ (Independente dos programas navegadores que utilizei para acessar o site esses títulos sempre apareceram em inglês) e a legenda: “*Empresas de segurança particular têm interesses financeiros em salvar os seus bens*” e ao fundo a imagem de quatro seguranças particulares trajando ternos e óculos escuros, além de comunicadores auriculares, ao redor de um homem que aparenta seus cinquenta anos, provavelmente um empresário ou político rico. Do outro lado aparece escrito *Peace of Mind*²² com a legenda: “*Redefinindo a guerra contra o crime.*” e ao fundo aparecem dois policiais, um homem branco e uma mulher negra sorrindo em direção à tela e cumprimentando-se com um gesto de mãos. Em *Security* encontramos a descrição “*Seja no transporte de cargas valiosas ou na proteção de VIPs, você pode ter certeza de que ex-militares altamente armados e lutando contra o TEPT*²³ *irão ajudar a proteger os seus interesses.*”. Junto com três imagens animadas que ilustram os produtos oferecidos: um carro blindado que é derrubado por um guincho, um guarda sonolento, e sinais de ameaça afixados em propriedades com dizeres “*No trespassers. Trespassers will be shot*”. *Merryweather security. Security is a privilege, We live it.*” (anexo E). A seção *Peace of Mind* é ainda mais interessante. Quando abrimos seu link encontramos a seguinte descrição: “*O departamento de Polícia de Los Santos é famoso por enfrentar o crime das formas mais agressivas e desmedidas possíveis. Isso acontece através de programas pela comunidade como o Pare e Apalpe, perseguições policiais espetaculares e o uso liberal de armas de choque e revólveres de serviço.*”. Ao lado encontramos três notícias de um suposto noticiário que servem como exemplos da atuação no combate ao crime da polícia de Los Santos. Na primeira delas vemos:

Homem filmando a polícia agressivamente é preso (sic) – Cão morto. O cidadão Rosby Wilkins foi preso filmando agressivamente atividades policiais com seu

²¹ Segurança, inglês.

²² Paz de espírito em inglês.

²³ Transtorno de estresse pós-traumático ou no original em inglês PTSD – Post-traumatic-stress-disorder.

celular, depois de se recusar a parar, policiais prenderam Wilkins e, por via das dúvidas, atiraram no seu cachorro.²⁴(anexo E).

A imagem que ilustra a cena é a de um homem branco filmando dois policiais comendo rosquinha e tomando um café. O segundo caso é o de uma prostituta que foi presa por oferecer sexo com penetração em vez de sexo oral como esperado pelos policiais que costumam utilizar seus serviços. Ilustrando a imagem há um policial e uma mulher tendo um intercurso sexual enquanto um segundo policial anda em direção à câmera e faz um gesto para que se pare de filmar ou fotografar a cena flagrada. E o terceiro caso se trata de uma resposta a um chamado de violência doméstica em que os policiais concordam com o agressor pois *“Ela (a vítima mulher) realmente estava falando merda que não devia.”*. Esta última notícia é ilustrada por uma imagem com dois policiais conversando descontraidamente com um homem (provavelmente o agressor) enquanto ao fundo há uma mulher caída no chão.

E por fim um último elemento na página que merece nossa atenção é um Banner inferior na página que tem um anúncio de uma empresa de armamentos e munições fictícias chamada *Ammunation*. Esta empresa está presente no jogo e tem lojas nas quais o jogador pode praticar tiro ao alvo e também comprar armamentos de todos os tipos, munições e coletes a prova de balas. O anúncio abre um vídeo com uma propaganda que transcrevo tradução a seguir:

O apocalipse está chegando. Sejam alienígenas, zumbis ou uma crise financeira global, o que quer que seja, você precisa estar preparado. Obtenha o seu kit do apocalipse completo. O kit contém alimentos e álcool para três meses, uma enorme variedade de armamentos, purificador de água para que você possa beber sua própria urina e pílulas de cianeto para que você possa desistir de tudo como um homem. Não disque 911 disque 357 (alusão a uma arma de grosso calibre)! Ammunação, protegendo seus direitos.²⁵

Esta página inicial do site é de fato muito mais semelhante a um catálogo de uma corretora de imóveis que do que de uma agência de turismo. É interessante que isso vai ao encontro do primeiro trailer do jogo divulgado no final de 2011 em que um dos personagens do jogo conta as razões que o levaram a comprar uma grande casa e se mudar para Los

²⁴ Esta é uma claríssima alusão ao caso ocorrido em Hawthorne, California no início de julho de 2013 com o estadunidense negro Leon Rosby e seu cão Max. Nesse incidente Leon estava filmando uma ação policial quando recebeu voz de prisão acusado de obstruir o trabalho dos policiais. Seu cachorro saiu pela janela do carro e os policiais reagiram disparando e matando o animal (COLLMAN, 2013).

²⁵ The apocalypse is coming. Would it be aliens, zombies or a global financial meltdown, whatever it is you need to be prepared. Get your complete apocalypse kit Ammunition contains foodstuffs and alcohol for three months, a massive array of armaments, water purifier so you can drink your own urine and cyanide pill so you can go out like a man. Don't dial 911 dial 357 [alusão a uma arma de grosso calibre]! Ammunition, protecting your rights.

Santos. Logo, toda a propaganda e marketing inicial do jogo não são apenas um convite para que se jogue o jogo como um visitante da cidade de Los Santos, mas sim, um convite para que o jogador acesse o GTA V e sua cidade virtual como um novo residente. A frase do banner inferior da página é muito emblemática nesse sentido: *“E muito mais... Tudo isso esperando por você e a sua família.”*.

Poderia descrever aqui as outras seções presentes na página inicial do jogo, todavia, além de tomar muito de nosso espaço, acredito que as seções que possuem mais conteúdo foram descritas acima e já fornecem bastante material para observar como o mundo fictício do jogo é construído. Além das seções apresentadas acima a página inicial contém links para outras áreas do site: Informações; Notícias; Vídeos; Imagens; GTA Online; Social Club; Arte & Downloads; Música; Produtos; Encomendar; Privacidade e Aviso Legal.

A seção informações continua com uma apresentação oficial do jogo e de seu universo, porém dessa vez é dada ênfase aos personagens controlados pelo jogador no modo de campanha do jogo que pode ser jogado sem estar conectado à internet e que conta a história de seus personagens. Segundo o site GTA V se trata do maior jogo em mundo aberto já produzido por essa desenvolvedora *“abrangendo áreas culturais e geográficas muito diversificadas”*.

O espaço físico do jogo é descrito de forma bastante concisa apenas diferenciando o ambiente urbano de *Los Santos* e o ambiente mais natural e selvagem de seu condado *Blaine County*. Um painel com cartões postais apresenta os vários ambientes do jogo. Imagens de cânions, desertos, rios caudalosos, grandes pontes, montanhas e o Oceano Pacífico são postas lado-a-lado de imagens como avenidas com coqueiros, grandes prédios, canais urbanos e até uma colina com um painel escrito *Vinewood*, à semelhança do famoso cartão postal de Hollywood. E todos esses espaços podem ser acessados pelo jogador a qualquer momento durante o jogo (Em jogos anteriores da série apenas uma parte do mapa estava disponível para o jogador no início do jogo. O restante do mapa deveria ser desbloqueado no decorrer do jogo ao completar tarefas). O maior destaque é dado, porém, não ao espaço físico dessa cidade, mas a seus habitantes: *“uma vasta metrópole ensolarada repleta de gurus de autoajuda, estrelas de cinema e celebridades em decadência, que já foram o orgulho do mundo ocidental e que agora lutam para se manterem em uma época de incerteza econômica e reality shows baratos”*. E ainda em outra parte as celebridades em decadência são postas ao lado de viciados em metanfetamina, baladeiros, gangues violentas, andarilhos e motoqueiros (anexo F).

A seguir o site apresenta os protagonistas do modo história do jogo. Neste jogo, diferentemente do que acontecia nas outras edições da série GTA, o jogador conta com três protagonistas diferentes que devem ser alternados entre si no decorrer do jogo para cumprir as tarefas/missões que compõem o modo de história. Cada um deles vive em uma parte diferente da cidade e possui estilos de vida, personalidade, desejos e metas de vida diferentes. O primeiro personagem é Michael, um homem branco na faixa dos 40 anos que aparece na sacada de uma casa no alto de uma colina com a cidade ao fundo (dando a entender que vive em uma região nobre no subúrbio da cidade). Ele veste uma camisa polo e carrega duas bolsas ao lado do corpo e manuseia um maço de notas de dinheiro enquanto olha para a câmera. Michael é um ladrão de bancos aposentado, mas que vive em liberdade e com bastante conforto graças a um programa não oficial de proteção a vítimas e testemunhas. Embora viva em liberdade ele possui muitos problemas familiares envolvendo sua esposa (que segundo o site gastaria todo seu dinheiro) e um casal de filhos mimados. Michael é um ex-criminoso que conseguiu tudo o que quer, mas ainda assim é infeliz (ANEXO G).

O segundo personagem apresentado é Franklin, um homem negro com quase 30 anos de idade que aparece à frente de uma casa nada extraordinária se comparada à mansão do personagem anterior, com uma pequena cerca e um quintal de frente, porém as janelas são cercadas por grades, assim como a casa ao fundo, e um muro do fundo é protegido com arame farpado indicando que a casa não se localiza em uma região segura e nobre da cidade. Franklin veste um blusão e uma camisa de manga comprida por baixo e olha para a câmera enquanto segura uma pistola automática. Franklin é descrito como um antigo membro de gangues de rua que anda sempre atrás de boas oportunidades para ganhar muito dinheiro. Ele trabalha em uma concessionária de carros de luxo armênia, que vende carros a clientes emergentes e ambiciosos, porém sabe-se que eles não conseguirão pagar devido às exorbitantes taxas e juros. Sua função é retomar esse veículo por quaisquer meios que forem necessários quando o cliente atrasar o pagamento, mas não quer devolver o carro (ANEXO H).

O terceiro e último personagem apresentado é Trevor, um homem aparentemente mais velho que os outros dois personagens, provavelmente com mais de 40 anos. Pouco se fala sobre esse personagem. Trevor aparece abaixo de uma ponte na cidade. Há grandes prédios ao fundo, mas se tem a impressão que se trata de uma região mais afastada da cidade, talvez uma área mais industrial ou nos limites da cidade, uma área propícia para organização e prática de atividades escusas. Trevor veste uma camiseta toda rota com manchas avermelhadas que poderiam ser sangue e segura um taco de beisebol. O personagem está apoiado em uma van

que supostamente é utilizada em crimes como se pode inferir pelos orifícios de tiros em sua traseira. Sobre seu passado apenas se diz que é parceiro de crimes de longa data de Michael. Trevor é descrito como um indivíduo que usa drogas com frequência, instável e com tendência a ataques destrutivos e explosões de violência (ANEXO I).

A próxima seção do menu Informações se intitula *Atividade Recreativa* e apresenta aquilo que se pode fazer no jogo paralelamente ao modo história do jogo, mesmo que o jogador não esteja jogando *online*. Pode-se jogar golfe, tênis, praticar ioga, andar de bicicleta, saltar de paraquedas ou postar corridas utilizando carros esporte que podem ser modificados e aperfeiçoados para participar de corridas “*com uns otários*” (sic). O jogador pode acumular dinheiro do jogo cumprindo as missões da história principal do jogo, mas também pode fazê-lo roubando lojas de bebida e outros estabelecimentos, além de adquirir outros negócios lucrativos para serem administrados. Além disso, o jogador pode encontrar várias surpresas escondidas pela cidade em seus cenários e paisagens, como objetos para serem colecionados virtualmente e também outros personagens não jogáveis como bêbados, drogados e celebridades que podem interagir com você demandando tarefas diferenciadas e inusitadas.

Golpes é o nome do próximo tópico dessa seção, os golpes seriam formas para o jogador conseguir acumular mais dinheiro e de forma mais rápida do que as descritas anteriormente. Os golpes são grandes assaltos que devem ser planejados com certa minúcia, e envolvem o controle alternado de mais de um personagem. Assim, o jogador deve dividir as tarefas e selecionar um estilo de abordagem para realizar esses empreendimentos. Por exemplo, em um assalto a uma joalheria o jogador pode decidir se irá adotar um estilo mais agressivo, usando explosivos ou fazendo reféns desde o início do assalto ou se fará algo mais furtivo como utilizar gás para colocar os funcionários da loja para dormir e entrar por um acesso não convencional como o telhado. Esses golpes podem ser realizados jogando sozinho ou conectado aos servidores do jogo formando parcerias com um ou mais jogador remoto, mas apenas no modo Online do jogo.

O último tópico da seção Informações é apenas uma prévia sobre o modo Online do jogo. Há um link logo no início que redireciona o jogador para uma página dedicada ao modo Online do jogo – GTA Online. Ao acessar a página o jogador deve indicar sua idade mostrando que é maior de dezoito anos. Porém a página em questão não está em português. Esse fato por si só me põe em dúvida se essa é uma página que grande parte dos jogadores brasileiros utilizam para obter informações sobre o jogo. No entanto, visitando a página pude identificar que ela é bastante útil aos propósitos deste estudo oferecendo informações oficiais sobre o funcionamento do modo Online do jogo.

2.2 GTA Online

Não me parece sem propósito que o site do GTA online seja de fato uma página separada da página oficial do jogo. GTA Online, como veremos a seguir, é um outro jogo, embora pertença ao mesmo universo de sua contraparte *off-line*, GTA V. A página do modo online é muito semelhante à página do jogo base, também faz uso da mesma estratégia de convidar os jogadores a “residirem” na cidade do jogo. Tudo no site faz referência ao universo fictício criado. Cada seção do site, por exemplo, é patrocinada por empresas fictícias do jogo, como a área de notícias que é patrocinada pelo canal de notícias *WeaselNews*. Na página inicial encontram-se anúncios de novidades e atualizações recém disponibilizadas ao jogo. Na data em que acessamos a página havia sido lançado um pacote de atualizações chamado *Import/Export* no qual os jogadores são convidados a ampliar seu império criminoso tornando-se um *CEO*²⁶ de um negócio criminoso na compra e venda de carros raros e luxuosos roubados.

O modo online do jogo é de fato um jogo quase completamente novo. De fato, um jogador não necessita nem iniciar a campanha principal (*off-line*). Desde o início ele pode optar por acessar o modo online. Como qualquer outro jogo online, ao acessar GTA Online o jogador inicia uma sessão no ambiente digital do jogo. Este ambiente é compartilhado por até 30 jogadores e 2 espectadores. A cada vez que o jogador sai e entra novamente no jogo, tudo que seu personagem possui é mantido, mas as pessoas que partilham esse ambiente digital não são necessariamente as mesmas pessoas da sessão anterior. É possível, porém, criar uma sessão de jogo privada na qual o ambiente de jogo é apenas compartilhado por outros jogadores conhecidos e convidados. No Online a lógica do jogo é bastante diferente. Ao invés de assumir personagens pré-determinados, o jogador agora é convidado a criar seu próprio avatar²⁷. Pode-se escolher o gênero, a cor da pele, dos olhos, a altura além de outras características físicas. Tudo isso a partir de um sistema de herança genética, no qual se deve escolher os pais de seu personagem e a partir dessa escolha certas características físicas estarão disponíveis como uma base para o jogador construir seu próprio personagem.

O ambiente do jogo é o mesmo que o da história principal, ou seja *Los Santos*. E inclusive alguns personagens não jogáveis que aparecem no modo *off-line* estão presentes como guias nessa nova cidade e nesse novo modo de jogo. No modo online o jogador pode se engajar em diferentes tipos de atividades espalhadas na cidade virtual. Essas atividades,

²⁶ CEO: abreviação para *Chief Executive Officer* algo como Diretor Executivo que corresponderia ao mais alto cargo de alguma organização.

²⁷ Uma imagem digital, como se fosse um corpo digital, que representa o jogador no ambiente do jogo.

basicamente, consistem em ações e tarefas na forma de desafios, competindo ou cooperando com outros jogadores espalhados pelo mundo, ou também de forma solo enfrentando apenas as adversidades do ambiente impostas pelo jogo que podem variar de tempos em tempos. Esse modo de jogo segue a mesma lógica de outros jogos de RPG (*Role Playing Game*), pois nem todas essas atividades estão disponíveis ao jogador desde o início. Para acessá-las o jogador precisa ascender certos graus ou “*rankings*” de nível para enfim tornar-se apto a acessar todo o conteúdo disponível. Ao concluir qualquer tipo de missão ou atividade do jogo o jogador adquire pontos de experiência, chamados no jogo de *Reputation Points* (RP), que lhe permitem ascender nesse *ranking*. Certas atividades ou missões só estão disponíveis para os jogadores a partir de certos níveis. Da mesma forma, habilidades especiais, como oferecer um prêmio pela “cabeça” de outro jogador participante da mesma sessão que você – que poderá ser perseguido por outros jogadores – apenas se tornam disponíveis para jogadores com maior reputação.

Além dos pontos de reputação, o engajamento dos jogadores também é condicionado por um outro fator que é o dinheiro do jogo. Além de pontos de reputação, ao concluir missões e atividades os jogadores também recebem dinheiro do jogo como recompensa. O dinheiro do jogo é utilizado para realizar compras na cidade, que podem incluir apartamentos, garagens, roupas, carros, aviões, armas, mas também para serviços como cortes de cabelo e tatuagens para alterar a aparência de seu personagem. Parte dessas aquisições são necessárias para acessar ou concluir missões e atividades mais exigentes do jogo, como é o caso dos modos de corrida mais avançados que exigem veículos que estão apenas disponíveis para compra. Tais missões e atividades, por sua vez, conferem mais pontos de reputação e dinheiro aos jogadores. O dinheiro é adquirido como recompensa pela maioria das tarefas concluídas, participando em corridas, por meio de assaltos e golpes realizados solo ou em conjunto com outros jogadores, ou ainda administrando empreendimentos criminosos como o citado anteriormente. O jogador ainda tem a opção de adquirir dinheiro do jogo utilizando dinheiro real comprando-o através da loja virtual, os chamados *Shark Cards* (Cartões Tubarão) que variam de preço de acordo com a quantidade de dinheiro do jogo adquirido²⁸.

As ações dos jogadores no ambiente do jogo também lhes conferem outra recompensa que são os pontos de habilidade. Esses pontos melhoram algumas habilidades do personagem conferindo ao jogador uma experiência melhor, permitindo o acesso de forma mais

²⁸ De acordo com o site da Playstation Store Brasil o cartão mais barato, *Tubarão Vermelho*, com \$100,000 de dinheiro do jogo custa R\$6,49 e o cartão mais caro, *Tubarão Megalodonte*, com \$8,000,000 de dinheiro do jogo custa R\$201,99 (<https://store.playstation.com/#/pt-br/pesquisar/q=gta> acesso 07 de abril).

satisfatória a mais conteúdo do jogo. Pequenas ações como passar bastante tempo com seu avatar correndo pelo ambiente ou andando de bicicleta fará com que melhore a resistência do personagem para correr por mais tempo, já outras ações, como participar de assaltos a lojas da cidade com outros jogadores, ou praticar tiro ao alvo em estandes de tiro melhoram a habilidade do jogador com armas de fogo, que por sua vez facilita para que o jogador ascenda mais rápido a níveis de reputação, por exemplo²⁹.

De tempos em tempos, em geral algumas vezes por ano, a empresa desenvolvedora do jogo lança atualizações de conteúdo para o modo online. Até o ano de 2017 foram lançadas 28 atualizações de conteúdo, também chamadas *DLC (Downloadable Content)*. Essas atualizações podem modificar de forma drástica o sistema de funcionamento do jogo ou realizar pequenos acréscimos ou exclusões de itens. Há também atualizações especiais que modificam o jogo apenas durante uma temporada como o pacote de novas armas e carros lançado em 2015 no período do *Halloween*, chamado *Halloween Surprises* (Surpresas de Halloween). Assim, é comum encontrar atualização que acrescentam carros novos, armas novas, roupas novas, mas também incluem modos de jogo diferentes que alteram a estrutura de progressão dos jogadores no jogo. Estas podem demandar não apenas que jogador já esteja familiarizado com as atuais regras e modos de jogo, mas que também possuam determinados níveis de Reputação e dinheiro do jogo. Por exemplo, se um jogador novo quiser participar do modo de jogo *Import/Export*, mencionado anteriormente ele deverá, antes disso, já ter Reputação e dinheiro do jogo acumulados o suficiente para comprar, no mínimo, um escritório para gerir suas ações como CEO e um armazém para guardar os carros roubados. Essa quantidade de dinheiro deve ser acumulada ao longo de várias ações e tarefas cumpridas pelo jogador de forma sistemática, possivelmente já administrando algum tipo de empreendimento criminoso, ou utilizando dinheiro real, para comprar créditos que serão inseridos em sua conta como citado anteriormente. Portanto, se um novo jogador quiser imediatamente poder ter acesso a esse novo conteúdo disponibilizado ele precisará acelerar a evolução de seu personagem e adquirir a maior quantidade possível de dinheiro, uma das formas encontradas por jogadores para facilitar esse processo é realizando parcerias mais sólidas com outros jogadores, os chamados Comandos.

Esse jogo ainda possui um sistema comum a muitos outros jogos Online, chamado *Comando*, este nome pode variar de acordo com o jogo, mas o funcionamento desse sistema é bastante parecido com o que ocorre em GTA Online. A empresa desenvolvedora *Rockstar*

²⁹ As habilidades que podem ser melhoradas no jogo são: Resistência, Tiro, Força, Pilotagem, Furtividade, Direção e Fôlego (GTA5, 2017).

Games possui um serviço chamado *Social Club* no qual os jogadores criam uma conta e têm seus dados de jogos registrados. A partir desse sistema é possível encontrar outros jogadores, acessar conteúdos como vídeos, fotos e missões por eles produzidos e publicados e também formar um *Comando*. Jogadores de um mesmo comando podem acessar o ambiente do jogo juntos e participar de missões e atividades cooperativamente. Ao trabalhar cooperativamente os jogadores de um mesmo comando recebem mais pontos de Reputação individual e também aumentam a posição do comando no ranking geral de comandos, o que confere roupas e outros itens exclusivos aos membros. Dentro de cada comando há um sistema de hierarquia de acordo com o nível de Reputação de cada jogador que incide sobre os prêmios que os jogadores recebem por participar de atividades conjuntas com os membros do grupo. Na próxima seção do trabalho nos debruçaremos, especificamente, sobre o funcionamento de um comando.

Depois dessa descrição do GTA Online voltaremos ao site oficial. A página inicial tem em destaque um banner onde imagens ficam se alternado com uma breve legenda explicativa divulgando as novas atrações do jogo (atualizações do jogo). Desde o início de nossa investigação no site em Janeiro de 2017 até meados de abril no mesmo ano as atrações apresentadas eram as mesmas: *Import/Export*: “*Expand your criminal empire with a new frontier of illicit profiteering to explore*³⁰” – a imagem ilustrativa mostra um homem branco, que aparenta ser um executivo pelas suas roupas e cabelo escovado, mas que possui uma grande cicatriz no rosto como se já tivesse passado por situações arriscadas e que ao mesmo tempo está disposto a vive-las, se necessário. Ao fundo vê-se o interior de um prédio com vitrines exibindo carros esportivos e de luxo –; *Deadline*: “*Turn the streets into a stylish eletronic videogame battle to the death*³¹” – Com a imagem de quatro motociclistas com suas respectivas motocicletas ultramodernas com cores e efeitos neon participando do que parece ser uma disputa –; *Bikers*: “*Introducing underground motorcycle clubs and new illicit businesses*³²” – onde temos o que parece ser uma gangue ou clube de motociclistas com quatro homens, uma mulher e suas respectivas motocicletas. O motociclista em destaque está de costas para quem observa e veste uma jaqueta de couro com uma águia, um possível símbolo de liberdade, estampada e as letras “MC”, além disso ele porta uma arma de cano serrado demonstrando sua disposição para o conflito. Os outros motociclistas da cena estão olhando em sua direção. Ao fundo temos uma paisagem aparentemente árida com o que

³⁰ “Importação e Exportação – Expanda seu império criminoso com novas fronteiras para serem exploradas de especulação ilícita.”

³¹ “Deadline – Transforme as ruas numa batalha elegante de videogame até a morte”

³² “Motociclistas – Apresentando clubes de motociclistas clandestinos e novos negócios ilegais”

parece ser um Motel, mas não há prédios ao fundo o que nos indica que os personagens estão em uma região do interior da cidade, provavelmente na beira de uma estrada; *Cunning Stunts*: “Take GTA online Racing to epic new heights with high-octane stunt races³³” – apresentada com a imagem de pilotos de prova, um homem e uma mulher, vestindo seus macacões e segurando o capacete sobrepondo uma imagem com carros e motos saltando rampas com círculos de fogo. Ao clicar em cada uma dessas imagens acessamos uma página com a descrição oficial desses modos de jogo em destaque.

Na mesma primeira página, logo abaixo do Painel descrito acima, vemos escrito *Latest News* (ultimas notícias). Esta parte contém informações sobre eventos especiais que estão acontecendo atualmente no jogo, como descontos especiais em preços de veículos diversos ou novos carros a disposição. Esta seção do site está em constante atualização. Em 07 de abril, por exemplo havia o destaque para um bônus com o dobro de pontos de Reputação e dinheiro do jogo conferido para os jogadores que participassem de um modo de jogo competitivo chamado *Ressurrection* (Ressureição). Abaixo dessa área de notícias há um painel destacando algumas fotos – capturas de tela realizadas e compartilhadas por jogadores – e alguns vídeos feitos pela comunidade de jogadores. Sobre eles o visitante pode acessar a imagem ou vídeo a mostra ou procurar outras. A última parte da página inicial se chama *Featured Jobs* (Trabalhos em destaque) e *Featured Crews* (Comandos em destaque). A primeira traz uma lista com algumas missões (*Jobs*) criadas por jogadores que podem ser acessadas por outros jogadores, e a segunda mostra alguns Comandos (*Crews*) em destaque. Quando acessamos essa área encontramos um ranking dos grupos que conseguem mais vitórias em partidas, mais mortes de outros jogadores, mais vitórias em corridas e até mais *curtidas* em capturas de tela compartilhadas.

Ainda na página inicial, há uma aba superior com mais algumas opções de navegação para acessarmos outras áreas do site. *News*, *Jobs*, *Snapmatic*, *Videos*, *Features*, *Screens*, *Feedback* e *Buy Now*. Porém, destas seções apenas a seção *Features*, *Feedback*, *Videos* e *Buy Now* levam o visitante até uma área nova no site. As seções anteriores apenas os transportam para áreas já presentes na página inicial.

A página *Feedback* é um espaço para os jogadores deixarem sua opinião, sugestões e impressões sobre o jogo. O texto dos desenvolvedores busca cativar os visitantes do site para a sua importância: “More than ever, we need your help to report your experiences, findins, likes, loves, dislikes and hates – and we are looking at your feedback constantly to tune the

³³ “Acrobatas espertos – Leve as corridas online de GTA para novas e épicas alturas com corridas acrobáticas de alta octanagem”

*game into its optimal shape and help guide how Grand Theft Auto Online will grow and evolve...*³⁴” Nesta página o visitante encontra, então, um formulário para deixar sua opinião e além disso ainda pode denunciar algum outro jogador por alguma ofensa ou comportamento que se considere inadequado.

A página também direciona o jogador para uma página de suporte caso esteja passando por alguma dificuldade técnica no jogo. Nota-se que os desenvolvedores fazem questão de se mostrarem abertos às sugestões e críticas dos jogadores como forma de manter o jogo sempre atualizado, com o mínimo de falhas, ao mesmo tempo passa aos jogadores a impressão de que são eles, de fato, que estão no controle do que há no jogo. A imagem que ilustra a página me parece bastante emblemática, há uma mulher com semblante de raiva com um taco de beisebol em uma postura pronta para desferir um golpe pelas costas em um homem na sua frente vestindo um terno e disparando uma metralhadora. É como se a mulher com o taco de beisebol representasse os jogadores e ela pudesse se impor ao homem com a metralhadora, que representa os produtores do jogo, mesmo sendo mais franca e com menos poder que ele. Acredito que é possível comparar essa área do site com uma ouvidoria municipal de uma grande cidade como São Paulo, um espaço para que seus residentes façam reclamações, sugestões e elogios. A cidade é *Los Santos e Blaine County* e os seus residentes são os jogadores. Entretanto, a figura do executivo é bastante nebulosa, não há nomes de gerentes ou de responsáveis técnicos, não se sabe quem lerá os formulários ou que critérios serão utilizados para apreciá-los. A única referência constante desse tipo é o nome da empresa desenvolvedora, *Rockstar*, e seu logotipo com um erre maiúsculo e uma estrela ao lado.

Na área *vídeos* aparecem imagens de divulgação dos novos modos de jogo assim como *trailers* do jogo (*Trailers and Featured Clips*), mas também vídeos compartilhados por jogadores de sessões online (*GTA online sessions*), vídeos editados e postados pela comunidade de jogadores (*Community vídeos*), os mesmos que mencionamos anteriormente, e transmissões ao vivo (*Live stream videos*). Os vídeos de sessões *online* são vídeos gravados e editados de jogadores famosos ou personalidades jogando GTA Online. Em todos eles o rosto de quem joga sempre aparece para destacar suas reações, durante as partidas. O primeiro vídeo em destaque, por exemplo, se chama “*Grand Theft Auto V Online Sessions: Mac Miller, DJ Whoo Kid & Faze Blaziken (Funny Moments)*”, destacando os nomes das personalidades mais conhecidas que participaram da sessão de jogo. Trata-se de uma edição com os

³⁴ “Mais do que nunca, nós precisamos de sua ajuda para relatar suas experiências, achados, gostos, coisas que amam, o que não gostam e o que odeiam – estamos constantemente acompanhando seus comentários para ajustarmos o jogo até a sua forma ideal e orientar como o Grand Theft Auto Online crescerá e evoluirá...”

momentos mais “divertidos” de várias partidas em diferentes modos de jogo de GTA Online. Alternando-se com as cenas do jogo aparecem os jogadores dando risadas, conversando e provocando uns aos outros, cada um em lugares diferentes. Dos quatro vídeos em destaque apenas o primeiro tem uma mulher.

Ainda em *Vídeos* encontramos os *Community Videos*, que traz vídeos criados por jogadores utilizando os recursos de captura e edição de vídeos disponíveis no próprio jogo. Alguns retratam os próprios jogadores jogando, mas outros são clipes musicais utilizando imagens do jogo e há até alguns *Machinimas*³⁵ –tanto uma técnica de produção fílmica quanto a classificação dada a um filme produzido com essa técnica. Trata-se de filmes produzidos com imagens de jogos e ambientes digitais capturadas em tempo real. Nessa página há vários exemplos de *Machinimas* produzidas a partir do GTA Online. E por fim, em *Live stream vídeos* temos vários vídeos de sessões do GTA online que foram transmitidas ao vivo por um ou mais jogadores. Em geral são sessões longas de mais de uma hora e sem maiores edições. Outra característica desse tipo de transmissão são os comentários em tempo real de pessoas que estão assistindo a transmissão, em que constantemente o jogador responsável pela transmissão interage respondendo e aceitando sugestões de sua plateia que tanto elogia quanto zomba do *streamer*³⁶.

A última área do site ainda não descrita aqui é a seção *Features* (Destques). Quando clicamos nessa área nos é apresentado uma gama de opções de acesso que se referem a todos os modos de jogo, atividades atrações e ferramentas disponíveis em GTA Online até o momento. São doze opções de acesso para o visitante considerando a última opção *Content Updates* que não se trata de modos de jogo, mas apenas um destaque dos últimos modos lançados. Ao total, contabilizei 71 modos de jogos incluindo suas variações, além do modo criador que permite que o jogador crie conteúdo no jogo e compartilhe com outros jogadores. Descrever um por um esses modos de jogo não seria uma tarefa necessária aos propósitos desse capítulo já que grande parte deles são variações dos mesmos modos, compartilhando muitas das regras e objetivos. Assim, as descrições que se seguem servem como exemplo para uma melhor compreensão do daquilo que se faz no jogo.

As duas primeiras opções referem-se a modos de jogo bastante conectados, que compartilham quase a mesma descrição, portanto os apresentarei aqui juntos. *Open World*

³⁵ *Machinima* é termo criado a partir da junção de três palavras do inglês *machine* (máquina), *animation* (animação) e *cinema*.

³⁶ Pessoa que transmite ao vivo algo pela internet para um público, como uma sessão de jogo.

Crime & Chaos e *Freemode*³⁷ são dois modos básicos do GTA online. Eles podem ser considerados básicos porque a maioria das atividades disponíveis não possuem grandes pré-requisitos em relação a Pontos de Reputação, habilidades ou dinheiro do jogo, a maioria delas está disponível desde o início do jogo, e, portanto, sugere-se que sejam utilizadas como forma de aumentar os pontos de prestígio e dinheiro do jogo para jogadores iniciantes. Outra razão para serem considerados modos básicos é que eles não demandam obrigatoriamente uma maior participação coordenada com outros jogadores – algumas delas podem ser realizadas sozinho (ANEXO J).

Em *Open World Crime & Chaos* há sete diferentes atividades que o jogador pode participar, entre elas *assalto a lojas*, *ataque a carros fortes* que aparecem aleatoriamente pelo mapa, *Caçador de recompensas* (onde um jogador pode oferecer uma recompensa em dinheiro, e prestígio, pela cabeça de outro jogador online) e uma *Disputa* com outros jogadores para pegar caixotes contendo itens valiosos do jogo que periodicamente caem do céu em lugares aleatórios que aparecem no mapa dos jogadores.

Freemode (modo livre) consiste em uma série de pequenos jogos competitivos chamados Eventos nos quais os jogadores não necessitam obrigatoriamente acessá-los, ou entrar em algum menu de opções, basta estar vagando pelo cenário do jogo que você pode ser notificado se um desses jogos for começar. Não há obrigatoriedade de participar de um desses eventos. Todas essas missões rendem pontos de reputação e/ou dinheiro ao jogador. Existem atualmente doze eventos descritos no site oficial do jogo que basicamente consistem em alcançar um maior número de pontos de referência indicados num mapa, em um menor tempo possível ou dentro de uma janela de tempo mínima, competindo com outros jogadores que podem destruir o veículo que se está utilizando. Para tanto é possível eliminar jogadores com armas ou veículos, ou bloquear a passagem do jogador – como *Check point Challenges* e *Hunt the Beast* –; em outras o jogador deve coletar algum objeto ou veículo e ficar em posse disso o maior tempo possível ou levá-lo até algum lugar designado – como em *Hot Property*, *Moving Target* e *Hold the Wheel* –; e ainda há competições para ver quem consegue obter a melhor pontuação em desafios, como dirigir a maior distância possível sem bater o carro, causar a maior destruição em propriedades do jogo, ou terminar corridas de carros semanais nos menores tempos possíveis – como em *Time Trial*, *Freemode Challenges* ou *Criminal Damage*.

³⁷ Mundo aberto crime e caos e Modo livre.

A próxima opção de acesso é o menu *Jobs*³⁸ que se refere a um modo de jogo homônimo com missões e tarefas que podem ser cumpridas sozinho, com um grupo (Comando) ou em parceria com personagens controlados pelo próprio jogo. Este modo depende da participação de outros jogadores que formam uma sessão do jogo separada e que dura o tempo que uma missão ou competição durar, após isso os jogadores não irão necessariamente se encontrar e interagir no ambiente do jogo (esse é um dos pontos chave que tornam esse modo diferente dos outros dois descritos acima). Neste modo de jogo, portanto, é possível ter certo controle de quem participará com você da sessão do jogo. Assim jogadores podem combinar horários ou mesmo utilizar códigos de acesso para criar sessões e convidar seus amigos para participar, tornando os *Jobs* uma das melhores escolhas de jogo para os já citados *Comandos* de jogadores (ANEXO K).

Existe uma gama de *Jobs* diferentes disponíveis no jogo e constantemente novos são acrescentados através das atualizações lançadas pelos desenvolvedores do jogo ou por jogadores que os criam e tornam disponíveis para outros acessarem. Entretanto o site apresenta cinco categorias principais de *Jobs* disponíveis, *Deathmatch* (Morte súbita) que são competições para jogadores individuais ou times de jogadores que devem acumular mais pontos conseguindo o maior número de mortes dentro de um limite de tempo que pode ser de cinco a sessenta minutos; *Survival* (Sobrevivência) em que até quatro jogadores têm que sobreviver a 10 ondas de ataques de inimigos até ao final reste apenas um sobrevivente; *Capture* (Captura), um tipo de “pega-bandeira” em que vários times se confrontam para assumir o controle de veículos ou “cobiçados” contrabandos; *Last Team Standing* (Último time restante), muito semelhante ao modo *Deathmatch* com a diferença principal de que quando um jogador morre, ele não reaparece e fica apenas assistindo a partida até seu final; o ultimo *Job* descrito no site é o *Parachuting* (Paraquedismo) que se trata de uma competição de paraquedas valendo pontos em que jogadores devem percorrer um trajeto específico indicado na tela do jogo com paraquedas, aquele que conseguir ser o mais fiel e preciso ao trajeto soma mais pontos. Todos os *Jobs* conferem pontos de Reputação, dinheiro do jogo e também podem melhorar a posição de um *Comando* no ranking de comandos no jogo, naquelas atividades realizadas pelos clãs. Embora na página que descreve os *Jobs* as corridas de carros não sejam mencionadas, a página de *Featured Jobs* que apresenta missões e atividades feitas por jogadores as corridas estão inclusas como *Jobs*.

³⁸ Trabalhos.

A próxima área de acesso se trata de *Adversary Mode* (Modo adversário), que nada mais são do que uma série de pequenos jogos em que jogadores se enfrentam uns aos outros individualmente ou em pequenos times em partidas de pequena duração. Na página há a descrição de trinta tipos diferentes de minijogos sejam eles de combate com armas, combates pilotando veículos que podem ser destruídos, corridas de carros ou disputas por territórios usando armas ou veículos. Novamente, ao final das partidas são premiados com pontos de Reputação e dinheiro do jogo de acordo com seu desempenho (ANEXO L).

O modo a seguir já foi parcialmente descrito anteriormente quando falamos sobre a dinâmica do uso dos pontos de reputação e do dinheiro do jogo. *Criminal Organizations* (Organizações Criminosas) é um dos modos de jogo de GTA Online que mais demanda a dedicação dos jogadores justamente por conta dos pré-requisitos em relação ao nível de Reputação do jogador, assim como da quantidade em dinheiro do jogo adquirido. A página *Criminal Organizations* é ilustrada por uma imagem de homem branco, vestindo terno e aparentando ser um executivo, mas que possui uma cicatriz no rosto, ele está em um escritório e ao fundo, através de uma grande janela podemos ver arranha-céus e um helicóptero voando. O site descreve esse modo de jogo convidando os jogadores a construírem seu próprio empreendimento tornando-se o Rei do Crime da cidade de *Los Santos & Blaine County*. Há um breve texto que explica em linhas gerais as possibilidades de jogo numa *organização criminosa* seguido por dois vídeos de divulgação e uma série de pequenos quadros explicativos destacando as “vantagens” de se tornar um *VIP*³⁹ ou *CEO* do crime no jogo. *Be Your Own Boss* (Seja seu Próprio Chefe), *The Executive Suite* (A Suíte Executiva), *Warehouses Operations* (Operações em Armazéns), *Establish Your Organization* (Estabeleça sua organização), *Buying Special Cargo* (Comprando cargas especiais), *Selling Special Cargo* (Vendendo cargas especiais) e *Steady Work* (Trabalho Constante) são os títulos que ilustram cada um dos quadros explicativos. Abaixo desses quadros o site destaca quatro artigos explicando esse modo de jogo em mais detalhes. Irei sintetizar os conteúdos desses quadros e desses artigos para descrever o funcionamento desse modo.

Basicamente para formar uma Organização o jogador precisa acessar uma opção no jogo chamada *SecuroServ* nesse menu o jogador pode optar por se tornar um *VIP*, entretanto ele deve possuir, ao menos, \$1,000,000 em dinheiro do jogo para se registrar como *VIP*. Uma vez registrado como um *VIP* ele pode selecionar missões exclusivas chamadas *VIP Work*. Há nove diferentes tipos de missões, tais como localizar pacotes contendo cargas ilícitas

³⁹ Very importante people – Pessoa muito importante.

(medicamentos, armas ou drogas) e entregá-las em lugares determinados, evitando ataques de outros jogadores presentes ou de personagens controlados pelo jogo. Uma sessão de jogo como *VIP* dura no máximo quatro horas, porém após esse período todo o dinheiro e pontos de reputação obtidos pelo jogador são mantidos.

Outra opção, mas que requer mais investimento por parte do jogador, é se tornar um *CEO*. Para se tornar um *CEO* o jogador deve comprar um escritório que também tem o custo mínimo de \$1,000,000, porém mesmo que o jogador encerre a sessão de jogo ele pode voltar e continuar de onde parou. Como *CEO* o jogador deve administrar seu escritório e as cargas de bens ilícitos que possui, que podem ser carros, armas ou outros bens contrabandeados e roubados. O *CEO* deve executar ações de compra e venda de bens valiosos e também interferir e sabotar transações de Organizações de outros jogadores, ou mesmo caçar um outro *CEO*.

Assumir o papel de um *CEO* ou *VIP* não é, entretanto, a única forma de participar de uma organização. Um *CEO* ou *VIP* pode “contratar” outros jogadores para trabalhar para eles como Guarda-costas ou Associados. Um guarda-costas ou associado pode ser convidado no início de uma sessão e deve ajudar o jogador *VIP/CEO* nas atividades da organização além de protegê-los. Estes jogadores recebem um salário de \$5,000 em dinheiro do jogo a cada quinze minutos, porém a cada vez que o *VIP* morre esse valor diminui gradualmente. Além disso, eles recebem pontos de Reputação por estarem próximos do jogador principal. O jogador Associado ainda recebe bônus de salário a cada missão com cargas bem sucedida e recebe mais pontos de Reputação por estar próximo a seu *CEO*. Os ainda *CEOs* podem demitir associados ou guarda-costas caso acreditem que estes não estão cumprindo bem seu papel. Além de não receber seu salário podem ser punidos perdendo a possibilidade de se tornarem *CEO* ou Associado em qualquer sessão de jogo por 30 minutos. Em geral jogadores novos ou que ainda não possuam dinheiro do jogo ou muita Reputação/habilidades aceitam se tornar Guarda-costas ou Associados (ANEXO L).

O próximo modo de jogo destacado na página *Features* são as Corridas (*Races*). Na seção de corridas são apresentados oito tipos diferentes de corrida utilizando, motos, carros, aviões ou veículos aquáticos. Os jogadores podem acessar corridas que aparecem de tempos em tempos no mapa quando estão vagando livremente pelo ambiente, ou participar de corridas que devem ser selecionadas em um menu especial durante o jogo, tais como as *Stunt Races* (Corridas acrobáticas) que são disputadas em pistas cheias de *loopings* e rampas.

Ao lado das corridas temos os *Sports & Activities* (Esportes e atividades) que consistem em mini-jogos como Golfe, Tênis, Tiro ao alvo, Braço de ferro entre outros. Em

geral essas atividades conferem pontos de reputação e habilidade aos jogadores. Há um total de sete atividades como essas descritas no site.

Customization é o nome da próxima seção do site que diz respeito as possibilidades de customização dos avatares dos jogadores. Como o próprio site descreve, “*The world of GTA Online is filled with thousands of options to customize your criminal lifestyle*⁴⁰”. Essas opções incluem roupas para serem adquiridas com dinheiro do jogo, cortes de cabelo para serem modificados, tatuagens, carros e armas que podem ser personalizados e inclusive as propriedades dos jogadores, como apartamentos e escritórios. Existem modificações que estão disponíveis apenas para membros de comandos e/ou jogadores que atendem a requisitos específicos como alcançar determinados níveis de Reputação.

A área *The Creator* é dedicada a apresentar as possibilidades de criação de conteúdo pelos próprios jogadores. Destacando que os desenvolvedores do jogo partilham com os jogadores algumas das mesmas ferramentas de design e criação utilizadas pelo time de desenvolvimento. O site destaca que, além de criar vídeos e capturas de imagens utilizando filtros e recursos especiais disponíveis no jogo, os jogadores ainda podem criar missões e compartilhar com outros jogadores – como já falamos anteriormente. Ao final da página encontramos alguns manuais para serem baixados para os jogadores criarem vários tipos de conteúdos. Essa estratégia dos criadores é particularmente interessante para eles, pois todo esse conteúdo criado por jogadores passa a ser conteúdo do próprio jogo. Então as ferramentas de criação compartilhadas por desenvolvedores de jogos, como ocorre em GTA Online, mas também em vários outros jogos, tratam-se de uma forma praticamente sem custos para os produtores lançarem mais e novos conteúdos para seus jogos (ANEXO M).

A última área desta seção do site trata das *Heists* (golpes) que são um modo de jogo que funciona da mesma forma que os Golpes presentes no modo Offline dos jogos, mas agora ao invés de cooperar com personagens não jogáveis controlados pelo próprio jogo, os jogadores devem fazer parcerias com outros quatro jogadores. Os golpes são missões nas quais os jogadores devem realizar grandes assaltos a bancos e joalherias, por exemplo. Os jogadores se encontram em um tipo de *Lobby* a partir de onde eles planejam as funções de cada jogador, as estratégias de infiltração, combate e fuga do assalto. Cada golpe inclui desafios extras (como não ser detectado ou atingido por tiros) que conferem mais dinheiro extra aos jogadores. Existem comandos que se dedicam a realizar Golpes para se valer da

⁴⁰ O mundo de GTA Online é cheio de milhares de opções para personalizar seu estilo de vida no crime.

maior interação e familiaridade entre os jogadores e dos pontos de Reputação extra que podem receber.

Para encerrar esta descrição a partir dos sites oficiais do jogo gostaria de tecer alguns breves comentários. Afirmei anteriormente que possuo uma experiência pessoal com a série de jogos GTA, sobretudo jogando seu modo campanha, quando assumimos o controle do protagonista do jogo e realizamos ações e missões para desenrolar a história contada. Sempre percebi tons de ironia e criticidade em relação ao modo de vida consumista estadunidense e seus ideais imperialistas. Essa visão é corroborada por alguns autores no livro “The meaning and Culture of Grand Theft Auto” (GARRELS, 2006a). Minha impressão ao jogar era análoga ao assistir um episódio da série de TV animada *Os Simpsons*, conhecida por apresentar críticas aos modos de vida estadunidense através de situações exageradas. Confesso que por essa razão GTA era um jogo em que vislumbrava elementos de resistência e subversão aos valores capitalistas. Minha impressão, ao fim desse exercício de descrição, é que era bastante ingênuo ao pensar nisso.

As passagens apresentadas acima demonstram que os criadores do jogo criaram uma paisagem virtual que é um espelho da sociedade estadunidense real. Um espelho que distorce a realidade superlativizando-a. E através desse exagero podemos perceber a crítica ao estilo de vida estadunidense. O jogo abre muitas possibilidades de formas de agir no jogo, mas, invariavelmente, seu personagem precisa de dinheiro para progredir no jogo, sobretudo no modo Online. Os convites para que os jogadores venham a “habitar” *Los Santos & Blaine County* giram sempre em torno de uma vida de ostentação e consumo absurdo ao alcance. A ironia de se poder alcançar tudo isso apenas através de formas criminosas soa como uma crítica aos meios de como se acumula a riqueza em nossa sociedade. Em nenhum momento do jogo o prestígio em possuir carros, barcos, helicópteros, roupas e mansões e os efeitos da concentração de renda são problematizados de forma mais clara e aprofundada. Na cidade virtual há bastante pobreza e desigualdade para ser vista, moradores de rua, famílias pobres vivendo em trailers no campo, mas não fica claro que eles estão ali representados porque se trata de uma sociedade injusta que inspira os criadores do jogo.

Já ouvi comentários a respeito de como a escolha de personagens representantes de minorias étnicas e raciais na sociedade estadunidense para protagonizar o jogo pode ser positiva. Como é o caso dos personagens *Franklin*, do GTA V, *Carl Johnson*, protagonista do jogo GTA *San Andreas*, ambos negros, de *Nico Bellic*, um imigrante de um país do leste europeu não definido, protagonista do GTA IV e de *Huang Lee*, um personagem de Hong Kong do jogo GTA *Chinatown Wars*. Porém David Leonard (2006) nos alerta sobre o como

essa escolha de personagens pertencentes a minorias étnicas e políticas pode, ao invés de celebrá-las, valorizá-las, acabar por commodificá-las. Esse autor analisa especificamente a forma como o protagonista do jogo *GTA San Andreas* é descrito, assim como seu bairro. Por mais que o jogo se inspire em episódios violentos e de racismo em Los Angeles e Compton da década de 90, o jogo acaba por representar negros como pessoas ultraviolentas e hipersexualizadas (p. 56-7). O bairro onde vive o protagonista é povoado sobretudo por membros de gangues (negros e latinos), mas também bêbados e prostitutas.

GTA [San Andreas] omite muito do que acontece diariamente nas periferias [ghettos] americanas, desde mãe e pais trabalhando e filhas e filhos brincando e indo para a escola até famílias jantando juntas e ativistas organizados contra a construção de novas prisões ou outras estruturas potencialmente perigosas (LEONARD, 2006, p. 61)⁴¹.

Também poderíamos abordar a questão da pequena e má representação de mulheres no jogo. Esse foi tema de questionamentos assim que o jogo foi lançado. À época, Dan Houser, um dos fundadores da *Rockstargames* e roteirista do jogo, afirmou que a presença de uma protagonista mulher num jogo como GTA não pareceria “natural” (Stuart, 2013). Em geral, grande parte das mulheres aparecem no jogo de forma sexualizada e sem maior importância para a trama.

Não se trata aqui de demonizar todo o jogo ou realizar uma leitura monolítica do mesmo. Acredito que o jogo contém, sim, momentos e elementos que podem ser lidos como críticas ao modo de vida capitalista, ao imperialismo e mesmo ao racismo, como o personagem satírico que aparece condenando os imigrantes, mas que afirma que é dono de seu território porque o herdou de seus pais que o roubaram, mas ao mesmo tempo que o jogo possui virtudes, está cheio de problemas como os apresentados acima. E de forma coerente com nosso referencial teórico utilizado, o jogo pode ser lido como um *texto cultural* a ser interpretado por diferentes pessoas em diferentes contextos (JOHNSON, 2006, pp. 88-9). Assim sendo é muito possível que esse conteúdo crítico passe despercebido por grande parte do público, sobretudo aqueles que não compreendem bem o inglês⁴², ou que até os momentos de ironia e sátira não sejam entendidos como tal reforçando preconceitos. Parece-nos que o jogo não utiliza recursos para “amarrar” os significados do que se passa no jogo. É provável

⁴¹ GTA erases much of what happens daily within America’s ghettos, from mothers and fathers working and sons and daughters playing and going to school to families eating dinner and activist organizing against the construction of jails or other potentially dangerous structures.

⁴² Oficialmente, apenas o GTA V possui legendas em português brasileiro. Nenhum jogo da série possui dublagem para o português brasileiro.

que isso seja intencional já que acaba por gerar bastante polêmica, e a série GTA é renomada por fazer sucesso a partir de controvérsias.

2.3 GTA no Facebook: o *Comando-ALFA-GTA-V*

Para adentrar uma comunidade de jogadores de GTA Online, sem sermos convidados, seguimos os passos indicados por Fragoso *et al.* (2011, p. 181) e realizamos um mapeamento de dos locais possíveis para nossa investigação. Escolhemos a rede social Facebook. Nossa primeira tarefa foi realizar um mapeamento no *Facebook* utilizando o serviço de busca do próprio serviço para encontrar páginas sobre o jogo e selecioná-las de acordo com a relevância para a pesquisa. Ao realizar uma pesquisa no Facebook com as palavras-chave *GTA V* encontramos uma infinidade de resultados que precisaram ser filtrados. Para tanto elaborei alguns critérios após minhas primeiras incursões fazendo a pesquisa sobre GTA V no Facebook.

Quando se realiza uma busca no *facebook* têm-se a opção de filtrar os resultados encontrados como fotos, publicações, pessoas, vídeos etc., optei por selecionar apenas páginas dedicadas ao jogo. E nesses resultados ainda é possível utilizar outros filtros de acordo com a categoria em que as páginas são enquadradas pelos seus criadores. Filtrei os resultados das buscas utilizando cada um dos filtros disponíveis na época em que realizei essa pesquisa⁴³.

Visitamos grande parte das páginas indicadas e notamos que não havia uma correspondência rigorosa em relação ao tipo da página e a categoria em que ela se enquadrava. Também era possível diferenciar entre as páginas que eram um perfil pessoal (administradas apenas por uma pessoa), daquelas que eram páginas de comunidades administradas por mais de uma pessoa. Nessas muitas páginas haviam aquelas que poderiam ser descritas como páginas que abordavam qualquer assunto sobre o GTA e páginas que eram focadas em tópicos específicos dos jogos, corridas, compartilhamento de piadas sobre o jogo, ou para a divulgação de comandos do jogo. Acessando várias dessas páginas percebi que muitas delas não estavam mais ativas há seis meses ou mais, ou que raramente apresentavam postagens novas, menos do que uma postagem por mês de média. Assim, começamos a selecionar aquelas que estavam ativas nos últimos três meses e que haviam pelo menos quatro publicações por mês. Dessas páginas montamos uma lista com duas categorias de interesse: Páginas de interesse geral sobre o jogo, e páginas de Comandos. O número de curtidas de uma

⁴³ Negócio local ou lugar, empresa, organização ou instituição; Marca ou produto; Artista, banda ou figura pública; Entretenimento; Causa ou comunidade.

página também foi um filtro importante para indicar a relevância de uma página para os propósitos desse trabalho. As páginas que selecionei possuíam ao menos 20 mil curtidas no caso das páginas de interesse geral e ao menos 200 nas páginas de comandos e gangues.

Acompanhamos as páginas dessas duas listas por duas semanas e ao final desse período selecionei a página sobre Comandos do jogo “Comando-ALFA-GTA-V”. Esta atendia aos critérios de atividade estabelecidos, possuía mais de trezentas curtidas à época e também havia sido fundada há apenas três meses, em janeiro de 2017, logo poderia acompanhar toda sua atividade desde o início. E mais importante do que isso, ser uma página de divulgação de um comando significa que ela seria constantemente acessada por um mesmo grupo de pessoas e não por pessoas diferentes como ocorria nas outras páginas que classificamos como de interesse geral. Ainda antes de definir nossa escolha realizamos uma pesquisa para confirmar o quão ativo era esse comando e confirmamos isso constatando que o número de membros já havia atingido o limite máximo nos servidores da *Rockstar*, mesmo não sendo um dos primeiros do Ranking oficial de comandos do jogo. Essa checagem é importante pois é possível que uma página seja bastante ativa na rede social em função da alta atividade de postagem de um ou mais administradores da página – causando a impressão de que se trata de um comando muito ativo – mas que não seja de fato um comando ativo com vários membros nos servidores do jogo. Nas duas semanas que acompanhamos essa página, notamos que as postagens não se limitavam as atividades do grupo, também haviam postagens a respeito de assuntos gerais do jogo e mesmo algumas não diretamente relacionadas ao jogo, porém que não seriam de modo algum irrelevantes pois demonstravam interesses e gostos dos participantes da página.

2.3.1 Comando-ALFA-GTA-V

A página do Facebook *Comando ALFA GTA V* pertence a um comando chamado *Facção Criminosa 1533* no GTA ONLINE. Até o dia em que concluímos (junho de 2017) o trabalho de campo a página possuía 403 seguidores. Li todas as publicações na página desde sua criação em 23 de janeiro de 2017, e acompanhei as atividades do grupo na página do comando no site oficial do jogo. A seguir descrevo essas páginas e destaco algumas atividades que aconteceram e acontecem na página que me pareceram explicativas e ilustrativas de como um grupo organizado para jogar GTA Online funciona.

A imagem de perfil da página, utilizada como emblema do comando, é uma caveira em preto e branco com um tapa-olho e um alvo desenhado no osso frontal do crânio. A

caveira é cruzada por dois rifles, duas balas e duas granadas. E está escrito *FACÇÃO 1533*. Até o fim de nossa pesquisa não encontramos nenhuma explicação nenhuma nem na descrição da página do *Facebook* nem na página do comando no site do jogo. Porém acreditamos que este número possa ser uma forma de fazer menção à organização criminosa PCC (Primeiro Comando da Capital)⁴⁴. Notamos que há uma grande semelhança entre o emblema do comando e a imagem da caveira cravada por um punhal e cruzada por duas pistolas presente no escudo do BOPE (Batalhão de Operações Especiais) da polícia militar do Rio de Janeiro. A foto de capa da página é um fundo amarelo com a mesma imagem de perfil no canto superior esquerdo com o mote “*A Facção não perdoa, viva por nós ou morra por nos.*”, e logo abaixo há um balão de fala onde se diz: “*Comando ALFA? Não somos 1 comando, Somos uma FAMILIA! A família ALFA, um protegendo o outro, união.*” As mesmas imagens e frases estão presentes na página oficial do comando nos servidores do jogo (ANEXO N).

O Link indicado na área de informações sobre a página nos direciona para a página do comando nos servidores do jogo. Nela é possível descobrir o porquê do ALFA que aparece no nome do Perfil no Facebook e constantemente é utilizado como uma saudação final nas postagens na página. Quando se cria um comando em GTA Online o criador do comando deve escolher uma sigla ou palavra com quatro letras ou caracteres. Essa sigla ou palavra passa então a aparecer ao final do nome dos jogadores pertencentes ao comando nas seções de jogo, como forma de identificar que aquele jogador faz parte de um comando e de que comando ele faz parte. A palavra que identifica os membros do Comando *Facciao Criminosa 1533* é ALFA.

Na área de informações da página existem poucas informações, há apenas o nome do perfil no Facebook e um link para acessar a página do Comando no site do GTA Online, porém encontramos mais um mote usado para descrever o perfil “*Página do Comando do jogo GTA V*” “*Resgatando valores de Comando Organizado, Unido, Justo e com Respeito aos membros... Chegamos pra fazer a diferença.*”. Por nenhuma razão clara, o responsável pelo perfil inscreveu a página na categoria de Organização não Governamental (ONG). Não há nenhuma informação que remeta a autoria da página, nem quem são os administradores ou as pessoas com quem se pode entrar em contato, embora exista a possibilidade de enviar uma mensagem para aqueles que administram a página. A despeito desse fato, uma das primeiras coisas que notei acompanhando as publicações é que elas são sempre assinadas, indicando quem está realizando postagens de conteúdo a partir do perfil do Comando, o que indica quem são os administradores da página. Além disso, em uma das primeiras postagens do perfil

⁴⁴ O número “15” representaria a letra “p”, a décima quinta letra do alfabeto não incluindo a letra “k”, e o número “3” representaria a letra “c”, terceira letra do alfabeto, duas vezes.

temos a indicação de que a “direção” do Comando estaria a cargo de duas pessoas, de agora em diante indicadas como *Administrador 1* e *Administrador 2*. Podemos dizer tranquilamente que mais de 90% das postagens são assinadas por essas duas pessoas. De fato, o Comando Facção Criminosa 1533 foi criado nos servidores do jogo por um jogador com o *nickname*⁴⁵ *O(...)ios3* e na hierarquia do Comando esse jogador aparece como líder e outro jogador com o *Cl(...)spawn*⁴⁶ é o Comissário, ou segundo em comando.

A postagem inaugural do perfil foi realizada no dia de fundação e descreve a declaração de intenções do Comando:

Hoje, 23/01/2017, começamos no nosso comando, novas ideias, novos amigos e um novo desafio... RESPEITO, será a palavra de ordem em nossa FACCAO, aqui não tem MOLEQUE, nem GAROTINHA, só guerreiros que fazem a diferença, não será fácil o começo, mas com os POUCOS aliados que temos, iremos destruir IMPÉRIOS! Porque temos SOLDADOS e não JOGADORES.
ALFA (ANEXO O)

Essa postagem expressa com bastante clareza, reforçada pelos destaques em caixa-alta, que os criadores do Comando possuem muitas ambições e esperam que o Comando cresça e adquira relevância no universo dos comandos de GTA ONLINE. A primeira palavra destacada pelo autor é “respeito”. Esta palavra também é a mesma palavra utilizada na descrição do perfil da página mencionada há pouco. O que nos faz pensar sobre os possíveis sentidos da expressão “*RESPEITO será a palavra de ordem*”, que será constantemente reutilizada ao longo das postagens no grupo, junto com as palavras *União e Família*. A palavra “FACÇÃO” também merece nossa atenção. Facção remete ao nome oficial do comando “Facção criminosa 1533”, mas também pode nos remeter aos valores e princípios de organização de uma facção real, criminosa⁴⁷ ou não, que serviria de inspiração para a organização do Comando no jogo. Vale destacar que se trata de um jogo no qual grande parte das ações são simulações de ações criminosas fora do jogo. Podemos pensar na ideia de fidelidade ao comando e aos líderes do Comando, na necessidade de pensar sempre em prol do grupo, de enfrentar adversidades juntos para progredir no jogo etc.

Ainda nessa postagem inicial encontramos outras palavras que foram utilizadas com acepções bastante negativas, “moleque” e “garotinha”. A frase “*aqui não tem MOLEQUE, nem GAROTINHA*” vem na sequência da palavra “Facção”, o que pode nos levar a entender

⁴⁵ Apelido em inglês. Nome próprio escolhido pelos usuários para se identificar em ambientes da Internet e particularmente frequentes em jogos online.

⁴⁶ Omitimos parte do nome utilizado pois essas partes fariam referência ao verdadeiro nome dos jogadores.

⁴⁷ Como o já mencionado PCC.

que agir como “moleque” e “garotinha” caminhe no sentido contrário ao destino manifesto de grandeza pretendido pelos criadores do Comando. A razão da utilização dessas duas expressões não é explicitamente descrita, mas é possível imaginar algumas, provavelmente associadas à falta de seriedade e à falta de firmeza para lidar com as situações de adversidade no jogo que, para os autores da declaração, seriam próprias de garotas ou crianças jogando.

A palavra “*IMPÉRIOS*” faz referência a outros Comandos mais antigos e maiores do jogo. Para competir com esses comandos mesmo estando em menor número os “*POUCOS*” integrantes na fundação do Comando deverão se comportar não apenas como meros “*JOGADORES*”, que se encontrariam casualmente para se divertir descompromissadamente e sem grandes ambições (assim como supostamente, no entendimento dos criadores do comando, o fazem crianças e garotas), mas seriam “*SOLDADOS*” que competiriam com outros Comandos (por maior número de vitórias, mais pontos de repercussão, mais dinheiro) com muita seriedade, comprometidos com seu comando, demonstrando fidelidade aos membros e líderes do Comando.

Essa declaração de intenções reforça nossa impressão inicial ao observar o emblema do comando e seu mote. Há uma clara referência a uma organização criminoso, o que é coerente pois as principais atividades realizadas no ambiente do jogo são atividades de simulação de crimes, mas, de forma aparentemente contraditória, o símbolo escolhido para ser o emblema do comando remete claramente a uma organização policial do estado do Rio de Janeiro (BOPE). Ao longo do período que frequentamos a página outras postagens atestaram essa aparente contradição entre admirar organizações militares e policiais fora do jogo, ao mesmo tempo em que participavam ativamente de um jogo em que a atividade principal consiste em cometer ações criminosas.

O acompanhamento das postagens na página foi fundamental para compreender o funcionamento e os modos de organização de um comando, mas também pude identificar estratégias utilizadas para fidelização e criação de vínculos de amizade e cumplicidade entre os membros, mesmo que estes não necessariamente se conheçam pessoalmente. Parte das postagens tratavam de assuntos não diretamente relacionadas ao jogo como piadas gráficas com situações inusitadas e incomodas que acontecem no GTA, ou não, que podem se tornar motivo de piada para aqueles que habitam essa paisagem virtual, como dificuldade de conexão ou *bugs*⁴⁸ que frequentemente ocorrem durante as partidas; e também divulgação de atividades que não aconteciam com periodicidade definida como encontros realizados em

⁴⁸ Problemas técnicos, geralmente presentes inopinadamente no código de programação do jogo que levam o jogo a ser processado de forma diferente do programado.

sessões de jogo para mostrar os carros, motos e outros veículos que cada um possui; fotos produzidas no jogo mostrando carros, aparência dos personagens etc.; divulgação de eventos promocionais da *Rockstar games*, como descontos em compras, eventos especiais no jogo com premiação maior em pontos de reputação (RP) ou dinheiro do jogo (ANEXO P). Após esses eventos também eram comuns postagens mostrando os resultados dos encontros.

Além desse tipo de atividade haviam aquelas que aconteciam com periodicidade mais ou menos definida. Havia, inclusive, uma agenda semanal que deveria ser acompanhado pelos membros do comando. Para melhor observar e estudar dividimos essas atividades em categorias de postagens: divulgação dos “**Corujões**” – encontros realizados na madrugada para jogar juntos; organização das sessões de **Treinamento** – nas quais os jogadores se encontram em sessões do jogo fechadas apenas para os membros do comando buscando aperfeiçoar suas habilidades de direção de veículos, combate etc.; Organização e realização de **Golpes** em conjunto – modo de jogo online no qual os jogadores se encontram em uma mesma sessão de jogo e realizam uma missão coordenada como um assalto a banco. Houve até um evento especial chamado *Desafio Mestres Do Crime* no qual um dos líderes do comando comprou um cartão com créditos para a plataforma XBOX como premiação à equipe do comando que completasse o desafio primeiro.

Somadas a essas postagens semanais havia aquelas com periodicidade não definida, mas que eram bastante recorrentes cujas categorias são os **Confrontos** contra outros comandos e convocações para caçar jogadores de outros comandos, ou não, que atacaram membros do comando; postagens de **Recrutamento** de novos membros para o comando; postagens especiais **Eventos especiais** como aniversários de membros, sobretudo aqueles mais próximos dos líderes, datas especiais como o dia internacional das mulheres e houve até um evento em homenagem póstuma a um parente de um membro do grupo; e também mensagens divulgando **Ações Disciplinares** para punir membros do grupo que desrespeitam as regras do Comando.

A seguir transcreveremos o conteúdo de algumas postagens que exemplificam algumas dessas categorias:

Divulgação de “corujão”:

“#C(...)Spawn
HOJE tem #Corujão do comando #ALFA, ganhar dinheiro e RP na #MADRUGADA, preparem as cervejas, salgadinhos, vodka e energético ou aquele refri geladoooo” (07 de fevereiro de 2017)

Recrutamento:

Atençãoooo!!

O COMANDO FACÇÃO CRIMINOSA1533 está RECRUTANDO!!!! Cansado de jogar com BOROCA⁴⁹? Acha difícil conseguir carro foda, Hydra, Tanque de guerra ou escritório com galpão? Vc⁵⁰ NAO conhece os membros do seu próprio comando ou eles te matam? Se acha fraco por causa do seu level e te zoam por isso? Tem conta MOD⁵¹ e está sem graça o jogo? CANSADO de ficar mandando MENSAGEM nos grupos do Facebook para alguém te AJUDAR NAS MISSÕES? Explodem seu CARRO na EXPORTAÇÃO ou roubam sua MUAMBA e NINGUEM te VINGA? Só encontra GRINGO nos golpes e NAO entende PORRA nenhuma do que eles FALAM? Venha juntar-se ao nosso Comando Alfa Facção Criminosa1533 (Xbox 360, Xbox One, Ps3 e Ps4). Temos Corujão TODAS as SEXTAS, Aliados com armas que nem o exército tem, Treinamento de COMBATE, GUERRAS, ENCONTRO DE CARROS, MOTOS E ETC... ZOEIRAS NA SESSÃO, HEISTS SEMPRE!... Ajudamos no que vc precisar... E se te matarem... Serão CACADOS por NÓS! E sempre Dividimos a GRANA das Missões PARA QUEM PRECISAR! #RESPEITO, #DISCIPLINA e #UNIAO. Temos Grupo No #Whatsapp, e redes sociais no #Facebook e #Instagram, e CANAIS no YOUTUBE! (01 de abril de 2017) (ANEXO P)

Divulgação de encontros:

FALA AI MANOS!!!

Hoje é dia de encontro em todas as plataformas... Ps3/Ps4/One/360.

Venha com a sua melhor moto, para realizar nosso rolezinho⁵² pela cidade. Tirar rachas, testar a moto mais rápida. Vamos se divertir juntos, fazer desafios, treinar caso o líder da sua plataforma desejar... E com total moderação e respeito!! Vamos formar aquele evento/encontro de tirar o fôlego!

Obs: Teremos encontro todos os dias, em todas plataformas!

Comunique o horário com os líderes de sua plataforma para se organizar e fazer aquele evento top! Tmj⁵³ Família? Bom jogo para vocês!!

#FumblinCamp986

(13 de fevereiro de 2017)

Ações disciplinares:

#C(...)Spawn

Galera, temos alguns aliados jogando sozinhos, sem disciplina, respeito e sem seguir as regras do comando, (Apelidados de "Selvagens" por não andar com o bando) temos 520 membros atualmente, 205 seguem a página e 136 estão no grupo oficial do *Whatsapp*, ou seja, mais ou menos 179 Aliados estão vagando sem direção ou participando dos treinamentos, motivação e o pior de tudo, MATANDO ALIADO.

⁴⁹ Pessoa boba, pouco esperta que não realiza corretamente o que se propõe a fazer.

⁵⁰ Abreviação para você.

⁵¹ Contas com modificações não oficiais no jogo que oferecem vantagens aos seus usuários, como mais dinheiro e reputação no jogo. Em grande parte das vezes essas contas *MODs* são comercializadas.

⁵² Passeio.

⁵³ Abreviação de “tamo junto” – Estamos juntos.

Ontem mesmo encontrei 2 ALFAS na sessão pública, 01 me atropelou e o outro veio fazer o treinamento de combate, mandei mensagens para ambos, mas não obtive resposta. ENTÃO *add*⁵⁴ como amigos para tentar monitorar. Vamos todos nos *add* nas plataformas, e se vocês virem alguém que não seja amigo, manda solicitação e chama pra trocar ideia, veja se o cara sabe das regras. Vcs⁵⁵ são parte do comando, e precisamos de ajuda pra manter a FAMILIA organizada e com Disciplina. Obg. Aliados.
(01 de março de 2017)

#C(...)Spawn

Estamos procurando esses dois "membros" que MATARAM o Aliado... Plataforma PS4... Se não aparecerem para explicar o que aconteceu até a 00:00 serão EXPULSOS DO COMANDO!
(23 de fevereiro de 2017)

#C(...)Spawn

NOSSO COMANDO TEM RESPEITO, PRINCIPALMENTE COM AS MULHERES, QUEM DESRESPEITAR, SERÁ EXPULSO E VAI VIR NO GRUPO DA DIRETORIA TROCAR IDEIA COM HOMEM DE VERDADE, PORQUE QUEM FAZ ISSO É MOLEQUE! E VAMOS DENUNCIAR A CONTA DO SAFADO ATE PERDER ESSA PORRA PRA APRENDER. Peco desculpas para a menina em nome do COMANDO ALFA. O VERME JA TEVE O QUE MERECEIA.
(15 de fevereiro de 2017)

Organização de sessão de treinamento:

#C(...)Spawn

QUER VIRAR O RAMBO? OU O CHUCK NORRIS??

A partir de Domingo 29/01/2017 ate o dia 05/02/2017

Iniciaremos O TREINAMENTO DE COMBATE*** (TODAS AS PLATAFORMAS)

SESSÕES APENAS POR CONVITE, E SOMENTE PARA MEMBROS DO COMANDO...

TREINAMENTOS A SEMANA INTEIRA !!!

FAMILIA ALFA É O TERROR!

mata - mata, hidras, helicópteros, armas, tanques, etc...

NAO IMPORTA SEU XP! IREMOS TE TRANSFORMAR EM UMA MAQUINA DE GUERRA!!!!

(30 de janeiro de 2017) (ANEXO Q).

Confronto

#C(...)Spawn

Tem gente se voltando contra o comando?! Deixa eu te falar uma coisa: VC NAO ESCOLHE SER ALFA, VC NASCE ALFA! vcs não VAO CORROMPER os VERDADEIROS, tem que se DEDICAR inteiramente pra ISSO, aqui temos IRMÃOS! E nos faça esse favor, LEVE OS VERMES EMBORA MESMO, pq aqui SÓ queremos os FORTES! Vai nos CACAR com seus 05 MEMBROS? BOA SORTE CONTRA OS 220 ... Vamos extinguir seu comando de Bosta.
(10 de fevereiro de 2017) (ANEXO Q).

⁵⁴ Adicionar.

⁵⁵ Vocês.

#C(...)Spawn

Aos odiadores do COMANDO FacciaoCriminosa1533 (ALFA)!

Temos esse grupo público, iremos organizar a caça a nossa FAMÍLIA, iremos agendar por ORDEM DE NÚMERO DE MEMBROS, ou seja, quantos mais PESSOAS o comando inimigo tiver, mais será RELEVANTE.

Aqui vcs podem postar vídeos nos combatendo em sessão, ASSIM seu CANAL DEIXARÁ de SER UMA MERDA, e terá 5 X mais VISUALIZAÇÕES! podem nos USAR para FICAREM FAMOSOS E ERGUER O SEU CANAL FALIDO!!!!

Podem criar APELIDOS RIDÍCULOS, falar do ALFA O dia TODO!

E MESMO INVENTADO coisas SOBRE a NOSSA FAMÍLIA, TE DESEJAMOS MUITAS BÊNÇÃOS! pois ESTAMOS muito OCUPADOS cuidando do NOSSO COMANDO, pra TER tempo de CUIDAR DO comando de VCS!

E se IGNORARMOS ALGUM DE VCS, NÃO FIQUEM DESMOTIVADOS, CONTINUEM TENTANDO CHAMAR A ATENÇÃO!!! É QUE LEÃO NAO SE IMPORTA COM OPINIÃO DE OVELHA.

ABS E FIQUEM COM DEUS.

(20 de maio de 2017)

As postagens acima são exemplares para ilustrar o quão ativo é esse grupo, esses tipos de postagens são realizadas duas a três vezes por semana e são acessadas por várias pessoas, como o número de curtidas nos indicava. Entretanto, existem relativamente poucos comentários nas participações indicando que o Facebook funciona mais como um meio para divulgação do Comando e ferramenta para estreitar os laços de filiação entre seus membros. A organização das ações efetivamente ocorre em redes sociais mais ágeis como as do aplicativo *Whatsapp* e que não podem ser publicamente acessadas:

Organização no *Whatsapp*:

#C(...)Spawn

E ae terroristas, lembrando que temos 05 grupos no Whatsapp (Porque tem 01 grupo para cada plataforma e o grupo geral, respondendo a pergunta mental que vc deve ter feito ...), quem quiser entrar, pra pedir aquela ajuda ou precisar se vingar de algum player Ramelão⁵⁶ que está enchendo o saco, deixa o numero e plataforma, ou chama o chefe aqui: [número de telefone].

(06 de março de 2017)

Fundamentando essa interpretação de que a página sirva em grande medida para estreitar os laços entre os membros destacamos duas ações realizadas no jogo e divulgadas e convocadas na página do *Facebook*. A primeira delas foi uma homenagem póstuma a um parente de um membro do Comando e um evento especial do dia 08 de março (Dia internacional da Mulher) para homenagear as mulheres do comando.

⁵⁶ Pessoa que se acovarda frente aos desafios e não cumpre combinados. No contexto da página se trata, provavelmente, de algum jogador que trai os companheiros durante o jogo ou que atrapalha no cumprimento das missões e atividades propostas.

Luto:

#C(...)Spawn

Um membro do nosso comando perdeu um ente querido, Ele nos falou que ele amava jogar GTA, então fica nossa homenagem para esse guerreiro que tanto lutou, mas que Deus quis ao lado... Nossos pêsames para a família, que Deus conforte vossos corações ... as vezes esquecemos a importância de um "EU TE AMO" e não sabemos que aquele pode ser o último... Gostaria de agradecer quem me ajudou a fazer essa homenagem no Xbox ONE: B(...) L(...), S(...) S(...) S(...), L(...) Jma, C(...) E(...). E hoje aprendi outra velha lição ... Se eu chamasse pra fazer Pacific e ganhar R\$ 800 mil, apareciam 50 pessoas, pra prestar homenagem para uma pessoa que eles nem conhecem, apareceram somente 5... então fica o recado ESCOLHA BEM SUAS AMIZADES E DE VALOR A VIDA... FAÇA O BEM, APROVEITE CADA SEGUNDO E APRENDA A RECONHECER QUEM VAI ESTAR COM VC NOS BONS E MAUS MOMENTOS.

(22 de fevereiro de 2017)

Nesse caso as homenagens se seguiram por mais um dia e se trataram da alteração da imagem de perfil da página e de intervenções dentro do jogo, nas quais os jogadores vestiram seus avatares com ternos pretos, realizaram carreatas com carros pretos e tiraram fotos fazendo continência.

Dia 08 de março:

#C(...)Spawn

"Ela é um poço de qualidade e defeito, e cada jeito dela é uma emoção, toda mulher causa um efeito, que esconde que seu corpo perfeito é só um convite pro que ela tem no coração"

Feliz dia das mulher para todas as aliadas da pagina do nosso Comando, em especial para a J(...) Gtav, e a C(...) M(...), que respeitamos muito e jogam sempre com a galera... AMAMOS VCS.

(08 de março de 2017) (ANEXO R).

#J(...)

ATENÇÃO MENINAS...

Nosso comando facção criminosa 1553 (alfa) também tem seu toque feminino com as alfas criminosas! Está pensando que o comando é só dos "GAROTOS"?? Nosso comando é misturado, é família unida, e com respeito entre os membros possuímos nosso espaço na família ALFA e somos respeitadas no mesmo!! Então vamos jogar juntas e mostrar nosso poder!!

(08 de março de 2017).

É o comando é tão unido que não esqueceu das mulheres do 08/03/2017

Parabéns as mulheres. Felicidades a todas,

Desejamos feliz dias das mulheres

#ALFA

(09 de março de 2017)

#j(...)
 Eae galeraa.... tudo de boas??
 Então meninas teu comando fez homenagem pra vocês ontem??
 O meu fez....
 Homenagem linda e perfeita, porque nós mulheres merecemos ser lembradas e respeitadas todos os dias e na família alfa é assim!!! Venham se juntar a nós e fazer parte da família mais unida dentro e fora do jogo....
 (09 de março de 2017) (ANEXO R).

Não pudemos deixar de reparar o destaque feito na segunda postagem acima feita por *J(...)*, uma das duas únicas mulheres mencionadas na página até então. Posteriormente descobriríamos que essa mesma garota é uma das líderes do comando em um dos consoles utilizados pelo comando (X-box One). *J(...)* afirma que o comando não é só formado por garotos e destaca o espaço ocupado por ela e por outras possíveis garotas no comando, que, com certeza, não se comportam como "garotinhas". Apenas com as informações que pudemos acessar não é possível identificar as intenções da jogadora com sua fala, se houve ou não intenção de se contrapor àquela postagem do início do comando, mas não deixa de ser um fato importante para ser pontuado em nossas observações.

As ações comemorativas do dia 08 de março consistiram em passeios em grupo pela cidade virtual de GTA Online e uma série de fotos reunindo membros do comando. Para essas fotos os participantes alteraram as cores de seus carros, armas e indumentária trajada pelos seus avatares para a cor rosa (ANEXO R). Não há menção a qualquer tipo de intervenção de cunho mais político na ação do comando nesse dia.

Observamos esses exemplos como emblemáticos para testemunhar o esforço por parte dos líderes do Comando para fazer com que de fato seja construído um sentimento de empatia e pertença entre os membros, pertença a um grupo que constrói suas relações em ambientes e paisagens virtuais em um jogo eletrônico ou através de aplicativos de redes sociais como *Facebook* e *Whatsapp*. Embora em alguns momentos possa parecer que, pelo menos, os líderes do comando se conheçam pessoalmente, não há nenhuma menção sobre organização de encontros presenciais entre seus membros. Essa falta de “materialidade” da relação entre a comunidade não parece ser encarada como um problema para seus membros, no que diz respeito a constituição de vínculos de companheirismo e amizade. Há várias declarações de amizade e lealdade ao comando. Uma postagem de um dos líderes do comando, no dia 06 de fevereiro, é ilustrativa nesse sentido ao se contrapor a ideia de que as relações interpessoais organizadas em torno de jogos eletrônicos e vividas em paisagens virtuais não são autênticas ou duradoras:

#C(...)Spawn

Quantas vezes somos julgados por gostar de games? Eles falam que vc tá viciado, às vezes te chamam de desocupado ou nerd... Mas o que quase ninguém sabe sobre games ON LINE é a interação e o que até podemos chamar de "sociabilidade" pois no GTA por exemplo, temos que comprar imóveis, fazer amizades, e interagir com diversas situações impostas pelo jogo. Há quem prefira pegar um "caminho mais fácil" e comprem contas *mod*, mas no geral, temos que ralar muito pra conquistar as coisas, assim como na "vida real". Muitos trabalham, são pais ou mães e arrumam um tempo para se divertir e trocar aquela ideia em algum *grupo* ou *party*. Nosso comando entra aí, UNIAO, RESPEITO E HUMILDADE, são as palavras que descrevem essa "FAMILIA", somos como os lobos: SOZINHO é PERIGOSO, mas em BANDO é o TERROR! Pois SOMOS#ALFA, somos quem MANDA!
(06 de fevereiro) (ANEXO S)..

Essa postagem é muito emblemática em vários sentidos, mas gostaríamos de compará-la inicialmente com a postagem do dia 22 de fevereiro, aquela sobre a atividade de luto. Nessa postagem o mesmo C(...)Spawn afirma ao final que apenas cinco membros do comando atenderam ao seu chamado para participar das homenagens póstumas, já que não se tratava de um convite para alguma atividade muito lucrativa no jogo. E mesmo nessa postagem acima, em que ele fala sobre amizade e destaca valores como união e família, seus exemplos para justificar a necessidade de “socializar” no jogo estão atrelados às tarefas impostas pelo próprio jogo. Não seria fácil alcançar sozinho aquilo que o jogo nos convida a conseguir, pode-se “trapacear” utilizando as contas *mod*, ou ralar muito para alcançar os objetivos, como na vida fora do jogo. E, ao que tudo indica pelo contexto da postagem, fazer esse trabalho árduo é mais fácil aliando-se a outros jogadores dispostos a “ralar duro” para ter sucesso no jogo. A amizade no comando teria, a princípio, uma função bem clara de acelerar e facilitar o desenvolvimento dos jogadores no jogo que de outro modo seria muito árduo e demorado.

As postagens de caça à membros desgarrados do comando, os chamados “Selvagens”, aqueles que não estão participando da página ou dos grupos no *Whatsapp* e comentem atos que contrariam as orientações da liderança, também são frequentes. No período de três meses em que acompanhamos a página identificamos sete postagens sobre perseguir e punir membros “Selvagens”. E é de se esperar ter havido mais caçadas e punições já que a comunicação mais imediata dos comandos ocorria através do *Whatsapp*, e não tínhamos acesso à essa plataforma.

Manter essa “família”, que como vimos pode se desagregar tão rápido quanto foi formada, e fazer com que alcance o número máximo de membros nos servidores do jogo demanda bastante esforço e organização por parte da liderança – como podemos observar nas constantes postagens divulgando as atividades do grupo, elogiando colegas, parabenizando companheiros em datas comemorativas etc. Mas, além disso, um regulamento bastante

minucioso foi criado. No período em que acompanhei a página do facebook do Comando foram publicadas três versões das normas de conduta do Comando. Da primeira para a terceira versão apenas foram incluídos alguns nomes de coordenadores para aqueles que jogam em PCs e nomes de comandos que se tornaram aliados. Abaixo transcrevo as regras de conduta publicadas no dia 19 de março. É importante notar que o ambiente virtual do *Facebook* permite a inclusão de imagens e caracteres especiais que compõem e complementam o texto, mas que não são suportados pelos editores de texto.

“#O(...)rios3

FACÇÃO CRIMINOSA 1533 (ALFA)
SEJAM TODOS MUITO BEM VINDOS À FAMÍLIA

HIERARQUIA:

Líder Geral: O(...)ios3 – Xbox One & PS4

Líder/Comissário: C(...)Spawn – Xbox One

Líder/Comissário: C(...) – Xbox One

Líderes e Tenentes (Xbox One):

(...)

Líderes e Tenentes (Xbox 360):

(...)

Líderes e Tenentes (PS3):

(...)

Líderes e Tenentes (PS4):

(...)

Líderes e Tenentes (PC):

(...)

Respeitem todos eles, não feito isso serão expulsos dos grupos.

Devemos respeitar nossos amigos e massacrar os inimigos!! 1 por todos e todos por 1.

PERMISSÕES e TAREFAS

- Ajudar os membros na sessão;
- Proteger, respeitar, dar apoio em MISSÕES & GOLPES; - *Vingar a Morte do nosso aliado da Família;*
- Planejar encontros, planejar Missões e tarefas, sempre de *uniformes do comando (obrigatório)* pelo menos camisa vermelha e emblema do comando);
- Sempre estarem juntos e em União, todos devem curtir pelo menos a PAGINA DO COMANDO NO FACEBOOK

AQUELA PESSOA QUE FOR EXCLUIDA DO GRUPO E DO COMANDO PERMANENTEMENTE, ESQUECE DE JOGAR COM A FAMÍLIA ALFA, ESQUECE DE PARTICIPAR DA:

PARTY – PSN;

GRUPO – X-box⁵⁷.

⁵⁷ *Party* e *Grupo* são os nomes que recebem as sessões de jogo compartilhadas respectivamente nas redes dos consoles da marca Playstation e X-Box. *PSN* é a abreviação para Playstation Network, a rede acessada pelos usuários dos consoles da Sony (Playstation).

Aquele quero ver jogando (SIC.) com essas pessoas excluídas, ou nos grupos com elas, SERAO *EXCLUIDAS* E *BANIDAS* TBM!

PROIBIDO & NAO PERMITIDO:

- MATAR MEMBROS DO COMANDO. *Somos Família, e família não mata família* 100% PROIBIDO (ALFA MATAR ALFA);
- Nada de palavrões em excesso;
- Nada de imagens de Mulher ou Homens pelados, 100% PROIBIDO PORNOGRAFIA!;
- Jamais desrespeitar ou xingar algum membro do grupo ou do comando;
- Se atrapalhar ou zuar nos seguintes itens abaixo terão suspensão do grupo de 24 hrs até 3 dias:
 ATRAPALHAR AS MISSÕES, GOLPES e ENCONTROS;
 EXPLODIR CARROS, AVIÕES, MOTOS, OU SEJA, O QUE FOR DO MEMBRO DO COMANDO;
- Encontro tem que ser organizado e não bagunçado. Nada de colocar ID ou TAG⁵⁸ na lista e não comparecer nos eventos!
- Toda INFRAÇÃO será JULGADA pela DIRETORIA, e os REINCIDENTES, Serão EXPULSOS e CAÇADOS pelo COMANDO;
- 100% PROIBIDO CHAMAR O GRUPO PARA OUTRO COMANDO OU FAZER CONVITE PRA OUTRO COMANDO;

SE NÃO RESPEITAR AS REGRAS, TIRAR SARRO OU FAZER POUCO CASO DAS COISAS DITAS ACIMA TERÁ *PUNIÇÃO* DOS GRUPOS E COMANDO, SEM DIREITO PERDÃO.

positividade [Ações permitidas e incentivadas].

- Realizações de encontros CARROS, BICICLETAS, AVIÕES, GRUPOS, CAMINHONETES ETC.;
 - Toda SEXTA teremos CORUJAO, que começará a partir da 00:00;
 - [SOS] Se tiver na mesma sessão do comando ajudar o próximo, se o inimigo matar algum aliado nosso, atrapalhar alguma atividade, explodir o veículo do nosso amigo do comando vamos cobrar caro. Vamos matar o cara até ele sair de sessão não o deixaremos em paz, temos que ajudar ao outro, aqui é um ajudando o outro, somos uma FAMÍLIA ALFA;
 - [SOS] Um protegendo o outro, um cobrindo o outro. SE VC ESTÁ NO COMANDO SERA PARTE DA NOSSA FAMÍLIA, MEXEU COM 1, MEXEU COM TODOS!
- Se virar TRAIADOR, vamos TODOS denunciar sua conta para que seja BANIDA!

O foco do grupo e comando é brincar, se divertir, Trocar ideia e evoluir!!! Vamos tornar nosso comando agradável e de respeito!!!
 (...)

Obrigado pela compreensão, juntos somos mais fortes, e se atentem as regras. Quem gostou, só alegria, BATE PALMAS. Quem não gostou, só lamento, NAO POSSO FAZER NADA, Regras foram feitas para serem cumpridas.
 (19 de março de 2017) (ANEXO T).

⁵⁸ ID: Abreviação para identidade. No jogo, se refere ao nome escolhido pelo usuário para se identificar, como *nickname*.

TAG: Uma tradução possível para essa palavra seria etiqueta, porém no contexto pesquisado se refere a uma espécie de assinatura utilizada pelos jogadores, algo que substitui o próprio apelido no jogo. Pode ser um desenho gráfico, ou composição com caracteres diversos formando uma imagem.

Realizamos algumas pequenas modificações na estrutura do regulamento para adequá-lo ao formato do editor de texto, que não aceita certos recursos gráficos, e também para tornar a leitura mais compreensível, porém mantivemos seu conteúdo sem alteração. Omitimos os nomes mencionados para preservar a identidade das pessoas e padronizamos a identificação de dois dos líderes do comando para a identificação que já havíamos utilizado em nosso texto: *O(..)ios3*, quem assina o regulamento, e *C(..)Spawn*, o membro mais ativo na página do *Facebook*.

Num primeiro momento, pode se observar uma grande organização com uma hierarquia bem definida e com diferentes níveis, com lideranças em cada plataforma diferente. As lideranças gerais não acumulam a função de líderes de plataforma. Aparentemente, há apenas uma mulher entre as lideranças, *j(..)*, mas não é possível ter total certeza pois alguns dos apelidos usados não revelam o gênero das pessoas. O regulamento enfatiza as sanções aplicadas aos membros que não cumprirem com o esperado e, sobretudo atrapalharem a organização e coesão do comando seja por sabotarem as atividades no jogo, seja por desrespeitarem as lideranças ou debocharem de seus princípios. Não pudemos deixar de notar que a palavra “Família” aparece oito vezes em todo o regulamento. Em quase todas as vezes a palavra é utilizada para afirmar um senso de pertença a algo grande e, portanto, que demanda grande responsabilidade e comprometimento. As frases são fortes como que para marcar que fazer parte dessa “família” é uma escolha que deve ser tomada submetendo-se em fidelidade total ao grupo, do contrário as consequências podem ser graves.

A mais grave das consequências mencionadas seria a de ter a conta denunciada até que ela seja banida dos servidores da Rockstar. Como pudemos pesquisar, na prática essa não é uma sanção tão simples de ser executada, a menos que a denúncia se enquadre nos termos do código de conduta da desenvolvedora. Quando denúncias são realizadas os moderadores da empresa abrem uma investigação para encontrar evidências que as comprovem. Uma vez comprovada as contas podem ser suspensas por tempo determinado ou definitivamente banidas, com os jogadores perdendo tudo o que possuem no ambiente virtual do jogo. Existem dois tipos de denuncia mais comuns que, em geral podem levar a suspensão ou banimento de contas: “*restringir ou inibir qualquer outro usuário de usar e usufruir dos Serviços On-line*”, sobretudo por meio de formas de trapaça que incluam os já citados *mods* e pirataria, ou por usar os

ofensivo, sexualmente orientado, ameaçador, invasivo da vida privada, em violação a qualquer lei ou inconsistente com as regras da comunidade (ROCKSTAR, 2013b).

As publicações acima podem ser feitas na comunidade oficial do jogo *Social Club*, através de fotos e/ou vídeos como mencionamos na seção anterior desse trabalho. Ou seja, por mais que exista essa possibilidade a sanção de denunciar uma conta não é fácil de se concretizar, a menos que o jogador denunciado esteja usando formas de trapaça ou tenha realizado postagens que comprovadamente contrariem o código de conduta. Não existem, portanto, banimentos por contrariar ordenamentos internos de comandos no jogo.

De fato, a punição mais grave que acontece é a de ser expulso e caçado pelos membros do comando. Numa situação de caça a jogadores do próprio comando ou não, os jogadores envolvidos perseguem o jogador dentro do jogo, atrapalhando suas ações, ou matando seu personagem repetidas vezes – lembrando que cada vez que você morre numa sessão de jogo, você automaticamente retorna à mesma sessão. Em geral o jogador que sofre a perseguição pode tentar resistir à perseguição, em geral sem sucesso em função da desigualdade numérica, entrar em modo passivo – “*passivar*” – continuando na sessão de jogo, porém sem poder interagir com outros jogadores (o avatar do jogador se torna semitransparente), ou pode abandonar a sessão de jogo. Esse tipo de procedimento foi divulgado algumas vezes na página e abaixo apresentamos um exemplo:

#C(...)Spawn
Nosso comando só SOSSEGA ASSIM ... Quando quem mexeu com UM ALIADO coloca no modo PASSIVO ou SAI DA SESSAO... fala aí Low(...) S(...).
(24 de fevereiro de 2017)

Esse mesmo tipo de procedimento é adotado nos confrontos com outros comandos:

#C(...)Spawn
Ontem, nossa família foi insultada pelo comando POOW , os caras estavam em 05, e começaram a caçar um membro novo nosso, falaram que nosso comando era de merda, que tínhamos quantidade mas não qualidade ... que poderíamos ir os 1200 membros pra cima dos 5 que iríamos apanhar ... diante disso, como líder e marrento que sou, entrei no grupo dos caras, sozinho e discutindo contra todos eles ... aí, dei um salve no grupo... nosso novo membro C(...) M(...) estava indo dormir, pq trabalha cedo, e para minha surpresa, vejo alguém chegando na sessão matando o tal comando... era ele... e do nada, quando olho para o céu, vejo um *Hydra*⁵⁹ fazendo um estrago devastador ... era o R(...) P(...) M(...), exímio piloto... e em questão de 5 minutos, começou a surgir #ALFA na sessão, e todos se envolveram nessa guerra .. resultado: os caras tomaram uma SURRA!, ficaram no PASSIVO, se escondiam, saiam da sessão pra zerar o placar e começaram a cometer suicídio... por isso falo

⁵⁹ Avião de combate no jogo.

que somos uma FAMÍLIA... Obrigado aos que ajudaram nessa treta, vcs serão lembrados pela eternidade... esse no vídeo sou eu matando um desses vermes que estava no Buzzard, e tomou na cara de sniper⁶⁰ pesadaaaa...

Antes de encerrar a apresentação de nossa incursão no campo, gostaríamos de nos debruçar um pouco mais sobre a dedicação e organização do comando. O comando possuía uma agenda semanal de atividades que deveria ser seguida por seus membros em todas as plataformas, haviam atividades programadas para todos os dias com exceção dos domingos, quando os membros estavam livres. Às sextas-feiras e sábados aconteciam os chamados *corujões* nos quais os membros começavam a se encontrar a partir da meia-noite e seguiam madrugada a dentro. Nesses corujões não havia nenhuma programação definida, mas, pelo que pudemos acompanhar em postagens, em geral os jogadores se engajavam em atividades e disputas mais simples do que aquelas que exigiam grande organização, como *Golpes* e *Jobs*. Abaixo transcrevemos a agenda semanal de março de 2017:

Boa noite família, segue nossa agenda semanal de atividade em TODAS as PLATAFORMAS:

- Segunda-feira: Encontro (a combinar)
- Terça-feira: Treinamento de Combate
- Quarta-feira: Golpes e Missões
- Quinta-feira: Botar o Terror na sessão
- Sexta-feira: Corujão (livre)
- Sábado Corujão (livre)
- Domingo: (livre)

As atividades começam às 21:30, com exceção do CORUJÃO, que começará 00:00, mesmo sem os diretores, os membros podem seguir essa agenda e se programar.

Atenciosamente,

C(...)Spawn – líder do comando #ALFA

(5 de março de 2017) (ANEXO U).

Mais do que gerar benefícios para o desenvolvimento do personagem do jogador no jogo, adquirindo mais pontos de reputação (RP) e dinheiro no jogo por participar de forma mais organizada em atividades no jogo que dão mais recompensas, se fazer presente e atuante nas atividades do comando rendia um certo tipo de mérito e prestígio. Aqueles que se destacavam nas atividades eram constantemente elogiados na página, como nas postagens transcritas acima, e também recebiam promoções na hierarquia do comando. A preocupação dos fundadores do comando em expandir as ações para todas as plataformas possíveis, o comando começa apenas na plataforma do X-box One, parece atestar essa busca por prestígio e se tornar um comando conhecido e “*temido*” por outros jogadores e comandos do GTA

⁶⁰ *Buzzard* é um helicóptero no jogo;

Sniper é um termo utilizada para designar franco-atiradores ou atiradores especializados em utilizar armas de longo alcance. Esse termo também serve para designar os rifles utilizados por esse tipo de atirador.

Online. De fato, nos parece que o comando cresceu e se expandiu de forma bastante rápida. Em março o comando se expandiu para todas as plataformas em que o GTA V está disponível:

#C(...)Spawn

Com muito ORGULHO, venho postar as primeiras imagens da galera que representam o ALFA no PC, desde o começo estamos procurando um diretor, alguém competente para essa plataforma, e finalmente encontramos #ALFA ESTA EM #TODAS AS PLATAFORMAS!

(19 de março de 2017)

E em abril, menos de quatro meses após sua fundação o comando já havia atingido o número máximo de membros permitido para um comando (mil membros) e já havia sido criado um novo comando sob a mesma tutela:

#C(...)Spawn

Apos atingirmos o limite de membros estipulado pela Rockstar, e atendendo a pedidos, de pessoas que queriam entrar para a FAMILIA, criamos o ALFA II, aonde não será permitido qualquer membro ficar nos 2, ou seja, será um NOVO comando, com a ORGANIZAÇÃO e ADMINISTRAÇÃO dos RESPONSÁVEIS pelo crescimento METEÓRICO do #ALFA.

Venha fazer parte dessa FAMILIA!

(11 de abril de 2017)

No início dessa narrativa falamos sobre a escolha do emblema do comando que se assemelha muito ao emblema do Batalhão de Operações Especiais da polícia militar do Rio de Janeiro, mas que de forma contraditória o nome do comando era *Facção Criminosa 1533*, ao mesmo tempo os membros do comando eram chamados de *soldados* e valores com união e respeito pela *família* eram sempre enaltecidos. Temos fortes indícios para acreditar que essa aparente contradição de se engajar em atividades criminosas dentre do jogo e se organizar como um comando seguindo uma estrutura organizacional que tanto pode se parecer com o de uma empresa, mas também de uma organização criminosa, na forma como cobra a fidelidade de seus membros, não passou despercebida por outros usuários do jogo. Em resposta a comentários que não tivemos acesso *C(...)Spawn* faz uma postagem enaltecendo a Rondas Ostensivas Tobias de Aguiar (ROTA) que se trata de uma tropa do Comando Geral da Polícia Militar do Estado de São Paulo:

“#C(...)Spawn

Pra acabar com a ideia de alguns acéfalos que falam que apoiamos o partido, segue o vídeo de quem apoiamos...

[Vídeo]

[Descrição do vídeo]

A ROTA continua traumatizando a vida dos Criminosos e seus simpatizantes do Crime.

- Vocês aprovam a nossa abordagem objetiva e direta contra os criminosos, caros amigos?”
(17 de maio de 2017) (ANEXO V).

O vídeo em questão é uma gravação de uma abordagem feita por policiais da ROTA a jovens que usavam drogas na rua. O vídeo havia sido originalmente publicado em uma página no *Facebook* chamada *ROTA é ROTA* e foi republicado pelo líder do comando. Quando o líder do comando fala em partido acreditamos se tratar do Primeiro Comando da Capital (PCC) facção criminosa que tem grande atuação no estado de São Paulo, mas que outrora era conhecida como Partido do Crime.

Poderíamos dedicar mais páginas e parágrafos em nosso relato, porém acreditamos que já temos elementos o suficiente para enriquecermos as discussões que faremos a seguir em torno das entrevistas que realizamos. Fragoso *et al* (2011, pp. 180-1) fala da utilidade da pesquisa etnográfica para se definir melhor um problema de pesquisa. Sem dúvida que isso nos ajudou a conhecer melhor nosso campo de interesse ao mesmo tempo em que nos abriu mais caminhos possíveis para enveredar na investigação. Nosso novo desafio na pesquisa passou a ser tirar vantagem dessa experiência adquirida no campo para conduzir e analisar as entrevistas.

CAPÍTULO 3 - O que dizem os jogadores

Neste capítulo apresentaremos nossas entrevistas, começando com os adultos e em seguida com os adolescentes. Realizaremos a apresentação e a discussão de forma conjunta e faremos algumas comparações entre os dois públicos ao longo da seção dedicada aos adolescentes. De modo algum, essa apresentação dará conta de encerrar todos os temas abordados nas entrevistas. Optamos por nos focar nos temas de violência, deslocamento do mundo, rotina de jogo, e as interações online com outros jogadores, por acreditarmos que nesse momento conseguiríamos amarrar melhor esses assuntos com as discussões que já estávamos realizando à luz de nossas referências teóricas elencadas. A temática de gênero perpassa de alguma maneira a discussão, porém, esse assunto, por si só, merece uma atenção maior e é pauta para um novo trabalho.

3.1 As entrevistas com os adultos

Aqui fora, muitas vezes você é um cara frustrado com a sua realidade, mas lá dentro, naquele mundo virtual você se torna um rei. Você é uma celebridade.” (Gustavo)

O jogo aparece-me até em sonho, mas, com tudo isso, tenho a impressão de estar anquilosado, de ter-me afundado numa espécie de limo. (Alexei Ivánovich – protagonista do livro Um Jogador)

Durante nossa investigação de campo na página do comando *Facção Criminosa 1533*, entrei em contato com os responsáveis pela página solicitando uma entrevista para meu trabalho. Apresentamos nosso trabalho e falamos que acompanhamos a página por alguns meses e que seria enriquecedor para nosso trabalho entrevistar alguém do comando. Após uma semana obtive resposta e me indicaram o líder do comando na plataforma PC. Entrei em contato com ele e combinamos de realizar a entrevista através do aplicativo de mensagens *Messenger* do próprio *Facebook*. Decidimos por fazer a entrevista em duas partes para garantir que ele pudesse responder as perguntas em um único momento. Como discuti anteriormente todas as entrevistas realizadas com jogadores adultos seguiram o mesmo roteiro de perguntas para que pudéssemos comparar as respostas e enriquecer nossa discussão.

Como já descrevemos, as demais entrevistas com os adultos foram realizadas através de e-mail, do aplicativo *Whatsapp* e uma outra entrevista foi realizada pessoalmente. A seguir apresentarei nossos entrevistados.

Demonhawk, integrante do comando *Alfa*, é um homem, analista de sistemas, com 28 anos à época da entrevista e joga jogos eletrônicos desde os dez anos de idade e jogos da série GTA desde os doze. Ele afirma jogar cinco vezes por semana no PC, passando em média mais de três horas jogando por sessão. Ele afirma que não joga apenas o GTA, costuma jogar outros jogos para a plataforma PC, mas que acaba retornando para o GTA.

Fernando é um homem de 34 anos, professor de inglês que joga jogos eletrônicos desde seus seis anos de idade e joga jogos da série GTA desde seus 19 anos. Assim como *Demonhawk*, Fernando também usa o PC como plataforma e joga em média de 3 a 4 vezes por semana, não é preciso em dizer a duração das sessões,, mas afirma que uma boa sessão de GTA V dura em torno de 3 ou 4 horas. Fernando nunca fez parte de gangues, mas já jogou algumas vezes com amigos.

A única mulher entrevistada se chama Sara, tem 19 anos de idade e está cursando o ensino superior (Letras). Sara joga desde seus 11 anos e GTA *San Andreas* foi um dos primeiros jogos que ela teve contato. Ela afirma que recentemente diminuiu a frequência com que joga em função de provas da faculdade, mas que antes jogava praticamente todos os dias pelo menos 2 horas por sessão. Ela utiliza o *Playstation 4* como plataforma para jogar e faz parte de um comando chamado *Family Skull*.

Emerson, possuía 18 anos na época da entrevista e trabalhava como balconista. Não cursava o ensino superior, mas afirmou estar estudando para prestar concurso para Polícia Militar. Afirma jogar desde os cinco anos e GTA desde os nove anos. Afirma jogar GTA apenas aos finais de semana e dedica a semana para outros jogos em que ele não precise se dedicar tanto no modo Online. Joga em média 3 horas por sessão e faz parte de um comando, que não identificou.

E por fim, Gustavo possui 29 anos, é professor de Matemática e joga jogos eletrônicos desde seus 7 anos. E teve contato com o GTA aos 12 anos. Gustavo joga todos os dias, mas sempre alterna os jogos que está jogando. Em média, dedica 2 a 3 horas por dia. Atualmente utiliza o *Playstation 4* e PC para jogar, mas apenas o console para jogar GTA. Nunca fez parte de comandos no jogo e pouco se engajou no ambiente de GTA Online, porém possui grande experiência em jogos online e por isso chamou tanto a nossa atenção.

O posicionamento de *Demonhawk* em relação a violência do jogo nos pareceu coerente com aquilo que observamos na página do comando, inclusive corroborou nossas

impressões em muito aspectos. A violência em GTA seria “retrativa” da realidade do mundo moderno, não exporia nada além do que se vê em outras mídias sociais.

Considera que o jogo poderia ter uma função positiva como “educação para que crianças, jovens e adultos não façam igual e sintam o "peso das consequências" que uma vida criminosa leva”. Mas *Demonhawk* afirma que a própria produtora do jogo se rende aos lucros que pode adquirir graças a toda a controvérsia gerada com as acusações de apologia a violência e criminalidade e aumenta ainda mais essa carga de apologia presente no jogo, “afirmando que para o lucro vale tudo”. Para ele seria hipocrisia afirmar que crianças não poderiam jogá-lo por retratar essa violência que acessamos todos os dias em outras mídias e quando “*você liga a TV e vai assistir uma novela que faz apologia a adultério*”. Pedimos para que ele comparasse a violência de GTA com outros jogos eletrônicos e para *Demonhawk* não há diferença significativa. A principal diferença é justamente o fato de que os desenvolvedores do jogo sabem lidar com a recepção do público em relação aos conteúdos polêmicos, incluindo novas atualizações (DLCs), ajustando as “doses” de apologia à criminalidade e violência de tempos em tempo: “caso não seja bem aceito, eles alteram com maiores "doses" de violência e apologia a uma série de coisas em futuras DLCs, que a sociedade considera extremamente errada.”

Ir contra o que a sociedade acha adequado ou saudável é o grande apelo do jogo e o que justifica haver tantos jogadores. Essa justificativa para o sucesso de GTA e para o engajamento da própria pessoa com o jogo, a despeito da violência e da atuação como criminoso no jogo foi uma constante em praticamente todas as respostas que obtivemos nas entrevistas, tanto dos adultos quanto dos adolescentes. Em relação à entrevista do líder do comando nos chama a atenção quando ele afirma que é hipocrisia falar sobre a violência e a criminalidade quando se pode observar adultério em novelas. Note-se que ele acaba por colocar no mesmo patamar adultério e crimes como assassinato ou roubo recorrentes em GTA. Essa sua afirmação vai ao encontro da preocupação demonstrada pelos líderes do comando de não parecer serem favoráveis ao Primeiro Comando da Capital (PCC), como naquela postagem em que enaltecem o trabalho da ROTA. Me parece que esse moralismo associado a essa forma tão enfática em dizer que “*joga quem quer*”, demonstra um incômodo em ter um posicionamento conservador em linhas gerais, mas se divertir em um jogo em que se pode “brincar” de ser um criminoso, então é necessário mostrar indignação contra o adultério e apoiar ações violentas no combate ao crime e junto com isso afirmar que o jogo poderia ser diferente mostrando o peso das consequências de uma vida criminosa. Entretanto uma das coisas que lhe agrada ao jogar GTA é a liberdade de poder estar dentro de um

“*universo alternativo*” no qual ele pode realizar qualquer coisa que não pode fora desse universo.

Durante minha “estada” na página do comando *Facção Criminosa 1533* observamos várias postagens que ressaltavam a importância do esforço, da dedicação e do compromisso com o comando e para mostrar que tudo o que seria alcançado conferiria mérito ao trabalho árduo de todos. *Demonhawk* faz eco à essas ideias em muitos momentos durante a entrevista. Como quando fala que os MODs⁶¹ são interessantes para aquelas pessoas que possuem menos tempo para se dedicar, mas que acabam por prejudicar o jogo daqueles que são dedicados justamente por serem utilizados por “crianças” e pessoas imaturas. Num dos manifestos publicados na página do comando, os MODs são associados àqueles que preferem seguir um caminho mais fácil, menos digno. O que nos chama a atenção aqui é justamente a forma como a fruição do jogo está tão atrelada a uma ideia de trabalho e de merecimento. Alguém que joga sem MODs, que conquista tudo com o seu esforço, de forma mais devagar, é o ideal a ser atingido, assim como acontece na vida do trabalhador, que conquista seus bens graças à honestidade e a uma ética do trabalho.

Fazer parte de um comando, ao mesmo tempo que pouparia o trabalho e aceleraria seu processo de evolução no jogo, também acaba por implicar em mais trabalho e maior tempo de dedicação justamente para atender as demandas e exigências de seus companheiros. Por mais que *Demonhawk* afirme que o jogo funciona como uma “*válvula de escape para o dia-a-dia corriqueiro com altas doses de estresse*”, não se trata de um engajamento sem sua própria dose de estresse. Mas se trata de um estresse mais controlado, talvez mais recompensador. As demandas do mundo do trabalho no qual nosso desempenho está sempre sendo avaliado, até que nós mesmos comecemos a nos avaliar, ocorre no universo do jogo eletrônico, sobretudo em um jogo Online como GTA e quando se faz parte de algum tipo de grupo organizado como um Comando. Seu ótimo desempenho pode ser atestado pelo seu nível no jogo, sua posição hierárquica no Comando, pelas suas posses virtuais, pelo seu dinheiro, e por suas habilidades no jogo, porém, desde que você comprove que tudo isso não seja fruto do uso de MODs ou outras formas de atalho⁶².

⁶¹ *Demonhawk* joga no computador e é nessa plataforma que muitos jogadores, com conhecimento técnico, tem maior possibilidade de acessar os códigos e configurações do jogo para criar os MODs, tornando esse tipo de modificação mais comuns na plataforma.

⁶² recentemente descobrimos que a *Rockstargames* começou a vender um pacote chamado *Kit inicial criminal* que fornece tudo que um novo jogador precisa para já começar a jogar o modo Online com muitas vantagens e podendo participar de atividades que de outro modo demorariam bastante para que se estivesse apto, esse kit é vendido por R\$ 65,00 no PC e R\$ 120, 00 no *Playstation 4* ou *X-box One*.

Tanto a Sara quanto o Emerson fizeram afirmações semelhantes no que diz respeito ao uso dos MODs, ambos os encaram como trapaça. Emerson afirma “*que é usado para conquistar coisas do jogo sem ao menos suar*”. E Sara afirma que eles fazem o jogo perder a graça. Novamente a ética do trabalho, “ganharás o pão com o suor do teu rosto”.

Quando perguntados até onde eles querem chegar no jogo Emerson afirma que quer se tornar um “*manda-chuva*” e Sara que deseja “ter um nível elogiável e “respeito” dos demais jogadores. *Demonhawk*, afirma que quer jogar GTA durante o resto da sua vida e que no jogo ela não é ele mesmo mas um “*Bilionário, playboy e filantropo*”⁶³.

Esses objetivos não parecem estar atrelados apenas ao divertimento em jogo, mas também à busca por um certo prestígio na convivência com outros jogadores. Dedicar-se bastante ao jogo e estar disposto a responder às suas demandas é fundamental, tais como os eventos especiais em que premiações de dinheiro do jogo ou pontos de prestígio são oferecidos em dobro.

Embora Gustavo não tenha muitas experiências com o GTA Online, sua entrevista é talvez a mais rica por toda a disponibilidade que ele demonstrou para relatar seu dia-a-dia como jogador. Sem dúvida seu relato nos influenciou bastante para fazer tais interpretações das entrevistas desses três jogadores anteriores. Gustavo jogava vários jogos simultaneamente, incluindo GTA V, mas foi com jogos de MMORPG⁶⁴, *World of Warcraft* e *TERA Online*, que possuem muitos elementos e mecânicas parecidos com o de GTA Online, que teve uma relação mais intensa e próxima daquilo que identificamos no comando investigado – talvez uma relação de entrega até maior. Em seu relato fica muito transparente que a ideia de que se “desligar” do mundo para adentrar nos universos dos jogos não é se “desligar” das dinâmicas e regras que regem nossas atividades fora desse universo. As atividades dos jogadores passam a ser pautada por uma dinâmica de produção constante. Ele também dá detalhes a respeito de uma “economia de prestígio” que dita muitas vezes o engajamento dos jogadores.

Em *TERA Online*, Gustavo já tinha acesso a todo o conteúdo do jogo em termos de história ou de maiores desafios para suas habilidades em enfrentar inimigos controlados pelo jogo ou outros jogadores, mas continuava no jogo por almejar itens raros e mais poderosos e outros que apenas alteravam a aparência do personagem controlado, chamados por ele de

⁶³ Pesquisei essas palavras exatamente nessa ordem e o que mais encontramos eram imagens e cenas do Homem de Ferro, super herói da Marvel, com a diferença de que a palavra Gênio estava acompanhada do resto da frase.

⁶⁴ *Massive Multiplayer Online Role Playing Game*. Gênero de jogos que consiste na transposição das características dos RPGs para o ambiente Online permitindo que os jogadores construam seus personagens como em todo RPG, mas em obrigatória interação com outros jogadores conectados.

Itens Cosméticos. E assim ele descreve sua rotina diária com o jogo e seu estado emocional quando jogava:

Você não vê a hora de chegar em casa, e antes de você trocar de roupa, tomar um banho você já quer ligar o jogo, ir na casa de leilão⁶⁵ e ver se você conseguiu vender alguma arma, alguma roupa, algum equipamento, ou adquirir algum equipamento novo. Para jogar um MMORPG você não desliga, você acordou e já quer saber o que está acontecendo naquele ambiente virtual.

Se desligar desse mundo não era uma tarefa fácil para quem já estava tão envolvido com o jogo:

Além de tudo é uma competição. Você está vendo quem ali chegou no nível mais alto, quem tem a melhor arma, a melhor montaria, e se você desligar daquilo um dia, um dia que você não acesse aquele jogo, você acaba ficando para trás. Pelo fato de você querer estar sempre um passo à frente dos outros jogadores, querendo provar que você é melhor, que tem mais tempo de jogo, que tem mais nível etc. Isso que faz com que você acabe ficando meio neurótico. Mesmo se você não ficar pensando o tempo todo ainda assim você vai progredir, mas é uma neura de você não querer perder nada, você quer participar dos eventos que oferecem bonificações.

O relato de Gustavo é tão claro e rico em detalhes que ainda é necessário seguirmos com ele por mais alguns parágrafos.

O TERA é um jogo em que você consegue chegar muito rápido no último nível do personagem, mas quando você chega lá você quer fazer isso com outros personagens e é por isso que ele se torna uma “prisão”. Ele funciona como se fosse uma “empresa”, você tem vários personagens que estão “trabalhando” para o seu personagem principal, eles vão te conseguir ouro, equipamento... Esses personagens são como se fossem os funcionários do principal. Todo o *farmin*⁶⁶ acumulado, vai para o personagem principal para que ele possa melhorar seus equipamentos, seus itens. E é quando isso acontece que vira uma prisão, pois você tem um dia da sua vida para *farmar* três ou quatro personagens diferentes e se você perde esse *farmin* por um dia, entra a questão da competição, você já entra em desvantagem com relação aos outros jogadores.

A busca por alcançar prestígio com a comunidade de jogadores, para além do que poderíamos chamar de satisfação pessoal em realizar feitos árduos, também aparece de forma emblemática no relato de Gustavo.

⁶⁵ Ambiente virtual no jogo no qual os jogadores ofertar ou adquirir novos itens com o dinheiro do jogo. Esses ambientes são frequentes em grande parte dos jogos *Massive Multiplayer Online* (MMO).

⁶⁶ Neologismo criado no ambiente dos jogos eletrônicos, sobretudo nos RPGs, que se refere a atividade de coletar recursos para serem convertidos em outros, como pontos para evolução de personagem ou outros materiais virtuais necessários para produzir itens especiais, como armaduras ou armas.

É um jogo muito bonito, então você quer comprar uma montaria, um tigre, um uniforme de exército, quer comprar uns óculos, e tudo isso é muito caro [em dinheiro do jogo]. E basicamente eu queria ter uma arma *ferrada* no nível +12 e eu também queria consumir esses produtos cosméticos, que não afetam a sua jogabilidade, não te fazem jogar melhor ou pior. Através do *gold* [moeda do jogo] você consegue tudo, uma poção importante ou uma roupa bonitinha que está disponível para você comprar no leilão e chegar lá na capital do jogo⁶⁷ e ficar desfilando. A galera vai falar, *nossa que cara Top, ele tem essa roupa, ele tem esses óculos...* É uma forma de diferenciar os jogadores, quem tem uma condição de comprar... e aí você acaba se tornando um rei naquele mundo virtual. Aqui fora, muitas vezes você é um cara frustrado com a sua realidade, mas lá dentro, naquele mundo virtual você se torna um rei. Você é uma celebridade.

Mas a frustração por não alcançar o que se almejou e se dedicou por tanto tempo também é uma realidade.

Quando você chega no último nível, quando você já dedicou muitas horas da sua vida no jogo, você se dá conta de que tem um *path*, uma atualização do jogo, que acontece de tempos em tempos, no caso do TERA é de seis em seis meses. Se você parar para pensar em seis meses você não consegue fazer nada. É um tempo ínfimo quando você está começando um jogo em que você tem que criar vários personagens, conseguir a melhor arma o melhor equipamento... E com essas atualizações muda tudo. Quando finalmente você tem uma realização em ter conquistado isso depois de um longo período de 500 horas de jogo, rola essa atualização, e o seu conjunto de equipamentos e armas se torna totalmente obsoleto, ele passa a não valer mais nada. Essa é a parte da frustração no jogo, você vai do céu ao inferno, tudo aquilo que você conquistou com muito suor e sacrifício, dormindo três ou quatro horas por noite, se é que você dormia, já que você não desliga daquilo. Aí quando você finalmente alcança essa conquista eles atualizam o jogo e você tem que começar do zero, se você quiser manter aquele *status* você tem que começar praticamente tudo do zero. Essa foi a parte da minha desilusão amorosa com o MMORPG. Assim que você percebe que os caras estão preocupados com o lucro, com certeza quem trabalha no desenvolvimento não é um jogador, porque se fosse não faria isso com a comunidade. É aí que você se dá conta de que aquilo é puro comércio.

O desencontro entre Gustavo e os MMORPGs é muito claro e compreende-se por conta de todo esse cruel modelo de negócios no qual a empresa prolonga o tempo de circulação de seu produto atualizando-o com novas regras e novos e inalcançáveis objetivos. Obrigando seu público a sempre estar buscando a nova versão dos seus recursos que se tornaram obsoletos. Nada muito distinto do que ocorre no mercado dos *Smartphones* e a noção de obsolescência planejada. Em contextos informais de conversa perguntei a ele se era comum encontrar jogadores com os conjuntos mais difíceis e caros do jogo e ele indicou que não era comum e não descartou a ideia de que a própria desenvolvedora do jogo criasse contas “falsas” com todos os recursos e conjuntos raros do jogo apenas para fazer parecer que era possível conquista-los. Mas a despeito disso é interessante notar que ele segue

⁶⁷ Uma espécie de *lobby* onde a maior parte dos jogadores online no momento estão reunidos.

considerando-se um jogador *“Eu já não consigo imaginar minha vida sem possuir um joguinho para curtir quando eu chego em casa depois de um dia de trabalho, por exemplo”*. E demonstra rancor com os responsáveis pela criação de conteúdo nos jogos quando estes atendem a puros anseios comerciais. Não está presente em sua crítica a noção de que os jogos eletrônicos são hoje um dos ramos mais lucrativos da Indústria Cultural e que, portanto, dificilmente seria possível serem produzidos descolados de um modelo que gere lucro aos seus grandes proprietários e investidores. Mas voltemos agora aos nossos três primeiros entrevistados e ao GTA Online.

Pelo que pudemos observar a dinâmica do GTA Online é talvez menos cruel do que essa contida no relato de Gustavo, mas há muitos elementos em comum. Também estão presentes eventos com bonificações que são determinados pela desenvolvedora do jogo, cabendo ao jogador apenas se organizar para poder participar ou ficar de fora das benesses conferidas àqueles disponíveis, também existem itens como carros, apartamentos, e armas que tem alto valor na economia do jogo e que, portanto, conferem prestígio aos que possuem. Da mesma forma as trapagens são malvistas justamente por interromperem esse ciclo “natural” de trabalho, dedicação, suor, sacrifício e conquista no jogo.

A analogia que Gustavo faz com uma empresa, na qual personagens secundários “produzem” como funcionários para o personagem principal é muito rica. E também encontramos muitos paralelos em GTA Online. Neste jogo há, inclusive, aquele modo, já descrito, em que os jogadores podem administrar uma empresa criminosa e “empregar” outros jogadores que devem “produzir” dinheiro e pontos de reputação (RP) para ele. E em ambos os casos quem produz não é o personagem em si, mas sempre o próprio jogador que, em busca de *“uma válvula de escape para o dia-a-dia corriqueiro com altas doses de estresse”* – como afirma *Demonhawk* –, acaba por cair em um novo ciclo de produção e cobrança, no qual quem produz mais pode ser mais valorizado, desde que tenha visibilidade desfilando para outros jogadores.

E, para além disso, já havia identificado que a organização de um comando se assemelha muito a de uma associação na qual todos devem cumprir determinados papéis, se submeter a regras e a uma hierarquia e compartilhar ganhos e resultados que produzem certos tipos de bens.

Como afirmamos anteriormente não parece se tratar simplesmente de produzir “diversão” ou prazer por jogar interagindo com outras pessoas. Tocar o “terror” na sessão, desafiar comandos maiores e mostrar superioridade não significa apenas a produção de prazer através da diversão em realizar ações técnicas coletivas e individuais no jogo. Há também a

busca por ser reconhecido dentro do jogo, ser temido quando encontrado em uma sessão. Os jogadores usam os comandos para evoluir seus personagens e serem aptos a participar de mais coisas no jogo, porém, atuar em um comando com dedicação e desprendimento também produz prestígio para o jogador e para o próprio comando. Que por sua vez significa mais prestígio para os líderes do comando. Assim sendo, os chamados *Músculos* no comando, aqueles que ocupam o nível mais baixo na hierarquia, produzem prestígio para si e mais ainda para aqueles que ocupam as posições mais elevadas nessa cadeia. A mesma analogia com uma empresa apresentada por Gustavo também parece se estender ao funcionamento do comando. Ao mesmo tempo em que há companheirismo para realizar atividades juntas e se divertir com alguém que partilha os mesmos gostos, também há competição entre os membros para demonstrar o máximo de engajamento e alçar níveis mais elevados na hierarquia do comando. Quando pensamos dessa forma compreendemos porque aqueles que realizam ações que, porventura, ameacem o ideal funcionamento do comando e consequentemente seu prestígio junto a outros jogadores e comandos, sejam tão ameaçados e caçados. Entendemos também porque a ideia de *família* e valores como União e companheirismo são sempre tão evocados nas postagens na página. Afinal de contas não é fácil manter a coerência de um grupo com mil pessoas em cada comando (lembrando que quando o primeiro comando alcançou o número máximo de membros foi fundado um novo comando como mesmo nome) e é inverossímil pensar que os líderes gerais do comando possam de fato ter contato próximo com todos os seus comandados – o que ressalta a importância de uma cadeia de comando bem definida como pudemos observar.

A fuga para paisagem digital do jogo para escapar do estresse e frustração da realidade pode muitas vezes significar apenas adentrar um novo espaço regido pelo mesmo tipo de regras e determinantes. Mas o que nos parece fundamental aqui é observar que por mais que essa paisagem digital também produza frustração e abandono, como Gustavo relata, elas são tão sedutoras, pois tornam mais possíveis a realização de sonhos e projeções. Nesses ambientes as “regras do jogo”, literalmente, são muito bem conhecidas e controladas. Ocorrem atualizações e mudanças que mobilizam novamente os jogadores a se adaptarem às novas regras do jogo, mas eles são capazes de responder a elas prontamente, sem talvez a insegurança sentida fora do jogo quando mudanças radicais acontecem, como ocorrerá com milhares de trabalhadores com a reforma trabalhista recém aprovada. Nesse sentido os jogadores agem como o “*Homo Oeconomicus*”, descrito por Foucault, seriam talvez uma espécie de *Homo Oeconomicus* em um ambiente de testes controlado. Não nos surpreende então que pesquisadores, como os já mencionados anteriormente comparem, os jogos

eletrônicos com dispositivos de governo e controle, como ambientes que constroem⁶⁸ subjetividades neoliberais.

O exemplo de Gustavo demonstra como não é sempre que os jogadores se adaptam às alterações das “regras do jogo”. O que mais frustrava Gustavo era a mudança abrupta de regras de funcionamento da realidade do jogo de seis em seis meses. Porém, Gustavo não abandonou os jogos eletrônicos, mas se refugiou naqueles que lhe oferecem um ambiente com regras e objetivos mais controlados, como os que ele encontra em outros jogos para console, nos quais ele não precisa mais interagir tanto online ou se relacionar tanto com outros jogadores.

Nossos outros três jogadores entrevistados ainda não alcançaram tudo que almejam no GTA Online, mas demonstram satisfação, acima de tudo, em sua busca. Percebem que seus *esforços* estão sendo recompensados. *Demonhawk* brinca, por exemplo, ao se comparar com o *Homem de Ferro*, no jogo, “*Aqui eu não sou [seu nome real], sou o Demonhawk... Bilionário, playboy e filantropo, rsssss*”. Não nos parece à toa que o GTA Online esteja ativo desde 2014 e em dezembro de 2017 seus desenvolvedores tenham comemorado o recorde em número de jogadores ativos (GUGELMIN, 2018). Nos parece que a empresa desenvolvedora da série GTA consiga prolongar por mais tempo a circulação e uso de seu jogo sem causar tanta frustração em seus jogadores, lançando novas atualizações com novos desafios e recursos para serem alcançados, mas sem alterar de forma tão drástica as “regras do jogo”.

Evidentemente que o exposto acima é uma interpretação daquilo que acessei à luz do referencial teórico que nos acompanha desde o início do trabalho e que fornece lentes específicas para olhar para nosso objeto. Da mesma forma entendo haver nuances, nas formas como as pessoas se engajam no jogo e compreendem toda essa relação. Nos relatos que obtivemos são comentadas situações em que as pessoas acabam por parar de jogar com a frequência que gostariam em função de premências maiores em suas vidas. E mesmo entre aqueles entrevistados também encontrei formas de engajamento bastante distintas das recém apresentadas, como é o caso do Fernando. E embora ele seja a única voz mais destoante entre os adultos, consideramos seu relato riquíssimo por nos oferecer contrapontos e talvez até formas de resistência às estratégias de sedução e governo dos jogos e das empresas que os produzem.

⁶⁸ Reforma trabalhista aprovada em 13 de julho de 2017 com a Lei Nº 13.467, a reforma alterou a Consolidação das Leis do Trabalho de 1943, flexibilizando férias, horários de almoço e fazendo valer o negociado entre patrão e empregado sobre o legislado, só para mencionarmos algumas alterações (BRASIL, 2017).

O encontro de Fernando com o jogo foi, em certo sentido, muito semelhante ao encontro dos nossos outros entrevistados. O estado de perplexidade frente a um ambiente virtual vivo – povoado por personagens “*realistas*” que interagem com o jogador – e que representa “*fielmente a nossa realidade (literal e metaforicamente)*” para ser explorado, foi vivenciado por ele. “*Foi quase como visitar uma realidade alternativa, onde tudo é extremamente exagerado*”. Outras impressões de Fernando são bastante semelhantes às dos outros entrevistados, porém a forma como ele parece elaborá-las é significativamente diferente. Fernando é o único que fala sobre o jogo em várias dimensões, não apenas em um sentido mais lúdico, mas também como uma forma de apreciação fílmica interativa. Algumas vezes ele tem vontade apenas de apreciá-los como narrativa, prestando atenção em tudo que o jogo lhe oferece enquanto ambiente narrativo – notamos nessa sua atitude uma disposição maior para conseguir perceber e apreciar todo o potencial conteúdo crítico em GTA.

Sobre seu desligamento do mundo, Fernando é bem claro em afirmar que está imerso completamente no jogo, permitindo inclusive que o jogo dite como se sente “*Se fico feliz, triste, chocado, frustrado ou com raiva, sei que tudo não passa de um faz de conta*”. Ele afirma que evita jogar quando está triste, “deprimido” ou com raiva, “*justamente para não ter a sensação de que está fugindo do mundo real*”. Para ele vivenciar a *imersão* que o jogo propicia é fundamental que ele esteja consciente de que está indo viajar para um mundo onde se pode brincar de ser outra pessoa sem arcar com as consequências das ações. Se distrair nesse sentido, não é se distrair de coisas que incomodam na vida real, mas se distrair do seu entorno “real” para poder usufruir de uma experiência mais viva e “real” fora da realidade. Fernando fala das cidades virtuais de GTA e outros jogos como cenários de narrativas maravilhosas, como as paisagens que se imagina ao ler contos de fadas.

Mesmo a violência no jogo é percebida de forma diferente. Enquanto Emerson e Sara falam sobre a violência como um mal necessário, já que fundamental para a diversão, “*A violência é a parte crucial nos jogos, a maior diversão vem desse âmbito*” (Sara), ou *Demonhawk* lança mão de argumentos moralistas para amenizar seu engajamento em um jogo com violência e crime, Fernando fala que nem sempre a violência nos jogos é “*doentia*”, quando se tortura ou agride pessoas gratuitamente, mas sim um recurso utilizado para contar uma história ou causar sensações, “*uma válvula de escape, uma forma de aliviar tensões e se divertir, já que não há consequências para seus atos e tudo é superexagerado*”. Justamente por ser superexagerada a violência em GTA pode ser admirada como algo muito irreal, porém o exagero é um recurso para proporcionar verossimilhança com a nossa sociedade. Fernando identifica que a maioria dos personagens que sofrem violência no jogo são minorias e

pobres⁶⁹, enquanto “*políticos e personagens corruptos se aproveitam das brechas do sistema para perpetuar a opressão*”. Ser do crime no GTA é o que proporciona uma trajetória na história do personagem que sempre vai de “*personagem pequeno e oprimido, para se transformar em um pilantra poderoso e opressor*”. E nesse universo de GTA, no qual tudo gira em torno do crime, não há porque se sentir indignado em ser do crime ou de explodir inocentes transitando na rua da cidade virtual. É como ser o personagem de um “*filme de máfia*”, atirar, explodir e matar faz parte do cotidiano dessa cidade/cenário dessa narrativa que se desenrola e se escreve com a interação do jogador.

Em relação à violência, nos pareceu digno de nota mencionar que Fernando por mais que afirme evitar jogar quando está triste justamente para não ter a sensação de que *está fugindo do mundo real*, considera as possibilidades de realizar ações violentas como uma espécie de válvula de escape para aliviar tensões. Mais do que notar uma provável contradição, o que mais nos interessa aqui é que ele justifica a possibilidade de se divertir com um jogo violento de forma mais elaborada, associando-a a esse aspecto, digamos, catártico e a um elemento para se contar uma história.

Sara e Emerson afirmam que a violência é algo fundamental para haver diversão nos jogos atualmente, “*a maior diversão vem desse âmbito*” (Sara). Sara nos pareceu mais direta em sua resposta, enquanto percebemos uma preocupação de âmbito moral em Emerson, da mesma forma que já havíamos notado em *Demonhawk*. Inclusive no que diz respeito ao fato de assumir um papel de um criminoso, Sara é simples e direta, ser do crime em GTA é “*totalmente empolgante*”. E Emerson, além de afirmar que nos dias de hoje a violência é usada como forma de entretenimento, como se fosse um dos males da nossa época com o qual temos que lidar, afirma que é possível amenizar a violência em GTA escolhendo ser mais ou menos violento e que ser do crime no jogo dá a possibilidade de sermos vilões e não mocinho, diferente dos demais jogos, “*ser o vilão é bom às vezes*”. Quando ele afirma que é bom ser o vilão, às vezes, nos parece que ele quer enfatizar que sabe que se divertir com GTA é se divertir assumindo o papel de personagens que cometem crimes, mas que ele sabe que esse é o lado errado da história e que também aprecia os jogos em que se assume o papel dos “*bonzinhos*”.

O engajamento de Fernando na modalidade online de jogo também é consideravelmente distinto em relação aos nossos outros entrevistados. Fernando afirma que nunca fez parte de comandos e que não se preocupava com a evolução de seu personagem em

⁶⁹ Como na crítica de Leonard (2006) apresentada na seção anterior.

GTA Online, não acelerava o processo fazendo atividades apenas para ganhar mais pontos de reputação e procurava se engajar apenas naquilo que achava mais divertido. Mas sabia que o conteúdo do jogo era disponibilizado de acordo com a reputação do jogador, então algumas vezes buscou se adequar aos requerimentos para ter acesso a novos equipamentos como armas diferentes. Mas não eram apenas as missões que interessavam Fernando. Ele afirma que por um bom tempo investiu na criação de seu personagem, uma mulher, alterando sua aparência, comprando veículos e customizando-os, tudo para compor o que chama de “*back story*”. Algo para dar um contexto mais profundo aquela personagem. Tudo isso é muito coerente com a sua disposição para admirar e acessar os conteúdos narrativos do jogo. Mais do que apenas uma caixa de areia para brincar, o jogo é, para Fernando, como um grande livro digital que pode ser livremente navegando desenrolando histórias, mas com muitas lacunas para escrevê-las. Porém ele tem consciência de que não se trata de uma escrita livre, existem diretrizes e determinantes. Como ele afirma, não há como jogar o jogo, escrever essa história sem realizar atos violentos com o personagem. Nesse universo, crime e violência, são aspectos constitutivos e inevitáveis. Esse aspecto é muito interessante e será retomado assim que discutirmos as entrevistas dos adolescentes.

Entretanto, o engajamento de Fernando com o jogo não significa que ele não se dedique a jogar, ou que não admire e se orgulhe de seus feitos. Ele nos conta que se dedica a aprender a jogar e a jogar bem. Segundo ele GTA é um jogo particularmente acessível para se aprender a jogar, mas que mesmo assim foi necessário “*muita paciência, treino e auto-crítica*”. Ele compara a outro jogo que joga chamado *Dark Souls*, um RPG de ação no qual o jogador controla um personagem em cenários medievais e mágicos enfrentando vários tipos de inimigos com armas variadas ou feitiços. Nesse jogo ele afirma que foram necessárias “*600 horas de jogo (singleplayer⁷⁰ e online)*” para que alcançasse um grau de excelência no jogo. Sobre outro jogo, *Overwatch*, jogado sobretudo online formando times que disputam um contra o outro, Fernando relata que algumas vezes grava vídeos de suas partidas para poder analisa-las “*tentar apontar meus defeitos e aprimorar como jogo (por ser um jogo de grupo, tento ser o mais útil possível e aprender com meus erros)*”. Porém, enfatiza que deve haver diversão durante esse processo.

Tendo conhecimento dessa rotina, não podemos dizer que ele seja um jogador menos dedicado que os outros jogadores que entrevistamos. Mas ele não demonstra disposição em competir por reputação ou prestígio como pudemos perceber nos líderes do comando *Facção*

⁷⁰ O modo que conta a história do jogo, onde não é necessária a participação de outros jogadores.

Criminosa 1533, brigar por causa de uma partida em qualquer jogo é para ele “*idiotice*”. “*As pessoas têm que aceitar que é só um jogo, não tem dinheiro nem reputação em “jogo”, é uma distração para se divertir. Se você não está se divertindo, jogue outra coisa ou faça outra coisa*”. É interessante notar que Fernando parece possuir duas formas de abordar o jogo, uma delas é aquela na qual se propõe a adentrar de cabeça no universo do jogo – se deixando envolver com a história e com seus personagens –, a outra ele parece querer se distrair de algo e se divertir sem compromisso algum, sem buscar reputação ou qualquer outra forma de recompensa. Essa segunda forma seria principalmente exercida em jogos Online, desafiando amigavelmente outros jogadores. Uma atitude bastante distinta da que podemos identificar nos outros adultos entrevistados. Não nos surpreende que Fernando não participe de nenhuma espécie de Comando em GTA Online ou grupos organizados, pois como vimos, é muito provável que o a atmosfera desses agrupamentos seja muito carregada de competitividade e vaidade.

Há ainda uma questão na entrevista de Fernando que gostaríamos de apresentar e contrastar com os outros entrevistados. Ele é o único entrevistado que tem uma visão totalmente positiva a respeito dos MODs que seriam formas de prolongar a vida dos jogos trazendo novas ideias e experiências produzidas pela comunidade. “*Todos os jogos deveriam ter suporte de mods, todas as comunidades têm pessoas brilhantes com ideias inovadoras capazes de criar coisas fantásticas*”. Não há qualquer menção a trapaça associada aos MODs, e sim uma noção de que eles proporcionam uma grande interação entre os usuários e produção conjunta de conteúdo novo para o jogo. Seu posicionamento nos parece totalmente coerente com tudo o que expos. Se ele admira jogos em mundo aberto como GTA pelo fato de proporcionar experiências muito únicas a cada jogador, os MODs apenas reforçariam isso, e já que não é um jogador muito competitivo, comprometido com algum comando ou grupo, eventuais jogadores que utilizem recursos assim para obter vantagens não o incomodariam.

É importante notar que há bastante otimismo em suas considerações. Como mencionamos anteriormente os desenvolvedores do GTA V oferecem ferramentas para que os jogadores produzirem conteúdos novos aos jogos, aumentando as opções de uso dos usuários, mas vimos em seu código de conduta oficial que produzir conteúdo não autorizado é uma das principais razões para o banimento de contas de usuários. Essa é uma estratégia usada pelas desenvolvedoras, de fato, para ampliar o ciclo de circulação de um jogo, acrescentando mais conteúdo sem necessariamente investir mais recursos. Em contrapartida, as modificações não oficiais são acessadas através de sites de compartilhamento entre fãs e jogadores e não implicam em retorno financeiro a empresa que publica o jogo. Dyer-Witthford e De Peuter

(2009, p. 25), falam sobre os MODs como estratégias de resistência dos jogadores frente ao poder econômico e controle do jogo nas mãos dos desenvolvedores, porém essa estratégia vem sendo cercada e apropriada pelas próprias empresas.

Nossa intenção ao comparar as respostas dos cinco adultos em questão, Emerson, Fernando, Sara, Gustavo e *Demonhawk*, é tentar perceber como um mesmo dispositivo, artefato cultural pode ser interpretado de diferentes formas, mesmo que aparentemente sejam utilizados de formas muito parecidas.

3.2 As entrevistas com os/as adolescentes

Antes de iniciarmos a apresentação e discussão das entrevistas que realizei na escola com os adolescentes, gostaria de apresentar os alunos da mesma forma como fizemos com os adultos.

A escola onde os alunos estudam se situa numa área central da região de Taipas, um bairro periférico no noroeste da cidade de São Paulo, muito próximo à Serra da Cantareira. Entre seus alunos encontra-se uma variação considerável no que diz respeito a diversas condições socioeconômicas: há famílias que residem em condomínios com entrada controlada, acesso à internet e gás encanado, enquanto outros alunos residem em regiões ocupadas e sem acesso à internet e um precário acesso à água, por exemplo. Nosso grupo de alunos refletia esse cenário. Alguns de nossos alunos só tinham acesso ao jogo porque iam constantemente na casa de colegas ou parentes ou em *Lan Houses*, e outros possuíam os consoles de última geração (*X-box One* ou *Playstation 4*), e acesso a internet com velocidade compatível com o modo Online de GTA. Havia, como esperado, uma grande variação no que diz respeito a composição familiar: alguns alunos viviam com pai e mãe, outros com pais divorciados e outros viviam com os avós.

Toda essa complexidade no que diz respeito às condições sociais dos alunos, significava uma grande riqueza de experiências vivenciadas que seriam relatadas. As entrevistas nesse sentido foram muito boas, conforme esperávamos. A familiaridade que possuíamos com os alunos, como discutido anteriormente, contribuiu para que os alunos compartilhassem vivências com grande riqueza de detalhes e confiança em mim. Os temas abordados puderam ser mais desenvolvidos que o dos adultos, sem dúvida. E justamente por essa razão as entrevistas resultaram em uma quantidade de material tão grande que apresentá-las acabaria por fugir ao nosso escopo central e demandaria um tempo maior do que

possuímos para a conclusão desse trabalho. Por serem realizadas em encontros reunindo várias pessoas juntas e com o formato de uma conversa, todos os principais assuntos foram discutidos de forma muito fluida e entrelaçada. As respostas sempre se combinavam de modo que sua apresentação deve ser feita dessa forma também.

Feitas essas considerações iniciais passarei agora para a apresentação dos alunos da mesma forma que fiz com os adultos. Entrevistei doze alunos, quatro meninas e oito meninos. Quando realizamos as entrevistas, entre os meses de maio e junho de 2017, os alunos possuíam doze ou treze anos com exceção de uma aluna, Amanda, que possuía catorze anos. Abaixo reproduzirei uma tabela que facilitará nossa visualização de algumas informações básicas sobre os alunos⁷¹.

TABELA 1

GRUPO 1	Glaucia	Mateus	Milena	Kevin	Vitor	Jonas	Letícia
IDADE	12 anos	12 anos	13 anos	13 anos	12 anos	12 anos	12 anos
DESDE QUANDO JOGA JOGOS ELETRÔNICOS	6 anos	6 anos	5 anos	6 anos	2 anos	2 anos	4 anos
DESDE QUANDO JOGA GTA	8 anos	8 anos	7 anos	3 anos	4 anos	3 anos	9 anos
PLATAFORMA UTILIZADA	PS2/PC/Celular	PS4	PC/X360/PS4	PS3	PC/X360	PC	PS4/X360
COM QUE FREQUÊNCIA JOGA POR SEMANA	7 dias	6 dias	5 dias	4 dias	5 dias	7 dias	4 dias
QUANTO TEMPO JOGA POR SESSÃO	7 horas	3 horas	5 horas	3 horas	10 horas	6 horas	5 horas

TABELA 2

GRUPO 2					
GRUPO 2	Amanda	Rafael	Carlos	Maurício	Leonardo
IDADE	14 anos	12 anos	12 anos	13 anos	13 anos
DESDE QUANDO JOGA JOGOS ELETRÔNICOS	6 anos	6 anos	7 anos	8 anos	6 anos
DESDE QUANDO JOGA GTA	8 anos	8 anos	7 anos	9 anos	7 anos
PLATAFORMA UTILIZADA	PS4/PS2	X360	PC	X360	PS3/XONE
COM QUE FREQUÊNCIA JOGA POR SEMANA	6 dias	6 dias	5 dias	4 dias	7 dias
QUANTO TEMPO JOGA POR SESSÃO	5 horas	6 horas	4 horas	5 horas	5 horas

Antes de mais nada é importante comentar que os valores relatados pelos alunos em alguns momentos nos pareceram bastante exagerados. Sobre tudo no que diz respeito ao tempo de duração de cada sessão de jogo. Em alguns casos, como na resposta de Vitor, que afirma jogar dez horas seguidas por sessão é improvável que isso se concretize sempre, mas pode sim

⁷¹ Como afirmamos no início desse trabalho todos os nomes dos entrevistados, adultos ou adolescentes, foram substituídos por outros nomes seguindo as diretrizes de ética na pesquisa com seres humanos.

se referir a cenários considerados ideais para o jovem ou um período máximo que ele jogou. O mesmo podemos perceber em relação à idade com que afirmam terem começado a jogar jogos eletrônicos, Vitor e Jonas falam que começaram a jogar com dois anos de idade o que também nos parece pouco verossímil, porém é possível que tenham brincado com aparelhos celulares ou dispositivos portáteis. As idades relatadas pelos outros alunos nos pareceram todas plausíveis. Minha desconfiança com essas informações se fundamenta também na forma que elas foram obtidas. Essa enquête já havia sido feita quando estava formando os grupos de alunos, porém não havia pedido informações exatas apenas utilizado valores como referência, como “jogar mais do que três vezes por semana”. Essa enquête mais específica foi realizada no dia de nosso primeiro encontro e com todos os alunos presentes. Suponho que tenha havido algum tipo de busca para demonstrar legitimidade enquanto jogadores de jogos eletrônicos, não apenas para comigo, mas, sobretudo, para com os colegas. O que nos parece bastante intrigante, pois desde o início parece haver uma busca por prestígio e valorização.

Em geral o contato dos alunos com o GTA se deu com outras versões da série, sobretudo aquelas de *Playstation 2*, como o famoso GTA *San Andreas*. Sabemos que esse foi o console mais vendido no mundo até hoje e que teve grande popularidade no Brasil, mesmo sendo lançado oficialmente por aqui apenas 9 anos após seu lançamento mundial (GODOY, 2016). Os consoles brasileiros eram em sua maior parte modificados para aceitarem jogos “piratas” – cópias dos originais e vendidos em todo tipo de estabelecimentos ou nas ruas por comerciantes ambulantes, portanto não é difícil imaginar como o acesso a um jogo não recomendado para menores de 18 anos era acessado por crianças e adolescentes⁷². Esse foi o caso da maioria dos nossos entrevistados. O conhecimento e contato com os jogos da série GTA foi proporcionado através de algum membro da família, como irmãos ou primos mais velhos ou da mesma idade, ou amigos, da escola ou não, que já conheciam o jogo. Dois alunos relataram terem encontrado o jogo em algum estabelecimento comercial e se interessado pelo jogo pela capa ou conversando com o vendedor.

Os fatores que mais mobilizaram nossos entrevistados para jogar GTA foi a fama de ser um jogo em mundo aberto, no qual se podia fazer quase de tudo, pelo visual gráfico bonito e por envolver armas de fogo e carros e pela possibilidade de cometer atos controversos como crimes e assassinatos.

Amanda:

⁷² Meu primeiro contato com os jogos da série se deu dessa maneira também, porém no computador e não nos consoles.

Aí ela [amiga] pegou uma cestinha onde ela tinha vários jogos e eu vi um jogo com uma capa que eu gostei porque tinha na capa um carro e uns caras com arma, aí eu pensei “deve ser legal”.

Jonas:

Vi que agora era em 3D [GTA 3 é o primeiro jogo da série em 3D] com gráficos mais avançados. E curti por causa do livre arbítrio. Todos os jogos que eu já joguei [até então] você tinha algumas missões para fazer e se você não fizesse essas missões você perderia. No GTA não, você pode fazer o que você quiser, se eu quisesse cumprir missão eu cumpriria, se eu quisesse ir matar pessoas eu poderia... sei lá.. atacar os 'polícia'...

Leonardo:

Eu achava legal, era um jogo de mundo aberto, você podia fazer o que você quiser no jogo e tinha várias missões que você podia fazer. E era legal porque tem jogos que não dá para fazer o que você quer fazer.

Milena:

‘Que jogo é esse?’. E elas [amigas] falaram, ‘É um jogo de missões, de atirar nas pessoas (risos).’ Ai falei ‘Então cadê esse jogo, vamos jogar!’

Quando conversamos sobre as emoções sentidas enquanto se joga e sobre as justificativas de gostar de jogar, as participações dos alunos alternavam-se entre comentários que pareciam ser bastante sinceros, porém um pouco cautelosos por envolver temáticas polêmicas, e outros bastante provocadores atendo-se justamente nessas questões mais controversas. Novamente, tivemos a impressão de que em alguns momentos as respostas atendiam a um anseio de impressionar os colegas presentes, mais até do que me impressionar. O que traz mais evidências para apoiar a noção recorrente de que os produtores da série GTA construíram um produto que se vende muito em função das controvérsias em torno de sua imagem, relacionadas à violência, às ações criminosas ou pelo seu conteúdo sexual que contém. E para nossos jovens mostrar que se joga GTA é afirmar que acessa esse tipo de conteúdo considerado “impróprio” para eles e que também os pratica incorporando os personagens do jogo ou seus avatares criados. E de forma bastante semelhante aos adultos, vários jovens destacaram as possibilidades de agir de forma como não se poderia agir fora do jogo sem enfrentar graves consequências ou constrangimentos.

Amanda:

Eu acho legal assim, porque como na vida real não se tem coragem, eu acho legal porque lá a gente pode fazer o que quer, a gente pode roubar, a gente pode matar... se a gente for preso a gente já sai na hora, aqui se você for preso você fica uns anos na cadeia e depois você sai. Lá é outra realidade.

Vitor:

Ah, são muitas coisas, eu gosto de ver o sangue assim escorrendo na rua... [risos de alguns alunos].

Carlos:

Eu gosto das coisas impossíveis de fazer que dá para fazer no GTA. Uma vez eu passei na frente de um carro, depois bati em um caminhão e saí voando pelo ar e qualquer coisa assim na vida real você já estaria morto provavelmente.

Milena:

Outra coisa legal é que dá para transar no GTA, cara. É muito legal fazer isso. [risos] Eu faço isso toda hora no jogo. Dá para você ir lá, “catar” a puta e depois matar a puta e não gastar seu dinheiro, cara [(risos)].

Leonardo:

E além dessas garotas de programa que ficam lá no jogo também tem um clube de strip-tease que a gente vai lá e fica olhando a mulher dançando junto com a gente, praticamente pelada, só com a parte de cima sem. Aí se a gente ficar muito tempo lá flertando a gente consegue pegar o contato delas e no modo online a gente pode ir no nosso apartamento, chamar elas e chamar vários amigos para meio que fazer uma festa na sua casa. Mas meio que sem música, sem dança... E você pode fazer isso se tiver o contato de alguma e por exemplo se você não tiver dinheiro para pegar uma na rua...

Esses exemplos tão marcados pela controvérsia eram acompanhados de respostas menos polêmicas como as de Rafael que gosta da diversão de realizar proezas técnicas no jogo, sobretudo no modo Online: *“Eu gosto de jogar GTA porque ele é um jogo muito divertido. Muito legal, dá para fazer muita coisa e eu gosto de criar coisas, de criar competições no online. Gosto de criar mata-mata, corrida, Parkour etc.”*.

De forma bastante espontânea a conversa com os alunos abordou o tema do “escapismo”, da fuga dos conflitos ou angústias da vida fora da realidade para dentro do universo do jogo.

Um dos depoimentos mais claros nesse sentido é o da garota Milena ela afirma que gosta de jogar GTA particularmente em momentos que está mais tensa: *“quando eu estou lá tensa e não tem nada para fazer, o que eu faço? Jogo GTA, matar pessoas. É muito emocionante jogar, aí você mata e aí quando vem a polícia você foge. É muito legal. Me acalma, matar as pessoas me acalma”*. Perguntei a respeito do que a aflige fora do jogo e se ela gostaria de falar sobre isso, prontamente ela nos disse que utiliza a violência do jogo para direcionar suas frustrações e raiva vividas fora do jogo. *“Hum, meu pai largou minha mãe e foi embora com outra mulher. E eu tenho muita raiva dele”*, *“Quando eu estou lá jogando, na minha cabeça, eu coloco o rosto das pessoas que eu não gosto em um carinha e eu mato ele”*.

Amanda relata experiências semelhantes: *algumas vezes, quando eu estou brava, eu desconto a raiva lá nos bonequinhos, saio matando os caras à toa, sai batendo em tudo, saio atacando granada*. E Leticia nos conta que quando está *“com ódio eu jogo mais ainda. Só que aí depois eu fico normal, não tenho ódio para matar alguém de verdade, só no GTA.”*

Jogar é para Milena, Amanda e Leticia, em algumas situações, uma forma clara de escapar do mundo. Mas não se trata de uma forma de esquecer o que se vive de ruim fora dele, mas sim de jogar para realizar uma espécie de catarse. Logo não se trata de se desligar da realidade fora do jogo, mas de leva-la para dentro do jogo.

O GTA seria um ótimo jogo para deixar de se preocupar com as coisas de fora do jogo, como a escola e as tarefas de casa porque não possui objetivos únicos e compulsórios, *“como é um jogo de livre arbítrio eu posso jogar inclusive sem as preocupações que eu posso ter jogando outros jogos mesmo, perdendo no jogo”*, não há porque se preocupar com perder porque a perda é algo mínimo, quando se fracassa, quando se morre se perde pouco, *“Você no máximo perde 2000 dinheiros do jogo”* (Leonardo). Mas Mateus adverte que isso só ocorre no modo história. *“No online você pode perder muito mais”*. Para esse mesmo Mateus jogar não significa esquecer das coisas que acontecem na vida enquanto joga *“a gente fica pensando nas coisas que temos que fazer, nas coisas ruins que podem acontecer”*.

Todas essas respostas que são mais curtas e interrompidas são muito difíceis de serem bem compreendidas, pois nossa impressão ao ouvir Mateus relatando que enquanto joga não deixa de pensar em seus problemas fora do jogo, logo após ter ouvido vários de seus colegas relatando que mergulham completamente no jogo e esquecem de tudo, nos pareceu uma forma de direcionar sua resposta para outra direção e contrastar com a da maioria. De todo modo Mateus é um jogador que possui bastante experiência com o jogo e sempre estava atento às falas de seus colegas, realizando comentários importantes como esse em que relativizou a ausência de medo em perder no jogo, relatada por Jonas.

Especificamente em relação à violência e criminalidade, os alunos ao mesmo tempo que relatam se divertirem com ela e usufruir das benesses de poder ser violentos e realizar ações criminosas sem sofrer as consequências diretas disso, se preocupam em relativizar seus efeitos afirmando que para algumas pessoas a violência presente em jogos como o GTA pode trazer consequências indesejáveis. Maurício diz que para ele “*ser do crime no GTA é divertido porque essas coisas que eu faço no GTA eu não posso fazer na vida real*”, mas para ele a violência é um problema “*por causa das crianças pequenas que jogam pois eles podem se matar por causa disso*”.

No GTA é da hora ser do crime por que você sabe que não vai ser na vida real, que não vai ser você que será preso, que morrerá... Você rouba o dinheiro das pessoas lá mas você nem sabe quem são as pessoas mesmo.... (Mateus).

A criminalidade no jogo também pode ser encarada como um recurso para proporcionar desafios técnicos e táticos, que assumir um papel distinto como o de um policial não seria tão interessante ou recompensador. Jogar no papel de um assaltante de banco é mais divertido que jogar no papel de um policial pelo desafio envolvido no planejamento tático do assalto, como Rafael afirma, *pelo desafio, pela estratégia de como planejar o assalto*. As ações com um policial seriam muito mais limitadas e, portanto, menos divertidas na visão de Amanda.

GTA é legal porque dá para você atirar em todo mundo, dá para você roubar carro, dá para roubar loja, roubar dinheiro, dá para fazer uns negócios doidos. E no do policial a gente só vai poder atirar em bandido, não vai dar para pegar qualquer carro se meu carro explodir, aí como eu vou atrás do bandido?

Em alguns momentos os adolescentes observam que a violência faz parte da própria gramática de alguns jogos, algo parecido com o que Fernando, um dos adultos entrevistados falava a respeito. “*No GTA você tem duas escolhas: ou você mata ou você morre*” é o que Amanda afirma num momento em que comparávamos a violência em GTA com a de outros jogos como jogos de tiro.

Vitor responde que é “*impossível você jogar GTA sem matar ninguém, você nunca vai progredir*”. Maurício não concorda com isso e diz que num jogo de guerra como *Call of Duty* dar tiros é o que você faz o tempo todo por ser um soldado, “*Num jogo de corrida você só corre, você não tem que matar ninguém. E num jogo como Call of Duty você só mata não tem nada de violento, é uma guerra, você está em uma guerra é tipo vida real*”.

É muito interessante quando ele afirma que não é violento matar pessoas em uma guerra uma vez que é isso que soldados fazem e, de fato, é uma das únicas formas de se

manter vivo em um campo de guerra. É como se nesse caso não fosse violência por se tratar de um recurso de defesa e proteção. Não seria o caso do GTA no qual as pessoas poderiam atacar outras pessoas no jogo sem que estejam em perigo. É muito interessante pois isto demonstra uma forma bem distinta de se engajar com o jogo, quando comparamos com a resposta do adulto Fernando. Para Fernando o envolvimento com a história do jogo inevitavelmente leva o jogador a cometer ações violentas que se justificam para construir aquele personagem. De fato, foram poucas as vezes que os adolescentes citaram o enredo do jogo. Para a maioria dos alunos de fato, jogar GTA é como estar em um grande parque de diversões, como diz Jonas. Um parque de diversões em que algumas das atrações possíveis seja jogar o carro sobre passantes, ou atirar com pistolas em carros para ver como aquele parque de diversões reage, para brincar de gato e rato com os policiais daquela cidade digital.

Durante a entrevista suspeitávamos de que parte do temor e preocupação demonstrado com a violência e criminalidade do jogo tinha a ver com a expectativa que eles tinham daquilo que eu, por ser um adulto, gostaria de ouvir. Nesse sentido comecei a perguntar para eles se já haviam sido repreendidos por jogarem jogos violentos. Alguns relataram experiências pontuais ao serem surpreendidos por parentes, como Rafael, que jogava *Mortal Kombat X* e teve que desligar o jogo a mando de sua mãe. E Leonardo, que comentou que uma vez levou uma bronca de sua tia que mandou ele parar de jogar esses jogos pois seu primo mais novo estava tendo pesadelos por causa deles. Mas em geral, as falas dos alunos testemunhavam um medo que me pareceu bastante autêntico de eventualmente desenvolver transtornos psicológicos, embora ao mesmo tempo afirmando que apenas algumas pessoas estariam suscetíveis a isso:

Mateus:

Igual ele falou, eu acho que isso é psicológico. Depende da pessoa, tem pessoas mais fracas que joga qualquer jogo de violência e já pensa que você pode ficar violento e fazer isso na sua própria vida. Mas de resto não, tem pessoas fortes que jogam e que estão só no jogo.

Milena:

Como eles falaram [meninos que falaram antes] se for aquela pessoa que acredita em tudo que acontece no jogo, ela pode ficar com muito medo do que acontece com as pessoas, ela não vai confiar em ninguém. Eu acho muito estranho isso porque eu não passo por isso, mas eu tenho dó das pessoas que passam por isso.

Mas a fala mais emblemática dessa preocupação é a de Jonas que gerou uma conversa que envolveu vários adolescentes:

– O GTA foi feito para você fazer crimes. Você vai querer fazer crimes. Principalmente nas missões, tem uma missão em que você mata o traficante para você poder traficar também. Você mata o cafetão para ser o cafetão. No GTA V tem uma missão que você tem que ir no mar para pegar umas coisas para uma mulher, você se mata para pegar, você pode morrer para fazer isso e ela só te dá um negócio autografado e um nada de dinheiro. Mas aí pelo menos você pode matar essa velha e aí você pega um pouco mais de dinheiro com ela. Aí você percebe que você fica feliz por ter matado a velha, já que você morreu, você se esforçou tanto, horas para completar e aí você fica feliz por ter matado a mulher. É isso que os jogos fazem. Por isso que o politicamente correto culpa o vídeo game. Não estão mentindo, dá para culpar, mas essa questão... tem gente que vira um psicopata por causa disso, ela percebe que fica tão feliz em matar uma pessoa fictícia que ela fica pensando o que será que acontece se eu matar uma pessoa na vida real. Será que eu vou ficar feliz? Será que ficarei abismado por ter feito aquilo? É uma questão muito forte (Jonas).

– E também tem gente que pode querer se suicidar também né. (Kevin).

– Tem pessoas que se mataram por questões psicológicas, é uma questão muito forte. E esses psicopatas é um caso disso, alguns psicopatas se tornaram por causa do GTA, não é totalmente mentira, mas não precisa culpar tudo no jogo. (Mateus)

– É tem gente que fica aí jogando, fica louco vai lá e morre (Kevin)

Ao que perguntei para eles se achavam que poderiam ser suscetíveis a isso.

– Não! (Mateus) [dizendo de forma bem enfática].

– Não, eu gosto de matar pessoas no GTA, mas eu nunca tive vontade de matar alguém de verdade...(Letícia)

– Eu não tenho prazer em matar alguém, mas eu já pensei na possibilidade de acontecer que eu vire um sociopata, ficar louco... (Jonas)

Perguntei então para o Jonas se achava que isso poderia não estar em seu controle e ele respondeu unicamente que “*Sim, a mente humana é muito difícil de segurar. Você fica surpreso*”. Essa conversa sobre violência e criminalidade ocorreu em nosso primeiro encontro e nesse momento apenas o Kevin não havia comentado sobre o assunto. Como já esperava, após esse momento da conversa, Kevin afirmou que não gostava da violência, e que jogava GTA pois lá a violência era menos brutal do que em jogos como *Mortal Kombat*, ou *Manhunt*. Mas que um pouco de violência ainda assim era necessário para a maioria dos jogos eletrônicos, nem que fosse mínima como em jogos de aventura como *Sonic* ou *Super Mario*, nos quais não há mortes brutais ou sangue.

Ao final deste dia parei a gravação e comecei a conversar com os alunos sobre esses assuntos que apareceram ao final. Foi uma ação que achei necessária para assentar os ânimos

e deixá-los falar sobre o que quisessem. Esperava que os alunos tivessem muitos casos e questões para relatar relacionados a isso, mas me surpreendi com o como isso era ansiado por eles. Falar de forma mais aberta sobre violência e outras questões emocionais com os alunos é algo bastante importante e a urgência com que alguns deles me relataram coisas me pareceu demonstrar que poucos tem a oportunidade de fazer isso, ou que são poucos os espaços e pessoas com quem eles podem falar sobre e elaborar seus temores e angústias sem receio de serem eventualmente repreendidos, como quando seus pais os repreendem por jogarem GTA, sem discutir com eles a esse respeito.

Como afirmei anteriormente o exposto aqui não abarca tudo o que foi discutido nas sessões de conversa com os adolescentes, me limitei àqueles assuntos que mais se aproximavam do escopo de nosso trabalho e, para concluir, gostaria de fazer uma discussão a partir de alguns relatos sobre as experiências desses jovens no ambiente online de GTA, comparando com aquilo que os adultos nos relataram.

Quando conversamos sobre o universo Online de GTA os temas mais recorrentes de nossa conversa foram as amizades e intrigas online, as atividades dentro de comandos do jogo e o uso de MODs ou trapaças. Todos aqueles que tem possibilidade de jogar online com mais frequência são aqueles que possuem console próprio, ou de irmãos, e uma conexão com a internet razoável e não precisam ir a uma *Lan House* ou casa de parentes e amigos para jogar. A maioria deles relata que já fizeram várias amizades e que mantêm contato constante com alguns desses jogadores encontrados que ou são parceiros de comando, ou pessoas encontradas aleatoriamente no jogo. Eles afirmam que mantêm contato com pessoas mais velhas do que eles, inclusive. Apenas o Leonardo afirma que chegou a conhecer pessoalmente algum dos seus amigos de jogo, os outros falam que já tiveram vontade, mas ao mesmo tempo tem receio de encontra-los por possíveis riscos a integridade.

Leonardo:

A gente tá jogando no Playstation 3, ou em outra plataforma. Aí depois a gente pega o Whatsapp o Facebook para conversar e aí a gente vai falando de umas outras coisas. Onde mora, quantos anos tem, aí a gente vai conversando sobre essas amizades.

Jonas:

Por exemplo, às vezes você se relaciona com uma pessoa no jogo e quando você conhece pessoalmente você descobre que é o tipo de pessoa que você detesta na vida

real. Pode acontecer. E aí você fica em conflito pois no jogo você gosta dela mas na vida real você odeia.

Vitor:

Tem um amigo meu que já fez amizade com um cara que tinha 38 anos. Eu já fiz amizade com um cara que era dono de um servidor, tinha 48 anos, tinha filho e joga Minecraft. Eu acho que ainda não conheci ninguém pelo fato da Baleia Azul, sabe?

É importante destacar que o próprio Vitor que relata ter receio de conhecer pessoalmente as pessoas que conhece nos jogos, revela que ameaça, para obter vantagens, outros jogadores mostrando informações pessoais que adquire a partir do contato do aplicativo de conversa *Skype*. *“Eu uso um método nas minhas amizades. Eu jogo um modo chamada comando aí quem traí eu pego o IP da pessoa em um site chamado C99⁷³, aí eu pego o IP e ameaço a pessoa. Se você me trair eu derrubo sua net.”*

As intrigas relatadas muitas vezes não são brigas mais sérias, mas formas de se divertir provocando outros jogadores para dar início a disputas de habilidade ou alimentar rivalidades entre comandos.

Leonardo:

Eu provoco alguns comandos rivais. No Youtube tem um comando chamado ExTR, Exterminadores Brasil depois você procura ele. E [nome do líder desse comando] fica falando que ele bate em comando sozinho. Mas não, ele vai e fica umas oito pessoas para cima de dois, de um. Aí uma vez eu falei assim “EXTR na sessão, vem para cima que não vai arrumar nada!”. Aí o cara pegou pausou chamou mais dois amigos dele, e eu chamei um amigo meu só. Três contra dois. A gente pegou matou, até eles passivarem e saírem da sessão.

Milena:

Sim, teve uma vez que eu estava sem bala e pedi para o cara não me matar até eu conseguir arrumar munição. Aí ele foi e continuou a me matar várias vezes. Eu peguei uma arma lá que eu esqueci o nome e comecei a matar ele também.

Entre todos os alunos entrevistados apenas o Mateus é bastante engajado em um comando. Ele afirma participar de sessões de treinamento e que quando começou a participar

⁷³ De fato, este site é real e em algumas situações é possível a partir do contato do *Skype* obter informações como número de identificação do computador na internet (IP), cidade onde a máquina se encontra etc. E com esses dados é possível acessar sites chamados de *stresser* que fazem com a conexão da pessoa seja prejudicada.

do comando se dedicava tanto que foi rapidamente promovido à vice-comandante. Quando falávamos sobre intrigas e brigas ele fala de uma das caçadas à “traidores” que comumente ajuda a organizar:

Briga assim, o moleque jogava no comando, a gente ajudava ele pra caramba, aí um dia a gente pediu para ele nos ajudar e ele disse que estava ocupado, tá bom. Aí passou uns dias e a gente não estava mais ajudando ele, já que ele também não nos ajudava mais. E todos se ajudavam, só ele não queria ajudar. Então um dia no grupo do Whatsapp ele falou assim, “eu vou sair desse comando lixo” e a gente mandou ele sair mesmo e fomos caçar ele, matamos várias vezes, e sempre que a gente entrava na mesma sessão, quando ele via que tinha EXDN [sigla do comando] ele ia lá e já saía. E sempre que a gente encontrava ele já saíamos caçando. (Mateus).

Como comentamos anteriormente o engajamento dos adolescentes com o jogo, inclusive no modo Online tem algumas diferenças significativas daquele que observamos nos adultos, talvez com exceção do Fernando, em certo sentido. Os jogadores adultos sempre demonstraram investir bastante tempo na construção de um personagem, de gerir sua reputação e propriedades dentro do jogo além de usufruir também das atividades e modos de competição e testes de habilidade. Em contrapartida, talvez apenas o Mateus e o Vitor tenham demonstrado um pouco esse tipo de envolvimento no jogo. Em geral eles falam do GTA e de suas ações no jogo como um grande parque de diversões. As maiores preocupações deles é a de caminhar livremente pelo mundo, atacar a polícia para ser perseguido, arrumar conflitos com outros jogadores no modo Online para travar combates com armas, disputar corridas com carros e coisas assim. Segundo seus relatos o envolvimento com o jogo é bastante fluido, eles possuem mais de uma conta com no jogo para poder fazer coisas diferentes, como usar MODs por exemplo. Em nenhum momento de nossa conversa discutimos sobre pontos de reputação ou formas de conseguir mais dinheiro no jogo. E de fato eles admitem fazer uso de códigos secretos no jogo ou MODs para adquirir vantagens nos jogos sem qualquer tipo de constrangimento. Na verdade, essa é uma das coisas mais legais que se tem para fazer no jogo, segundo alguns deles.

Milena:

Eu gosto muito de carro. E eu sempre pego aqueles carros esportivos e eu sempre ganho as corridas. E tem esse negócio que o Jonas estava falando que também tem um negócio que são os códigos, se eu preciso de dinheiro eu vou lá e ponho um código e compro o que eu quero, tem código para moto, para carro...

Rafael:

Eu gosto de jogar GTA porque ele é um jogo muito divertido. Muito legal, dá para fazer muita coisa e eu gosto de criar coisas, de criar competições no online. Gosto de criar *mata-mata*, corrida, *Parkour* etc. E da hora também são os códigos no GTA, Munição infinita, dinheiro, ganhar RP (ponto de reputação) mais rápido, pegar carro...

Lucas:

Porque eu tenho uma conta *hackeada* no GTA, as pessoas com quem eu jogo são todas com conta *hackeada*, porque no Playstation 3 está assim. E cada um tem sua habilidade.

Para encerrar esta etapa de apresentação e discussão das entrevistas quero apresentar dois relatos produzidos por dois adolescentes. Quando estruturei a conversa com esse grupo pedi a eles que produzissem uma espécie de síntese a respeito do que pensam sobre GTA e jogos eletrônicos de um modo em geral. Nem todos estavam dispostos a produzir algo assim e outros produziram desenhos, mas dois desses relatos parecem mostrar o mesmo tipo de contraste que já havia observado nas entrevistas dos adultos.

A respeito dos jogos eletrônicos Mateus escreve o seguinte:

Jogos eletrônicos é como você se distrai hoje em dia. Nas horas vagas você está ou com um celular ou um vídeo game. Parece que é uma coisa que você mais gosta de fazer que você se diverte e é muito legal.

Sobre o mesmo assunto Jonas escreve:

Para mim jogos (videogames) é uma experiência magnífica. Digo que marca a minha vida, entre todos os tipos de jogos, RPG, tiro em primeira pessoa, plataforma, luta e corrida. Só uma palavra: EXCELENTE.

As entrevistas com os alunos nos deixaram em certo sentido estupefatos com a quantidade e qualidade dos relatos que obtivemos, ao mesmo tempo que nos deixou sem saber exatamente o que fazer, não tanto em relação à análise, mas em relação a possíveis propostas de intervenção educacionais na escola. Retomaremos brevemente esse assunto a seguir.

CONCLUSÃO

Para encerrarmos esse trabalho lembraremos nossa trajetória até aqui e discutiremos alguns de nossos achados. Ao longo desse trabalho, em um primeiro momento, estávamos

focados no processo imaterial dos jogos, sobretudo suas narrativas, suas imagens, sua parte leve, suave e, por isso mesmo, capaz de se alocar no pensamento e enfeitiçar tão grandemente aqueles que deles fazem uso – o software. Olhamos a noção de *texto* utilizada pelos Estudos Culturais para estudar as mais diversas produções culturais, de propagandas a séries de TV (Johnson, 2006, p. 65). Uma vez que uma produção cultural era publicada, esta passaria a ser encarada como um texto a ser lido pelos mais diversos públicos e, portanto, seria objeto das mais diversas interpretações quanto mais diversos fossem seus “leitores” e contextos nos quais os últimos se encontram. O que é importante aqui é o ato da leitura - a *agência* - do leitor, seu papel ativo na construção, a partir de seu contexto, de significados que nunca viriam prontos para serem simplesmente acessados. Quando observávamos os relatos de nosso alunos na escola sobre suas aventuras em GTA, intrigava-me saber como eles seriam capazes de acessar a história do jogo e, assim, atribuir significados para aquilo que se desdobrava no mundo do jogo a partir de sua ação. O que mais me intrigava naquele momento era compreender como eles significavam a violência no jogo.

Assim se justificou todo nosso empreendimento para estudar como as narrativas funcionam em ambientes digitais como o dos jogos eletrônicos, e assim nos aproximar de autores ditos narratólogos como Brenda Laurel (2013) e Janet Murray (1997) para poder compreender melhor sua especificidade estética. Nesse primeiro momento da construção de nosso objeto acessamos diferentes trabalhos que se utilizavam de lentes muito distintas para olhar para o fenômeno dos jogos. Mas aqueles que mais nos intrigaram foram textos que, em certo sentido, afastavam-se de um olhar mais narrativo e interpretativo, para conceber os jogos eletrônicos como fenômenos contemporâneos e bastante complexos. Mendes (2006), Walkerdine (2004), Baerg (2009) e especialmente Dyer-Witthford e De Peuter (2009) compartilham uma inspiração foucaultiana, com destaque para a ideia de governo e sobre o como os jogos eletrônicos constroem subjetividades. Entretanto, com exceção deste último trabalho todos os outros pareciam deixar de lado um pouco da especificidade estética dos jogos eletrônicos. Ao conversar sobre nosso trabalho, sobretudo com pessoas leigas ou que não possuíam vivências com os jogos, percebíamos que seria necessário realizar uma descrição mais pormenorizada do funcionamento dos jogos eletrônicos, incluindo sua dimensão estética e de suas dinâmicas de funcionamento. Essa descrição acabou por ser fundamental para produzir um afastamento entre nós e esse objeto que nos era tão familiar.

Quando nos preparávamos para ir a campo e entrevistar nossos jogadores elaboramos uma pauta bastante ampla de temas a serem abordados. Ainda não estava tão claro aquilo que

desejávamos focar em nosso trabalho. Assim que começamos a acessar os relatos, conseguimos delimitar nossos objetivos, a partir daquilo que mais nos chamava a atenção.

Foi nesse momento, também, que tivemos contato com a obra de Agamben (2009) e começamos a direcionar ainda mais nosso olhar para as estratégias utilizadas pelos jogos que poderiam ser discutidas no sentido de produção de subjetividades, considerando, inclusive, seu universo narrativo e a forma como essa narrativa se desenrola.

No projeto inicial propúnhamos investigar como a violência em jogos como GTA era elaborada por jogadores. Ao longo de nossa investigação afastamo-nos e reaproximamo-nos algumas vezes desse objetivo, assim como das diferenças entre meninas e meninos jogadores. No final das contas, acabamos por nos reaproximar em grande medida dessa questão, pois mesmo quando não estava diretamente relacionada com nossa pauta ela retornava em nossas observações de campo e em conversas com os entrevistados. Entretanto, ao final do trabalho, esse é o tema que mais nos provocou questões.

Foi com certa surpresa que nos deparamos com que, para a quase totalidade dos entrevistados, a violência nos jogos é parte integrante da diversão. Na maioria das vezes essa fala vinha acompanhada de justificativas, como aquela que coloca o assassinato no mesmo patamar de adultério, ou justificativas que relativizassem suas implicações, tornando-a preocupante apenas naqueles casos em que os jogadores possuísem alguma predisposição a serem afetados negativamente por ela. Em outros casos ela era apreciada esteticamente como um recurso para contar uma história, para dar sustentação a um universo narrativo.

Não sabemos como lidar com essa constatação, tão pouco indicar o quão grave, ou não, isso é para nossa vida social, mas durante nossa investigação, nos deparamos com uma situação em que durante a entrevista com os adolescentes, falávamos sobre depressão e situações de angústia e de raiva que predisporiam as pessoas a se tornarem violentas sobre influência dos jogos. Notamos que essas questões angustiam os adolescentes e eles demonstravam bastante disposição para conversar sobre elas e relatar experiências relacionadas. Foi um momento em que nos desviamos de nossos objetivos do trabalho e passamos dar ouvido às demandas dos adolescentes. Essa escuta pareceu-nos a única forma possível, naquele momento, para dar vazão a seus anseios e poder lidar com o clima de tensão provocado pelo assunto. De fato, ao final da conversa, constatamos que o que aqueles jovens queriam era serem ouvidos. A experiência de jogar parece envolver uma ruptura geracional: não há com quem se possa conversar sobre isso, a não ser nos grupos de pares. Toda a angústia e as dúvidas sobre a vivência em "Los Santos" não é compartilhada com alguém de

"fora", com algum adulto. Há uma imersão em uma comunidade de jogadores e essa é a referência.

Voltando à questão da violência, acreditamos que esse seja um dos caminhos possíveis para lograr êxito em problematizar o que se vê e se pratica em jogos eletrônicos como GTA. Conversar com os jovens sobre temas como a violência mostrou-nos algo muito importante e talvez seja fundamental para que eles possam elaborar entendimentos e visões próprias sobre o assunto e ao mesmo tempo confrontá-las com as de outras pessoas com trajetórias de vida distintas. Se nosso trabalho pode contribuir com algo nesse sentido é a de levantar hipóteses.

Outra questão que marcou nossa trajetória de investigação foi a de identificar as motivações para as pessoas jogarem. E a partir daí compreender como essas motivações são manipuladas pelos desenvolvedores dos jogos para construir estratégias de subjetivação e governo. Percebemos que as razões para se jogar nunca eram tão somente a eventual história contada pelos jogos. Uma pessoa quando vai jogar também pode buscar, além da fruição de uma possível narrativa, o prazer em superar desafios, em exercitar sua perícia em executar habilidades no controle, em constituir um império virtual, em acumular mais pontos que seus amigos, em dar risada junto com seus colegas, em alcançar prestígio e sucesso que não possui em sua vida fora do jogo.

Ao nos debruçarmos sobre as entrevistas e sobre o relato que produzimos em nossa estadia em campo na página do Comando *Facção Criminosa 1533 – Comando Alfa GTA V*, identificamos que os jogadores se engajam nos jogos por diversas razões. Algumas vezes, para mergulhar em uma ficção como protagonista de uma espécie de filme de “gangster” e para poder praticar ações criminosas que na vida real trariam consequências, mas para além disso, muitos buscavam satisfação pessoal em alcançar sucesso em um ambiente controlado e mais estável que nossas vidas, mas que se estrutura de forma muito parecida. Entrar no jogo, para relaxar e esquecer dos problemas do dia-a-dia de trabalho, parece ser tão satisfatório porque, às vezes, a dinâmica de funcionamento do jogo é, justamente, tão parecida com a da vida fora, com objetivos e metas para serem alcançadas. Com a importante diferença de que nesse ambiente suas regras de funcionamento são mais claras e estáveis do que na vida real e, portanto, essas metas nos pareçam mais alcançáveis. Mas é justamente a partir da manipulação dessas regras e metas que os jogos conseguem capturar de forma muito eficaz seus jogadores.

Não nos parece despropositada a comparação que Baerg (2009) faz entre o jogador e o *homo oeconomicus* neoliberal. Aludindo à Foucault (2008, p. 334), para compreender como a racionalidade econômica neoliberal extravasa a esfera do mercado e passa a valer para outras

esferas da vida social, parece-nos que os jogadores fazem exatamente isso dentro dos jogos. Buscando as formas mais eficientes para alcançar as metas do jogo, mas, sobretudo, não medindo esforços para tal, mesmo que isso envolva acordar uma hora mais cedo todos os dias, ou se submeter a rotinas de tarefas semanais com outros jogadores membros de uma aliança. O jogador é um “*empresário de si mesmo*” no jogo (Ibid., 2008, p. 311). Ao mesmo tempo em que demonstram uma prontidão única para responder “*sistematicamente às modificações que serão introduzidas artificialmente no meio*” (Ibid., 2008, p. 369), ou seja, para responder prontamente as modificações nas regras e metas do jogo e então se engajar em mais uma temporada de superação de desafios e acúmulo de recursos para estar sempre no topo.

Os desenvolvedores de GTA estão constantemente modificando as regras do jogo, acrescentando novos modos de jogo que são cada vez mais divertidos, amentando as metas, que são cada vez mais difíceis de serem alcançadas e que envolvem uma dedicação maior dos jogadores. Alcançar os objetivos, possuir o apartamento mais caro, o maior armazém para negócios de jogo e os carros mais raros confere prestígio e satisfação aos jogadores. Mas essa satisfação não pode ser duradora, deve durar o tempo que for necessário para que os desenvolvedores acrescentem conteúdo ao jogo e modifiquem suas regras para que estes sintam-se compelidos a seguir jogando e para que possam alcançar suas metas dobradas – como em uma empresa que vive de alcançar metas que devem ser sempre elevadas.

Para alcançar o sucesso em GTA V, os jogadores podem criar associações, os comandos. Mas adentrar um comando pode significar mais do que parceiros para jogar e se divertir juntos. Quando se faz parte de um comando, como esse que analisamos, os jogadores devem assumir responsabilidades para com seus líderes e colegas. Quem “trabalha” bem galga degraus mais elevados na hierarquia de comando e adquire mais prestígio. Para que um comando seja conhecido por “botar o terror” na sessão do jogo é necessário muito treino e trabalho em conjunto e aqueles que não cumprem com seu papel devem ser expulsos e caçados. Assim como esses renegados são perseguidos, aqueles que ousam romper com o ciclo do trabalho árduo e subvertem as regras do jogo, são vistos como “aqueles que preferem o caminho fácil” e, portanto, menos dignos de admiração.

Os jogos eletrônicos, e o GTA em especial, são capazes de seduzir e capturar seus jogadores por possibilitar que possam alcançar sucesso em sua empreitada, algo que não se possui na vida fora do jogo. E, se não é possível se dedicar tantas horas ao jogo, é sempre possível engordar ainda mais os cofres da empresa que cuida do jogo e comprar vantagens para alcançar as suas metas e nenhum outro jogador precisa saber que você fez isso. Mas uma vez que se alcança o topo, surge um ponto ainda mais alto a ser alcançado. Quanto mais o

comando se torna poderoso, mais difícil é se manter nessa posição, e mais esforços devem ser feitos. É como se os jogos funcionassem a partir de ciclos de insatisfação e satisfação, frustração e realização. Esses ciclos parecem durar até que a empresa decida que o jogo já não promove os lucros esperados e que está na hora de produzir um novo jogo. Um novo mundo novinho em folha para ser habitado por cidadãos/jogadores ávidos pela sensação de estar no controle.

Mesmo quando a frustração é grande demais e se converte em “desilusão amorosa” que leva ao fim melancólico de um relacionamento, não há porque se desiludir completamente pois a variedade de mundos virtuais para serem habitados é grande demais e sempre haverá um novo mundo para ser “descoberto” e “conquistado”. Mas, diferentemente das terras colonizadas por navegadores do século XV e XVI, quando se descobre um novo mundo virtual quem está à beira de ser colonizado e conquistado é o próprio navegador.

Essa, porém não é a única forma de se engajar com os jogos eletrônicos. No início de nossa pesquisa éramos movidos pela noção de que haveriam tantas *leituras* diferentes de um *texto* cultural como existem diferentes *leitores* para esse texto. O *texto* não teria poder absoluto sobre seus leitores. Então, talvez os jogos eletrônicos não possuiriam total controle sobre os jogadores. Não seria um governo perfeito. De fato, encontramos mostras de que não há uma única forma de se engajar com os jogos eletrônicos e, especialmente, com o GTA. Para grande parte dos adolescentes entrevistados, estar no topo, alcançar tudo aquilo que o jogo apresenta não é a principal razão para jogar. Para alguns deles, GTA é acima de tudo um grande “parque de diversões infantil” no qual se pode fazer tudo o que acha divertido, inclusive sair pela cidade atropelando e dando tiro nos passantes. E se o jogo obriga os jogadores a “trabalhar duro” para poder usufruir do que há de mais divertido ou especial no jogo, não há nada que não seja possível alcançar através de modificações “ilegais”. Mesmo correndo o risco de ser caçado dentro e fora do jogo⁷⁴, não é demérito nenhum lançar mão deste recurso em nome da diversão. Esse tipo de visão, foi completamente minoritária entre os adultos, mas ainda assim estava presente.

Mas, antes que deixemos nosso otimismo tomar conta é importante voltarmos a Agamben (2009, pp. 48-9), quando nos lembra que para resistir aos dispositivos que nos governam não basta fazer “uso correto” destes. Profaná-los, ou seja, conseguir trazer os dispositivos para nosso controle, implicaria em realizarmos algo que não somos plenamente capazes no momento, como intervir sobre seus processos de subjetivação e sobre os próprios

⁷⁴ Basta lembrarmos das políticas de uso do jogo, que preveem punições para aqueles que realizam tal tipo de empreendimento.

dispositivos (Ibid., p. 51). Resistir aos jogos e profaná-los implica confrontar os interesses das grandes desenvolvedoras e editoras de jogos, que muitas vezes conseguem se apropriar de parte das ferramentas de resistência, como o que ocorre em GTA quando sua desenvolvedora permite que se crie conteúdo para o jogo de forma oficial, desencorajando práticas que subverteriam o funcionamento do jogo, que é o caso dos tão mencionados MODs.

De todo modo, parece-nos que, para sermos capazes de resistir aos jogos eletrônicos, é fundamental que sejamos capazes, ao menos, de nos darmos conta de como eles nos dessubjetivam/subjetivam, e, para além disso, sermos capazes de intervir em sua produção. Nesse trabalho buscamos contribuir nessa primeira frente. Acreditamos que obtivemos sucesso nesse sentido por descrevermos partes das estratégias de governo utilizadas pelo jogo GTA V, e ao mesmo tempo geramos mais questionamentos que podem nos guiar para uma compreensão mais clara de como este jogo e outros nos dessubjetivam/subjetivam. Quando nos deparamos com formas diferentes de engajamento com o jogo notamos que resistir à captura do jogo, mesmo que de forma imperfeita, é possível.

BIBLIOGRAFIA

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo?:** e outros ensaios. Chapecó: Argos, 2009.

ANNANDALE, David. The Subversive Carnival of Grand theft Auto: San Andreas. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto:** Critical Essays. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 88-101.

ANDERSON, Craig; DILL, Karen. Video games and aggressive thoughts, feelings and behavior in the laboratory and in life. **Journal Of Personality And Social Psychology**, Washington, v. 78, n. 4, p.772-790, abr. 2000.

BAERG, A. Governmentality, neoliberalismo, and the Digital Game. **Simploke**, v. 17, n. 1-2, pp. 115-127, 2009.

BAKHTIN, Mikhail. A interação verbal. In: BAKHTIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem:** Problemas fundamentais do método sociológico na ciência da linguagem. 9. ed. São Paulo: Hucitec, 2002. p. 110-127.

BERGERON, Ulysse; NADEAU, Jean-françois. No Canadá, a indústria "esta em casa". **Le Monde Diplomatique Brasil**. São Paulo, p. 12-13. jan. 2014.

BLIZZARD ENTERTAINMENT. **Diablo III: Reaper of Souls:** Site oficial. Disponível em: <<http://us.battle.net/d3/pt/reaper-of-souls/>>. Acesso em: 24 maio 2015.

BOGOST, I. **Persuasive games:** the expressive power of videogames. Massachusetts: MIT Press, 2010.

BOURDIEU, Pierre. Compreender. In: BOURDIEU, Pierre (Org.). **A Miséria do Mundo**. 5. ed. Petrópolis: Vozes, 2003. p. 693-732.

BRANDÃO, Helena Nagamine. Enunciação e construção do sentido. In: FIGARO, Roseli (Org.). **Comunicação e Análise do Discurso**. São Paulo: Contexto, 2012. p. 19-43.

BRASIL. Congresso. Senado. Projeto de Lei do Senado nº 170, de 30 de maio de 2006. **Projeto de Lei do Senado Nº 170, de 2006**. Brasília, Disponível em: <<http://legis.senado.leg.br/mateweb/arquivos/mate-pdf/8295.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2013.

BRASIL. Congresso. Senado. Parecer nº, de 2011. **Parecer Nº, de 2011 da Comissão de Constituição, Justiça e Cidadania,**. Disponível em: <<http://legis.senado.leg.br/mateweb/arquivos/mate-pdf/102924.pdf>>. Acesso em: 22 dez. 2013.

BRASIL. Congresso. Senado. Requerimento nº 99, de 2012. **Requerimento Nº 99, de 2012**. Brasília, 28 mar. 2012. Disponível em: <<http://www.senado.gov.br/atividade/materia/getPDF.asp?t=103535&tp=1>>. Acesso em: 22 dez. 2013.

BRASIL. Ministério Público Federal. Sentença nº 269. Belo Horizonte de 2007. **Ação Civil Pública**. Belo Horizonte, 15 jul. 2007. Disponível em: <<http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/cs-e-everquest-decisao-jfmg.pdf>>. Acesso em: 22 nov. 2013.

BRASIL. Presidência da República. Lei nº 13.467, de 13 de julho de 2017. **Lei Nº 13.467, de 13 de Julho de 2017**. Brasília, 14 jul. 2017.

CAILLOIS, Roger. **Man, Play and Games**. Chicago: University Of Illinois Press, 2001

CASTELLS, Manuel. **A GALAXIA DA INTERNET: Reflexões sobre a Internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.

CHRONO Trigger. Tokyo: Enix, 1995.

COLLMAN, Ashley. **Heartbreaking moment cops shot and killed dog who leapt at officers when owner was being arrested for FILMING them**. 2013. Disponível em:

<<http://www.dailymail.co.uk/news/article-2353347/Police-shoot-kill-Rottweiler-street-dog-runs-owner-arrested-obstruction-justice.html>>. Acesso em: 05 ago. 2016.

CONSELHO NACIONAL DE SAÚDE. Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016. **Resolução Nº 510, de 07 de abril de 2016**. Brasília: Diário Oficial da União, 24 maio 2016. n. 98, Seção 1, p. 44-46.

CTS-FGV – CENTRO DE TECNOLOGIA E SOCIEDADE – FUNDAÇÃO GETÚLIO VARGAS (Rio de Janeiro). **Relatório de Investigação Preliminar: O Mercado Brasileiro de Jogos Eletrônicos**. 2011. Disponível em: <http://diretorio.fgv.br/sites/diretorio.fgv.br/files/Relatorio_Preliminar-Mercado_Brasileiro_Jogos-CTS_Game_Studies-FGV_RJ.pdf>. Acesso em: 05 nov. 2013.

D'ANGELO, William. **Grand Theft Auto Mainline Series: A Sales History**. 2012. Disponível em: <<http://www.vgchartz.com/article/250087/grand-theft-auto-mainline-series-a-sales-history/>>. Acesso em: 06 fev. 2014.

DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna. Introdução: A disciplina e a prática da pesquisa qualitativa. In: DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 49-90.

DI FELICE, Massimo. **Paisagens Pós-Urbanas**. São Paulo: Annablume, 2009.

DI FELICE, Massimo. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. **Revista Usp**, São Paulo, n. 92, p.9-19, dez. 2011.

DI FELICE, Massimo. **A matéria conectiva, as ecologias digitais e as formas comunicativas atópicas**, s/d.

DISHONORED. Rockville, Bethesda, 2012.

DOSTOIÉVSKI, Fiódor. **Um Jogador**. 3. ed. São Paulo: Editora 34, 2011. Tradução de Boris Schnaiderman.

ENTERTAINMENT SOFTWARE ASSOCIATION. **2017 SALES, DEMOGRAPHIC AND USAGE DATA: ESSENTIAL FACTS ABOUT THE COMPUTER AND VIDEO GAME INDUSTRY.** 2013. Disponível em: < http://www.theesa.com/wp-content/uploads/2017/04/EF2017_FinalDigital.pdf >. Acesso em: 27 mar. 2017.

FALLOUT 3. Rockville, Bethesda, 2008.

FERNANDES, Adriana Hoffmann; OSWALD, Maria Luíza Bastos Magalhães. A recepção dos desenhos animados da TV e as relações entre a criança e o adulto: desencontros e encontros. *Cadernos Cedes*, Campinas, v. 25, n. 65, p.25-41, abr. 2005.

FINN, Mark. Political Interface: The Banning of GTA3 in Australia. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays.** Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 40-52.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da Biopolítica.** São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FRAGOSO, Suely. Imersão em games narrativos. *Galáxia (São Paulo)*, [s.l.], v. 14, n. 28, p.58-69, 2014. FapUNIFESP (SciELO). DOI: 10.1590/1982-25542014216692.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **MÉTODOS DE PESQUISA PARA INTERNET.** Porto Alegre: Sulina, 2011.

FRASCA, Gonzalo. **Play the Message: Play, Game and Videogame Rhetoric.** 2007. 213 f. Tese (Doutorado) - Curso de Videogame Studies, University Of Copenhagen, Copenhagen, 2007

FRESNO, Miguel del. **Netnografía: Investigación, Análisis e intervención social online.** Barcelona: Editorial Uoc, 2011.

FROW, John; MORRIS, Meghan. Estudos Culturais. In: DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens.** 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 315-343.

GARBIN, Elisabete Maria. Cultur@s juvenis, identid@des e Internet: questões atuais.. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro, v. 1, n. 23, p.119-135, ago. 2003.

GARRELS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc, 2006a.

GARRELTS, Nate. An Introduction to Grand Theft Auto Series Studies. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006b. p. 6-19

GEOCACHING. 2016. Disponível em: <<https://www.geocaching.com/guide/>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

GIBSON, Ellie. **Average age of gamers is 32, says study**: Extreme types play for 48 hours a week. 2010. Disponível em: <<http://www.eurogamer.net/articles/average-age-of-gamers-is-32-says-study>>. Acesso em: 25 abr. 2015.

GIROUX, Henry. A Disneyzação da Cultura Infantil. In: SILVA, Tomaz Tadeu da; MOREIRA, Antonio Flávio (Org.). **Territórios Contestados: O currículo e os novos mapas políticos e culturais**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1995a. Cap. 3. p. 49-81.

GIROUX, Henry. Memória e pedagogia no maravilhoso mundo da Disney. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Alienígenas na sala de aula: Uma introdução aos estudos culturais em educação**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 1995b. p. 132-158.

GODOY, Edson. **Em 2000 chegava o Playstation 2, o console mais vendido da história**. 2016. Disponível em: <<https://www.campograndenews.com.br/lado-b/games/-em-2000-chegava-o-playstation-2-o-console-mais-vendido-da-historia>>. Acesso em: 25 nov. 2017

GOLDSTEIN, Jeffrey. **Does playing violent video games cause aggressive behavior?** 2001. Disponível em: <<http://culturalpolicy.uchicago.edu/papers/2001-video-games/goldstein.html>>. Acesso em: 04 nov. 2013.

GRAND Theft Auto III. New York: Rockstar Games, 2001.

GRAND Theft Auto V. New York: Rockstar Games, 2013.

GRAND Theft Auto: Vice City. New York: Rockstar Games, 2002

GRAND Theft Auto: San Andreas. New York: Rockstar Games, 2004.

GRAND Theft Auto IV. New York: Rockstar Games, 2008.

GTA5. **Aumentando as habilidades no GTA V.** Disponível em: <<http://www.gta5.com.br/aumentando-as-habilidades-no-gta-v/>>. Acesso em: 7 abr. 2017.

GTAWIKIA. **BAWSAQ.** Disponível em: <<http://gta.wikia.com/wiki/BAWSAQ>>. Acesso em: 12 jan. 2016.

GUGELMIN, Felipe. **GTA online estabeleceu um novo recorde de jogadores em dezembro.** 2018. Disponível em: <https://www.voxel.com.br/noticias/gta-online-estabeleceu-novo-recorde-jogadores-dezembro_833423.htm>. Acesso em: 15 jan. 2018.

HALL, Stuart. A centralidade da cultura: notas sobre as revoluções culturais do nosso tempo. *Educação & Realidade*, Porto Alegre, v. 22, nº2, p. 15-46, jul./dez. 1997.

HEAVY Rain. Paris: Quantic Dream, 2010.

HIGGIN, Tanner. Play-fighting: Understanding Violence in Grand Theft Auto III. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays.** Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 72-87.

IBOPE. **Conheça as principais características de quem joga videogame no Brasil.** 2012a. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/paginas/conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-brasil.aspx>>. Acesso em: 04 fev. 2014.

IBOPE. **Game on.** 2012b. Disponível em:<<http://www.ibope.com.br/pt-br/conhecimento/artigospapers/Paginas/Game-on.aspx>> Acesso em: 04 fev. 2014.

INTERACTIVE DIGITAL SOFTWARE ASSOCIATION. **IDSA's 2002 Consumer Survey**. 2002. Disponível em: <<http://firestone.princeton.edu/econlib/Gaming/2002.pdf>>. Acesso em: 06 fev. 2014.

JOHNSON, Richard. O que é, afinal, Estudos Culturais? In: SILVA, Tomaz Tadeu da (Org.). **O que é, afinal, Estudos Culturais?** 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006. p. 07-131.

KERR, Aphra. Spilling Hot Coffee?: Grand Theft Auto as contested cultural product. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 22-39.

KUSHNER, David. **Jacked: The outlaw story of Grand Theft Auto**. Hoboken: Wiley, 2012.

LA NOIRE. Sidney: Team Bondi, 2011.

LANG, Brent. **Global Box Office Hits Record \$38.6 Billion in 2016 Even as China Slows Down**. 2017. Disponível em: <<http://variety.com/2017/film/news/box-office-record-china-1202013961/>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

LAUREL, Brenda. **Computer as Theatre**. 2. Ed. Reading: Addison-Wesley Professional, 2013.

LEONARD, David. Virtual Gangstas, Coming to Suburban Houses Near You: Demonization, Commodification, and Policing Blackness. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 53-71.

MACHADO, Arlindo. **O sujeito na tela: Modos de enunciação no cinema e no ciberespaço**. São Paulo: Paulus, 2007.

MATTELART, Armand; NEVEU, Érik. **Introdução aos Estudos Culturais**. São Paulo: Parábola Editorial, 2004.

MCDONALD, Emma. **The Global Games Market Will Reach \$108.9 Billion in 2017 With Mobile Taking 42%**. 2017. Disponível em: <<https://newzoo.com/insights/articles/the-global-games-market-will-reach-108-9-billion-in-2017-with-mobile-taking-42/>>. Acesso em: 05 maio de 2017.

MENDES, C.L. **Jogos eletrônicos: diversão, poder e subjetivação**. Campinas: Papirus, 2006.

MUCIOLI, Fernando. **Os jogos mais vendidos do Brasil em 2014**. 2015. Disponível em: <<http://info.abril.com.br/games/fotos/os-jogos-mais-vendidos-do-brasil-em-2014.shtml>>. Acesso em: 25 jun. 2015.

MURRAY, Janet Horowitz. **Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace**. New York: The Free Press, 1997.

NAYAK, Malathi. **FACTBOX: A look at the \$66 billion video-games industry**. 2013. Disponível em: <<http://in.reuters.com/article/2013/06/10/gameshow-e-idINDEE9590DW20130610>>. Acesso em: 06 fev. 2014.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. O Cotidiano nos Múltiplos Espaços Contemporâneos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v. 21, n. 3, p.365-373, dez. 2005a.

NICOLACI-DA-COSTA, Ana Maria. Sociabilidade Virtual: Separando o Joio do Trigo. **Psicologia & Sociedade**, Rio de Janeiro, v. 17, n. 2, p.50-58, maio 2005b.

PERANI, L. **Game Studies Brasil: um panorama dos estudos brasileiros sobre jogos eletrônicos**. In: Anais do XII Colóquio Internacional sobre a Escola Latino-Americana de Comunicação, São Bernardo do Campo, 2008.

POREMBA, Cindy. Against Embedded Agency: Subversion and Emergence in GTA3. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 185-195.

RECORD EDITORA (Rio de Janeiro). **CATÁLOGO**. 2015. Disponível em: <<http://www.galerarecord.com.br/busca.php>>. Acesso em: 24 maio 2015.

REDMOND, Dennis. Grand Theft Video: Running and Gunning for the U.S. Empire. In: GARRELTS, Nate (Org.). **The meaning and Culture of Grand Theft Auto: Critical Essays**. Jefferson: Mcfarland & Company, Inc., Publishers, 2006. p. 102-112.

RILEY, David. **New Report from The NPD Group Provides In-Depth View of Brazil's Gaming Population**. 2015. Disponível em: <<https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/2015/new-report-from-the-npd-group-provides-in-depth-view-of-brazils-gaming-population/>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

ROCKSTAR GAMES. **GAMES**: All Rockstar titles, from new and forthcoming releases to the classics. Disponível em: <<http://www.rockstargames.com/games#/?sort=Game.title&page=1>>. Acesso em: 05 fev. 2014.

ROCKSTARGAMES. **Home page GTA V**. Disponível em: <<http://www.rockstargames.com/V/br>>. Acesso em: 05 abr. 2016.

RYAN, Marie-Laure. **Avatars of Story** (Electronic Mediations Series), University of Minnesota Press: 2006.

SANTAELLA, Lucia. A estética das linguagens líquidas. In: SANTAELLA, Lucia; ARANTES, Priscila (Org.). **Estéticas Tecnológicas: Novos modos de sentir**. São Paulo: Educ, 2011. p. 35-53.

SARAIVA, Karla. **Outros espaços, Outros tempos: Internet e Educação**. 2006. 275 f. Tese (Doutorado) - Curso de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2006.

SCHREIER, Jason. **Anita Sarkeesian Cancels Speech Following Terror Threats**. 2014. Disponível em: <<http://kotaku.com/terror-threat-targets-anita-sarkeesian-for-speaking-at-1646371245>>. Acesso em: 28 jan. 2015.

SETTON, Maria da Graça Jacintho. A particularidade do processo de socialização contemporâneo. **Tempo Soc.**, [s.l.], v. 17, n. 2, p.335-350, 2005. FapUNIFESP (SciELO). DOI: 10.1590/s0103-20702005000200015.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Documentos de Identidade:** Uma introdução às teorias do currículo. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SILVA, Tomaz Tadeu da. Agência. In: SILVA, Tomaz Tadeu da. **Teoria Cultural e Educação:** Um vocabulário crítico. Belo Horizonte: Autêntica, 2000. p. 15.

STAR Ocean: The Second Story. Tokyo: Enix, 1999.

STUART, Keith. **Grand Theft Auto 5:** Rockstar's Dan Houser on Los Santos and the future. 2013. Disponível em: <<https://www.theguardian.com/technology/2013/sep/17/grand-theft-auto-5-gta-dan-houser-interview>>. Acesso em: 14 jul. 2016.

TAKAHASHI, Dean. **Worldwide game industry hits \$91 billion in revenues in 2016, with mobile the clear leader.** 2016. Disponível em: <<https://venturebeat.com/2016/12/21/worldwide-game-industry-hits-91-billion-in-revenues-in-2016-with-mobile-the-clear-leader/>>. Acesso em: 27 mar. 2017.

TEIXEIRA, L. F. B. **Criticismo ludológico e Novos Média:** introdução. In: Anais do VI Simpósio Brasileiro de Jogos para Computador e Entretenimento Digital – SBGames. São Leopoldo: Unisinos, 2007.

THE WITCHER 3: Wild Hunt. Warsaw: CD Projekt RED, 2015.

THORNHAM, Helen. **Ethnographies of the Videogame:** Gender, Narrative and Praxis. Farnham: Ashgate, 2011

TOURALITY. 2016. Disponível em: <<http://www.tourality.com/what-is-tourality/>>. Acesso em: 05 jan. 2016.

VEUGEN, Connie. **Computer Games as a Narrative Medium**. 2011. Disponível em: <<http://www.veugen.net/dd/index.html>>. Acesso em: 26 abr. 2015.

VIDICH, Arthur; LYMAN, Stanford. Métodos qualitativos: Sua história na Sociologia e na Antropologia. In: DENZIN, Norman; LINCOLN, Yvonna (Orgs.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: Teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006. p. 15-41.

WALKERDINE, V. **Papers: explorations into children's literatures**, v. 14, n. 2, pp. 28-37, Sydney, 2004.

WATCH Dogs. Montreal, Ubisoft Montreal, 2014.

WILLIAMS, Mike. **Rockstar's Houser explains lack of female protagonist in GTA V**. 2013. Disponível em: <<http://www.gamesindustry.biz/articles/2013-09-10-rockstars-houser-explains-lack-of-female-protagonist-in-gta-v>>. Acesso em: 25 fev. 2015.

WITHEFORD, N.D.; DE PEUTER, G. **Games of empire: global capitalism and video games**. Minnesota: University of Minnesota Press, 2009.

ZIMMERMAN, Eric. **Narrative, Interactivity, Play, and Games: Four naughty concepts in need of discipline**. 2004. Disponível em: <http://www.ericzimmerman.com/texts/Four_Concepts.html>. Acesso em: 14 abr. 2015.

APÊNDICE A - Roteiro de entrevistas GTA V

Perguntas preliminares.

Idade:

Sexo:

Escolaridade:

Desde quando joga jogos eletrônicos:

Desde quando joga GTA (qualquer jogo da série):

Profissão:

Sobre o a relação com o GTA:

Como foi o encontro com o jogo?

Sobre as emoções ao jogar:

Como você se sente quando joga?

Quando você joga (não apenas o GTA), você se distrai de alguma coisa? Do quê?

Quando você está jogando, sente que está em um mundo diferente.

Sobre a violência:

O que você pensa sobre a violência nos jogos?

Em GTA há mais ou menos violência ou menos que em outros jogos? Em que essa violência é diferente?

Como é ser do crime no GTA?

Gênero:

É um jogo de meninos? Por que?

É um problema apenas poder controlar personagens masculinos no modo história?

Quando você está jogando online você percebe diferenças no modo de jogar de homens e mulheres? Se sim, quais?

Amizades e grupos:

Como são as conversas com outros jogadores, sobre o que vocês falam?

Já fez amigos através do jogo?

Já entrou em conflitos com outros jogadores (discussões, *hatemail*) relacionadas ao jogo ou outro assunto? Gostaria de falar sobre alguma delas?

Sobre o jogar:

Plataforma utilizada:

Onde joga (casa, lan house etc.)?

Com quem joga?

Com que frequência joga (por semana)?

Quanto tempo joga por sessão?

Participa de grupos do Facebook?

Faz parte de gangues?

Qual seu nível de reputação no modo online?

Quais suas principais atividades no jogo para ganhar reputação?

Quais suas principais atividades no jogo fora das missões e atividades principais? (comprar e customizar armas e veículos, mudar aparência, gerir imóveis etc.)

Você registra e/ou compartilha fotos ou vídeos de suas sessões de jogo? Porque faz isso?

Até onde quer chegar no jogo e por quê?

Como fez e faz para aprender a jogar?

Quanto é necessário se dedicar para jogar bem GTA?

Usa Mods para jogar; o que pensa sobre eles?

Joga outros jogos paralelamente ao GTA? Quais?

No grupo de discussão nas escolas, ao final da conversa, pediremos para eles registrarem algo sobre o GTA e sobre o jogar jogos eletrônicos que pode ser um texto ou desenho.

“Agora, para encerrar nossa conversa, gostaria que vocês fizessem dois registros para mim. O primeiro deles sobre o GTA e o segundo sobre como é jogar jogos eletrônicos. Vocês podem escrever dois pequenos textos ou realizar dois desenhos.”.

ANEXO A - Portal de entrada

ANEXO B - Agência de turismo

ANEXO C - Promessa de ascensão e carros de luxo.

ANEXO E - Paz de espírito e segurança privada

REGISTRO DE COMBATE AO CRIME DA POLÍCIA DE LOS SANTOS

HOMEM FILMANDO A POLÍCIA AGRESSIVAMENTE E PRESO - SÃO MORTO

O cidadão Rosby Wilkins foi preso filmando agressivamente atividades policiais com o seu celular, depois de se recusar a parar. Policiais prenderam Wilkins e, por via das dúvidas, atiraram no seu cachorro.

PRÓXIMA NOTÍCIA

Peace of Mind

O Departamento de Polícia de Los Santos é famoso por enfrentar o crime das formas mais agressivas e desmedidas possíveis. Isso acontece através de programas pela comunidade como o Pare e Apalpe, perseguições policiais espetaculares e o uso liberal de armas de choque e revólveres de serviço.

RETURN

E AGORA, UM RECADO DOS NOSSOS PATROCINADORES

AMMU★NATION

[HOME](#)
[INFORMAÇÕES](#)
[NOTÍCIAS](#)
[VÍDEOS](#)
[IMAGENS](#)
[GTA ONLINE](#)
[SOCIAL CLUB](#)
[ARTE & DOWNLOADS](#)
[MÚSICA](#)
[PRODUTOS](#)
[ENCOMENDAR](#)
[PRIVACIDADE](#)
[MORE](#)
[PORTUGUÊS](#)

SUPER TOUGH ARMORED TRUCKS

HYPER VIGILANT SECURITY GUARDS

NO TRESPASSERS
TRESPASSERS WILL BE SHOT
MENACING SIGNS

- SECURITY -

Seja no transporte de cargas valiosas ou na proteção de VIPs, você pode ter certeza de que ex-militares altamente armados e lutando contra o TEPT irão ajudar a proteger os seus interesses.

RETURN

E AGORA, UM RECADO DOS NOSSOS PATROCINADORES

AMMU★NATION

[HOME](#)
[INFORMAÇÕES](#)
[NOTÍCIAS](#)
[VÍDEOS](#)
[IMAGENS](#)
[GTA ONLINE](#)
[SOCIAL CLUB](#)
[ARTE & DOWNLOADS](#)
[MÚSICA](#)
[PRODUTOS](#)
[ENCOMENDAR](#)
[PRIVACIDADE](#)
[MORE](#)
[PORTUGUÊS](#)

ANEXO F - Espaço físico

ANEXO G – Michael

ANEXO H – Franklin

ANEXO I – Trevor

ANEXO J - Mundo aberto crime e caos

OPEN-WORLD CRIME & CHAOS

Go on your own or round up your friends to explore the open world together - catch a movie, hit the shooting range and much more. Want to test the law? Knock over a convenience store, take down a gang or rob an armored truck for easy cash and Reputation. The wide open world of Los Santos and Blaine County in Grand Theft Auto Online are teeming with opportunities to paint the town red whilst chasing the almighty green - including:

HOLD UPS

Players can rob convenience stores, gas stations and liquor stores alone or together for cash. Robberies will trigger a wanted level that will be shared among the perpetrators.

GANG ATTACKS

Players roaming the open world may stumble upon an AI gang hideout - ripe to be trespassed and assaulted. Work with teammates to take them down and reap the spoils.

IMPORT/EXPORT

Simeon Yetarian of Premium Deluxe Motorsport is looking to employ individuals with flexible work hours and the skill sets to "find" and deliver select vehicles for a handsome cash reward. Keep an eye out for his incoming texts.

BOUNTIES

Can you really put a price on a dish best served cold? In Los Santos, revenge has a price point that you can gleefully assign to an unwitting adversary to make them the target of every hired gun on the map.

ANEXO K – Jobs

JOBS

Los Santos and Blaine County are ripe with opportunity for the ambitious and criminal minded. Take on Missions and an array of other Jobs as a lone wolf, team up with your Crew or join fellow mercenaries and degenerates to pull off a wide range of robberies and illicit activities together including:

JOBS

Los Santos and Blaine County are ripe with opportunity for the ambitious and criminal minded. Take on Missions and an array of other Jobs as a lone wolf, team up with your Crew or join fellow mercenaries and degenerates to pull off a wide range of robberies and illicit activities together including:

DEATHMATCH

Have you maxed out your mental health stat? If your trigger finger is constantly itching and you have a healthy disregard for your own safety, a Deathmatch could be the perfect way to let off steam. You'll find Deathmatches across Los Santos and Blaine County and, if you're with a like-minded Crew, you can take on others in Team Deathmatches. If you're going to spill blood, do it together.

SURVIVAL

If the term 'against the odds' makes your mouth water, then Survival is the Job for you. Up to four players must withstand 10 waves of increasingly hostile enemies to see who will be the sole survivor. Not for the weak-livered.

Captura de tela adicionada
Uma captura de tela foi adicionada ao seu Dropbox.
Dropbox

ADVERSARY MODES

Now you can exercise your pent up road rage without concern for LSPD response units in Vehicle Vendetta - an Adversary Mode that pits you and your teammates against an opposing crew of motorized maniacs, all competing for power-ups that can single handedly turn the tide of battle.

ANEXO M – Criação

THE CREATOR

With access to some of the same tools as the Rockstar game design and development team, you can craft your own custom blood-soaked gunfights, high-octane street Races, strategic Captures and high stake Last Team Standing Jobs. You can also publish your original Jobs via the [Rockstar Games Social Club](#) for the whole community to discover, download, play, rate and share. Players can create and customize Jobs for the following modes: **Deathmatch**, **Team Deathmatch**, **Race**, **Stunt Race**, **GTA Race**, **Rally Race**, **Capture**, and **Last Team Standing**.

ROCKSTAR VERIFIED JOBS

ANEXO N - Descrição no *Facebook* e *Social Club*

facebook.com/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837

Comando ALFA GTA V

"A Faccão não perdoa, viva por nos ou morra por nos."

Comando ALFA,? Nao somos 1 comando, Somos uma FAMILIA! A famlia ALFA, um protegendo o outro, uniao.

Curtiu Seguido Compartilhar

Enviar mensagem

Status Foto/video

Escreva algo nesta Página...

Publicações

Comando ALFA GTA V

5 de maio às 13:12 ·

Organização não governamental (ONG)

Responda rapidamente as mensagens

Comunidade

Convide seus amigos para curtir esta Página

391 pessoas

403 pessoas

Bate-papo - (80)

Faccão Criminosa1533

Comando ALFA? NAOI SOMOS a FAMILIA ALFA. #RESPEITO #DISCIPLINA #UNIAO (chamem no ZAP (19))

ALFA

992 MEMBERS

MOTTO

"A Faccão não perdoa, viva por nos ou morra por nos."

CREW LEADER

0 Rios3

Founded Jan 23, 2017

JOIN REPORT

OVERVIEW GTA ONLINE MAX PAYNE 3 HIERARCHY

FEED

You are not allowed to post to this feed

GRA4Y7

Fala rapaziada, sou iniciante mas acredito que posso ajudar de alguma forma, add aí Social Club: GRA4Y7 2 days ago

THIS ROCKS SHARE

1 person thinks this rocks

Eastwood_BR

grand theft auto

Snapmatic

PHOTOS TAKEN 23

VIEW SNAPMATIC

Strawberry

TAKEN BY _turquete

PLATFORM Playstation 4

RATING 3

Content Creator

TOTAL JOBS CREATED

VIEW ALL JOBS

ANEXO O - Primeira postagem

facebook.com/pg/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837/posts/?ref=page_internal

f Comando ALFA GTA V

Sergio

Curtiu Seguindo Compartilhar ...

**Comando ALFA
GTA V**

Página inicial

Publicações

Vídeos

Fotos

Sobre

Curtidas

[Criar uma Página](#)

Comando ALFA GTA V
23 de janeiro ·

#C Spawn

Hoje, 23/01/2017 começamos no nosso comando, novas ideias, novos amigos e um novo desafio... RESPEITO, sera a palavra de ordem em nossa FACCAO, aqui não tem MOLEQUE, nem GAROTINHA, só guerreiros que fazem a diferença, nao sera fácil o começo, mas com os POUCOS aliados que temos, iremos destruir IMPÉRIOS! Porque temos SOLDADOS e nao JOGADORES.

ALFA

Curtir Comentar Compartilhar

7 Ordem cronológica ▾

C ... É nós familia!!!
Tmj.. #FacciaoCriminosa1533
Curtir · Responder · 1 · 23 de janeiro às 20:36

Comando ALFA GTA V Sempre irmao
Curtir · Responder · 1 · 23 de janeiro às 20:44

ANEXO P - Evento de pontos em dobro e recrutamento

Comando ALFA GTA V
30 de abril · 🌐

#C Spawn

Galera, ÚLTIMO dia das MISSÕES DE contato com RP E GRANA em DOBRO! Tivemos relatos de players que ganharam 4 milhões em UM DIA! E outros que subiram 48 level em 8 DIAS! so jogando as MISSOES! Deixem as tretas na sessao, encontros, golpes e Zueira de lado e vao ganhar grana 🤑🤑🤑

Familia ALFA
1 de abril de 2017 · 🌐

Atençãooooo!!

O COMANDO FACÇÃO CRIMINOSA1533 está RECRUTANDO!!!! Cansado de jogar com BOROCA? Acha difícil conseguir carro foda, Hydra, Tanque de guerra ou escritório com galpao? Vc NAO conhece os membros do seu próprio comando ou eles te matam? Se acha fraco por causa do seu level e te zoam por isso? Tem conta MOD e esta sem graça o jogo? CANSADO de ficar mandando MENSAGEM nos grupos do Facebook para alguém te AJUDAR NAS MISSÕES? Explodem seu CARRO na EXPORTAÇÃO ou roubam sua MUAMBA e NINGUEM te VINGA? Só encontra GRINGO nos golpes e NAO entende PORRA nenhuma do que eles FALAM?

Venha juntar-se ao nosso Comando 🤖 Alfa 🤖 Facção Criminosa1533 (Xbox 360, Xbox One, Ps3 e Ps4)

Temos Corujao TODAS as SEXTAS, Aliados com armas que nem o exercito tem, Treinamento de COMBATE, GUERRAS, ENCONTRO DE CARROS, MOTOS E ETC ... ZOEIRAS NA SESSÃO, HEISTS SEMPRE! ... Ajudamos no que vc precisar... E se te matarem ... Serao CACADOS por NÓS! E sempre Dividimos a GRANA das Missoes PARA QUEM PRECISAR! #RESPEITO #DISCIPLINA e #UNIAO

Temos Grupo No #Whatsapp, e redes sociais no #Facebook e #Instagram, e CANAIS no YOUTUBE!

Seguem os links logo abaixo :

Social Club : https://socialclub.rockstargames.com/c.../facciao_criminosa1533

#Observação: Ao entrar no comando comunique! Para adicionarmos vocês ao grupo do #Whatsapp , exclusivo para Membros.

PAG do face : <https://www.facebook.com/Facciao-Criminosa1533-185015247193.../>

PAG do Instagram: <https://www.instagram.com/p/BP61mHZIVpU/>

Twitter: <https://mobile.twitter.com/ComandoAlfaGtaV>

Diretoria : 🤖 ALFA 🤖 , €

ANEXO Q - Caça e treinamento

facebook.com/pg/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837/posts/?ref=page_internal

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V

Página inicial

Publicações

Vídeos

Fotos

Sobre

Curtidas

[Criar uma Página](#)

#C Spawn

Tem gente se voltando contra o comando?!! Deixa eu te falar uma coisa: VC NAO ESCOLHE SER ALFA, VC NASCE ALFA! vcs nao VAO CORRUMPER os VERDADEIROS, tem que se DEDICAR inteiramente pra ISSO, aqui temos IRMÃOS! E nos faça esse favor: LEVE OS VERMES EMBORA MESMO, pq aqui SÓ queremos os FORTES! Vai nos CACAR com seus 05 MEMBROS? BOA SORTE CONTRA OS 220 ... Vamos extinguir seu comando de Bosta.

[Curtir](#) [Comentar](#) [Compartilhar](#)

facebook.com/pg/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837/posts/?ref=page_internal

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V

Página inicial

Publicações

Vídeos

Fotos

Sobre

Curtidas

[Criar uma Página](#)

#C Spawn

● QUER VIRAR O RAMBO? OU O CHUCK NORRIS?? ●

A partir de Domingo 29/01/2017 ate o dia 05/02/2017

Iniciaremos O TREINAMENTO DE COMBATE*** (TODAS AS PLATAFORMAS)

SESSÕES APENAS POR CONVITE, E SOMENTE PARA MEMBROS DO COMANDO...

TREINAMENTOS A SEMANA INTEIRA !!!

FAMILIA ALFA É O TERROR!

mata - mata, hidras, helicópteros, armas, tanques, etc...

NAO IMPORTA SEU XPI IREMOS TE TRANSFORMAR EM UMA MAQUINA DE GUERRA!!!!

[Curtir](#) [Comentar](#) [Compartilhar](#)

1

Escreva um comentário...

ANEXO R - Dia 08 de março.

ANEXO S - Manifesto

facebook.com/pg/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837/posts/?ref=page_internal

Comando ALFA GTA V

6 de fevereiro · 🌐

#C Spawn

Quantas vezes somos julgados por gostar de games? Eles falam que vc tá viciado, as vezes te chamam de desocupado ou nerd ... Mas o que quase ninguém sabe sobre games ON LINE é a interação e , o que ate podemos chamar de "sociabilidade" pois no GTA por exemplo, temos que comprar imóveis, fazer amizades , e interagir com diversas situações impostas pelo jogo. Ha quem prefira pegar um "caminho mais fácil" e compram contas mod, mas no geral , temos que ralar muito pra conquistar as coisas, assim como na "vida real". Muitos trabalham, sao pais ou mães e arrumam um tempo para se divertir e trocar aquela ideia em algum grupo ou party. Nosso comando entra ai, UNIAO, RESPEITO E HUMILDADE, sao as palavras que descrevem essa "FAMILIA" , somos como os lobos: SOZINHO é PERIGOSO, mas em BANDO é o TERROR! pois SOMOS #ALFA, somos quem MANDA!

Curir · Comentar · Compartilhar

facebook.com/pg/Comando-ALFA-GTA-V-1850152471930837/posts/?ref=page_internal

Comando ALFA GTA V

6 de fevereiro · 🌐

Curir · Comentar · Compartilhar

10

Ordem cronológica

2 compartilhamentos

K Exatamente
Curir · Responder · 1 · 6 de fevereiro às 00:37

! Ser chamado de nerd em minha opinião não é uma ofensa
kkkk

Curir · Responder · 1 · 6 de fevereiro às 15:19

Escreva um comentário...

ANEXO T - Regras do comando

ww.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1880246695588081&id=1850152471930837&substory_index=0

ista Morena » C Easter Eggs - GTA 5 V Street Dance/Breil Grand Theft Auto (GT Okami HD (Walkthru

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V
19 de março

#T
FACCAO CRIMINOSA1533 (ALFA)
SEJAM TODOS MUITO BEM VINDOS A FAMÍLIA
HIERÁRQUIA
líder, líder geral= O...
* Xone & ps4
líder, comissário=@C... (Xbox ONE)
líder, comissário=@C... (Xbox ONE)
Líderes e Tenentes (XONE)
@Pook GTA
Líderes e Tenentes (360)
@F... X360
@F... H... 4 Xbox360
Líderes e Tenentes (PS3)
@T...
@F... 001
Líderes e Tenentes (PS4)
@L... Playz
@A... PS4
@S... fjl
Líderes e Tenentes (PC)
@Mr Mexy PC
Respeitem todos eles, não feito isso serão expulsos dos grupos
Devemos respeitar nossos amigos e massacar os inimigos!! 1 por todos e todos por 1.
PERMISSÕES e TAREFAS
Ajudar os membros na sessão

ww.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1880246695588081&id=1850152471930837&substory_index=0

ista Morena » C Easter Eggs - GTA 5 V Street Dance/Breil Grand Theft Auto (GT Okami HD (Walkthru

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V

Ajudar os membros na sessão
Proteger, respeitar, dar apoio em MISSÕES & GOLPES, Vingar a Morte do nosso aliado da Família,
planejar encontros,
planejar Missões e tarefas,
sempre de uniformes do comando (obrigatório) pelo menos camisa vermelha e emblema do comando) Sempre estejam juntos e em União
todos devem curtir pelo menos a PAGINA DO COMANDO NO "FACEBOOK"
AQUELA PESSOA QUE FOR EXCLUIDA DO GRUPO E DO COMANDO PERMANENTEMENTE, ESQUECE DE JOGAR COM A FAMÍLIA ALFA, ESQUECE DE PARTICIPAR DA
PARTY, psn
GRUPO, Xbox
Aquele quero ver jogando com essas pessoas excluídas, ou nos grupos com elas, SERÃO "EXCLUIDAS" E "BANIDAS" TBM...!
PROIBIDO e NÃO "PERMITIDO"
MATAR MEMBROS DO COMANDO.Somos Família, e família não mata família. PROIBIDO (ALFA MATAR ALFA)
Nada de palavras em excesso, Nada de imagens de Mulher ou Homens pelados, PROIBIDO PORNOGRAFIA!
Jamais desrespeitar ou xingar algum membro do grupo ou do comando
Se atrapalhar ou zuar nos seguintes itens abaixo terão suspensão do grupo de 24 hrs até 3 dias.
ATRAPALHAR AS MISSÕES
GOLPES
ENCONTROS
EXPLODIR, CARROS, AVIÕES, MOTOS OU SEJA O QUE FOR DO MEMBRO DO COMANDO, Encontro tem que ser organizado e não bagunçado
Nada de colocar ID ou TAG na lista e não comparecer nos eventos!
Toda INFRAÇÃO será JULGADA pela DIRETORIA, e os REINCIDENTES, Serão EXPULSOS e CAÇADOS pelo COMANDO!

ww.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1880246695588081&id=1850152471930837&substory_index=0

ista Morena » C Easter Eggs - GTA 5 V Street Dance/Breil Grand Theft Auto (GT Okami HD (Walkthru

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V

REINCIDENTES, Serão EXPULSOS e CAÇADOS pelo COMANDO!
100% PROIBIDO CHAMAR O GRUPO PRA OUTRO COMANDO OU FAZER CONVITE PRA OUTRO COMANDO, / /
SE NÃO RESPEITAR AS REGRAS, TIRAR SARRO OU FAZER POUCO CASO DAS COISAS DITAS A CIMA, TERA "PUNIÇÃO" DOS GRUPOS E COMANDO, SEM DIREITO PERDÃO
"positividade"
1= Realizações de encontros CARROS, BICICLETAS, AVIÕES, GRUPOS, CAMINHONETES ETC...
2= Toda SEXTA teremos CORUJÃO, que começará a partir da 00:00
Se tiver na mesma sessão do comando ajudar o próximo, se o inimigo matar algum aliado nosso, atrapalhar alguma atividade, explodir o veículo do nosso amigo do comando vamos cobrar caro. Vamos matar o cara ate ele sair de sessão não o deixaremos em paz, temos que ajudar ao outro, aqui é um ajudando o outro, somos uma FAMÍLIA ALFA
Um protegendo o outro, um cobrindo o outro. SE VC ESTA NO COMANDO SERA PARTE DA NOSSA FAMÍLIA, MEXEU COM 1, MEXEU COM TODOS!
Se virar TRAIADOR, vamos TODOS denunciar sua conta para que seja BANIDA!
O foco do grupo e comando é brincar, se divertir, Trocar ideia e evoluir!!! Vamos tomar nosso comando agradável e de respeito!!!
FACCAO CRIMINOSA1533
REDES SOCIAIS
Facebook: https://www.facebook.com/Faccas-Criminosa1533-185015247193...
Instagram: <https://www.instagram.com/p/BP61mhZVpU/>
Twitter: <https://mobile.twitter.com/ComandoAlfaGtaV/>
Social club: https://socialclub.rockstargames.com/c.../faccas_criminosa1533
Steam - PC: <http://steamcommunity.com/groups/alfagtav>

ww.facebook.com/permalink.php?story_fbid=1880246695588081&id=1850152471930837&substory_index=0

ista Morena » C Easter Eggs - GTA 5 V Street Dance/Breil Grand Theft Auto (GT Okami HD (Walkthru

Comando ALFA GTA V

Comando ALFA GTA V

Steam - PC: <http://steamcommunity.com/groups/alfagtav>
Obrigado pela compreensão junos somos mais fortes, a se atentem as regras. Quem gostou só alegria, BATE PALMAS
Quem não gostou só lamento. NAO POSSO FAZER NADA, Regras foram feitas para serem cumpridas

ANEXO U - Atividade semanal

Comando ALFA GTA V

10 de abril · 🌐

Boa noite familia, segue nossa agenda semanal de atividades em TODAS as PLATAFORMAS:

🚗 Segunda- feira: Encontro (a combinar)

🔫 Terça- feira: Treinamento de Combate

💰 Quarta-feira: Golpes e Missoes

😈 Quinta- feira: Botar o Terror na sessão

😴 Sexta -feira: Corujão (livre)

😴 Sabado: Corujao (livre)

🎮 Domingo: (livre)

As atividades começam as 21:30, com exceção do CORUJÃO, que começará a 00:00, mesmo sem os diretores, os membros podem seguir essa agenda e se programar.

Atenciosamente,

- lider do comando #ALFA

ANEXO V – ROTA

Família ALFA compartilhou o vídeo de [ROTA é ROTA.](#)
17 de maio de 2017 · 🌐

#C Spawn

Pra acabar com a ideia de alguns acéfalos que falam que apoiamos o partido, segue o vídeo de quem apoiamos...

do diretor
Elias Junior

Assista em nosso NOVO CANAL DO YOUTUBE: ELIAS JUNIOR FILMES

28.712 visualizações

ROTA é ROTA
16 de maio de 2017 · 🌐

Curtir Página

A ROTA continua traumatizando a vida dos Criminosos e seus simpatizantes do Crime.

- Vocês aprovam a nossa abordagem objetiva e direta contra os criminosos, caros amigos?

Curtir Comentar Compartilhar

▼