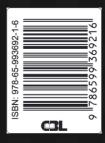
Videogames :: Decolonização :: Afeto Toxicidade :: Gambiarra :: Comunidades



Videogames, redes de afeto e implicações na cultura contemporânea

JADERSON SOUZA, TAINÁ FELIX E SABRINA PAIXÃO (ORG.)





Videogame :: Decolonização :: Afeto Toxicidade :: Gambiarra :: Comunidades

Lugar de Jogo

Videogames, redes de afeto e implicações na cultura contemporânea

Jaderson Souza, Tainá Felix e Sabrina Paixão (Org.)

Dossiê realizado em coautoria com pesquisadorxs e referências da comunidade de videogames independentes no Brasil

São Paulo :: 2021

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dossiê lugar de jogo II [livro eletrônico] / organização Sabrina Paixão, Tainá Felix da Silva, Jaderson Aparecido de Souza. -- Guarulhos, SP: Game e Arte Ensino de Arte e Cultura: Centro de Pesquisa e Formação - CPF Sesc, 2021. ePub

Vários autores.
ISBN 978-65-993692-1-6 (Game e Arte Ensino de Arte e Cultura)

1. Diversidade cultural 2. Educação social 3. Jogos eletrônicos 4. Videogames I. Paixão, Sabrina. II. Silva, Tainá Felix da. III. Souza, Jaderson Aparecido de.

21-82636 CDD-306.481

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos eletrônicos : Educação social 306.481

Maria Alice Ferreira - Bibliotecária - CRB-8/7964

SESC - SERVIÇO SOCIAL DO COMÉRCIO

Administração Regional no Estado de São Paulo

PRESIDENTE DO CONSELHO REGIONAL

Abram Szajman

DIRETOR DO DEPARTAMENTO REGIONAL

Danilo Santos de Miranda

SUPERINTENDENTES

TÉCNICO-SOCIAL Joel Naimayer Padula

COMUNICAÇÃO SOCIAL Ivan Giannini

ADMINISTRAÇÃO Luiz Deoclécio Massaro Galina

ASSESSORIA TÉCNICA E DE PLANEJAMENTO Sérgio José Battistelli

GERENTES

CENTRO DE PESQUISA E FORMAÇÃO Andréa de Araújo Nogueira

ARTES GRÁFICAS Hélcio Magalhães

EQUIPE SESC

Maurício Trindade da Silva, Rafael Peixoto, Rosana Elisa Catelli, Marcos Toyansk Silva Guimarais e Sabrina da Paixão Brésio.

DOSSIÊ LUGAR DE JOGO

ORGANIZAÇÃO GERAL Tainá Felix, Jaderson Souza e Sabrina da Paixão Brésio

REVISÃO Sílvia Balderama

PROJETO GRÁFICO E DIAGRAMAÇÃO Jaderson Souza

SUMÁRIO

Ética e virtualidades

Por Tales Porphirio

58

Editorial 7 Por Jaderson Souza e Tainá Felix
De Sigmund Freud a Sigmund Steampunk: a afetividade nos jogos Por Arlete dos Santos Petry 13
Videogames e afetividade 18 Por Jaderson Souza
Práticas tóxicas em jogos têm alvos definidos 21 Por Evelyn Mackus
Toxicidade no mundo dos games – atravessamentos da psicologia, a experiência do AfroGames e as redes de afeto 26 Por Mariana Uchôa
Resgatando outros momentos da gambiarra como objeto para atividades lúdicas: teatro e carnaval 36 Por Letícia Perani
Gambiarras nos <i>videogames</i> : conhecimento e técnica nas ruínas do projeto colonial/moderno 40 Por José Messias
Comunidades no solo das plataformas 48 Por Pedro Paiva
Crescendo e aprendendo 55 Por Raquel Motta

Por Eliane Bettocchi	
Design, <i>videogames</i> e as narrativas dos oprimidos Por Julia Stateri	
Teatro em tempos pandêmicos: encontrando novos modelos de interatividade Por Ana Antar	73
A ex-crita como um jogo: conversando com um ex-petáculo digital 78 Por Tetembua Dandara e Laíza Dantas	

61

Pode o subalterno jogar e criar?

Editorial

Por Jaderson Souza e Tainá Felix

Compreendendo o jogo como um suporte de transmissão de cultura, tal como são o livro, o álbum musical ou o espetáculo de teatro, apresentamos o dossiê *Lugar de jogo*.

Trata-se de um conjunto de textos desenvolvidos por autores e autoras que compuseram, em sua maioria, a segunda edição do ciclo de debates "Lugar de jogo". Nesta edição, tivemos uma série de conversas sobre a temática "jogo e redes de afetividade", bem como suas implicações na cultura contemporânea.

Trata-se de uma oportunidade ímpar, que abre precedentes para novos meios não hegemônicos de circulação de cultura através dos *videogames* enquanto dimensão sociológica.

Durante o passar dos anos, pudemos observar uma grande ruptura entre conhecimentos considerados acadêmicos e saberes oriundos da experiência estética. Se, por um lado, o conhecimento acadêmico deixa de validar a oralidade por ausência de método, o senso comum se afasta cada vez mais da academia por conta de elitismos e do distanciamento entre linguagens.

Entretanto, o desejo do programa ocorre na edificação de um percurso interdisciplinar que busca a compreensão de fenômenos a partir de pontos de vista diversos – academia e oralidade –, passando a enxergar potências que podem ser apreendidas a partir de ambas as linguagens.

Por um lado, acreditamos na ciência como um dos alicerces essenciais para compreendermos o mundo. Por outro, a experiência estética nos permite abarcar a grande complexidade que o mundo nos apresenta. A cabeça pensa a partir de onde os pés pisam.

Desde sua concepção, os jogos digitais podem ser tomados enquanto objetos capazes de transmitir cultura. Por exemplo, conhecidas franquias de jogos digitais apresentam universos de mitologia, ficção, ou até mesmo tarefas do dia a dia reescritas por mecânicas de jogo.

Desse modo, compreendem-se os jogos digitais como espaço potente de produção de conhecimentos. Saberes não somente factuais, mas saberes vivos. Experiência estética capaz de tocar as pessoas, provocar sensações, suscitar pensamentos.

Após mais de uma década realizando atividades culturais e pesquisas acadêmicas, é desta forma que continuamos a enxergar os jogos digitais: como potência. Potência para contar histórias, construir experiências, documentar a cultura, fomentar práticas, expressar-se.

Não é novidade que grandes *videogames* conseguem reproduzir e ratificar costumes vindos de diversos lugares do mundo. Além de orçamentos milionários, há todo um ecossistema que fomenta o consumo e a produção de jogos digitais. Contudo, não podemos generalizar esse cenário. Neste momento, mais do que reafirmar a cultura dos jogos enquanto fenômeno potente, surge um novo questionamento:

De quem é o lugar de jogo?

Apesar de vivermos em tempos de abundantes tecnologias digitais, o poder da retórica ainda permanece como um grande privilégio epistêmico. Trata-se da capacidade e da oportunidade de contarmos as nossas histórias a partir de nossos próprios pontos de vista. Trata-se de quem pode ser escutado.

Para se ter uma breve ideia, no segundo censo da indústria brasileira de jogos digitais, de 20181, apenas 10% dos desenvolvedores foram identificados como negros ou afroamericanos e 0,9% como indígenas. Tendo os menores escores, a população transgênero declarada no censo aponta apenas para 0,4% dos participantes. Trago dados como estes, mas faço uma ponderação: a própria metodologia empregada para identificação de pessoas pretas, no censo, não contou com a autodeclaração ou outros instrumentos semelhantes para apontar tais porcentagens. Considero um tanto contraditório apresentar os dados e realizar uma ponderação que poderia, na prática, invalidar os números da pesquisa. Contudo, acredito que a própria contradição possa, ao ser trazida à tona pelo simples fato de não haver pesquisas semelhantes no Brasil, mostrar o quanto precisamos fazer avançar tais pautas no setor de jogos digitais.

8

¹ Censo da Indústria de Jogos do Brasil, em: Ministério da Cultura; disponível em: https://nuvem.cultura.gov.br/ index.php/s/mdxtGP2QSYO7VMz#pdfviewer>; acesso em: 1º mar 2019.

Lugar de jogo está intimamente ligado ao privilégio epistêmico. Assim como qualquer linguagem, a produção de um game requer uma série de aprendizados teóricos, técnicos e práticos. Solicita empenho e bastante dedicação, fator nem sempre possível diante de contextos sociais vividos pela maioria da população brasileira. Ao mesmo tempo em que se constatam tais fatos, o fomento e construção de novos caminhos é fundamental para que mais pessoas possam contar suas próprias histórias.

Há de se tomar certos cuidados. Não se trata da construção de mais espaços a partir das mesmas lógicas de mercado, ou seja: consumir cada vez mais, hierarquizar através da competição acirrada, homogeneizar a produção com base na lógica eurocêntrica. Ao contrário. Essas possibilidades, quando pensadas a partir das chamadas epistemologias do Sul Global, podem abrir novos espaços de escuta em nossa sociedade.

Cabe registrar que, durante a primeira edição de "Lugar de jogo", realizada no ano anterior a esta publicação (2020), tivemos junto ao ciclo de debates uma curadoria inédita de jogos digitais. Produzidos por grupos de diversos lugares do Brasil, as obras foram apresentadas e disponibilizadas para download na plataforma Sesc Digital.

Lugar de jogo é lugar de fala. A fim de potencializarmos a experiência, não poderíamos esquecer de um ponto fundamental: a mediação. Diante de um ciclo de debates realizado de maneira remota, o desafio fica por conta da abertura de possibilidades de diálogo entre as pessoas. Tendo como principal experiência a circulação presencial pelas comunidades, buscamos (re)construir os percursos dos encontros afetivos através do meio digital. Enquanto uma das etapas fora realizada nos populares sistemas de reuniões *online*, este livro se dispõe a registrar as ideias no formato textual.

Por todos estes pontos, compreendemos esta curadoria como uma circunstância sem igual. Trata-se de uma oportunidade que se soma a tantas outras iniciativas não hegemônicas já existentes. Ações que há muito tempo buscam compreender a cena brasileira como um espaço mais plural, pautado em cooperação, inclusão e diversidade.

Nos textos deste dossiê, você encontrará diferentes estilos de escrita. Enquanto alguns participantes optam pela norma acadêmica, outros textos se baseiam fortemente na experiência e opinião de seus autores e autoras.

Arlete dos Santos Petry apresenta suas ponderações em "De Sigmund Freud a Sigmund Steampunk: a afetividade nos jogos". Em sua reflexão, a autora expõe algumas perspectivas de psicanalistas com relação à construção do afeto e às maneiras como nos aproximamos dos jogos digitais.

Em "Videogames e afetividade", busco trazer uma breve reflexão sobre trabalho excessivo e entretenimento massificado. O texto possui um formato de coluna mensal, e foi publicado também no portal BitNiks².

"Práticas tóxicas em jogos têm alvos definidos" é o texto de Evelyn Mackus. A autora discorre sobre o fenômeno das agressões nos jogos *online*, anonimato enquanto meio de impulsionamento e a necessidade de criação de espaços mais seguros e inclusivos.

Falando a partir de sua experiência com a iniciativa AfroGames, Mariana Uchôa discorre sobre toxicidade, mulheres nos jogos e questões sociais em "Toxicidade no mundo dos games – atravessamentos da psicologia, a experiência do AfroGames e as redes de afeto".

"Resgatando outros momentos da gambiarra como objeto para atividades lúdicas: teatro e carnaval" apresenta discussões acerca da questão da gambiarra. No texto de Letícia Perani, podemos refletir sobre este conceito, bem como sua compreensão ao longo da história.

Em "Gambiarras nos videogames: conhecimento e técnica nas ruínas do projeto colonial/moderno", José Messias discorre sobre lógicas que permeiam a prática da gambiarra, as quais compõem, segundo o autor, táticas e estratégias de insurgência contra um sistema hegemônico e opressor. Revelando formas de acessibilidade,

_

² Disponível em: https://bitniks.com.br/videogames-e-afetividade/>.

colaboração e recuperação da esfera do domínio público, o autor cita trabalhos como o Bomba Patch, modificações e servidores alternativos de jogos *online*.

Pedro Paiva, em seu texto intitulado "Comunidades no solo das plataformas", apresenta reflexões sobre comunidades *online*, a função da esquerda na construção de meios para a sobrevivência das pessoas e os impasses com a cena independente e liberal de desenvolvimento de games.

Raquel Motta, em "Crescendo e aprendendo", relembra de experiências com *videogames* dos anos 90, como Sonic e Alex Kidd, e como tais vivências vieram a se relacionar com sua vida cotidiana.

Tales Porphirio apresenta sua visão sobre a influência de mídias como o *videogame* na formação cultural das pessoas. Seu texto é intitulado "Ética e virtualidades".

Em "Pode o subalterno jogar e criar?", Eliane Bettocchi traz referências fundamentais sobre decolonização, apontando para dificuldades de pessoas negras em acessar o âmbito profissional dos *videogames*. A partir de processos de insurgência contra os padrões eurocêntricos de produção cultural, a autora apresenta a LudoPoética enquanto método de questionamento de padrões de design e produção de *videogames* afrocentrados.

Julia Stateri, em seu texto "Design, videogames e as narrativas dos oprimidos", apresenta conceitos de design que podem auxiliar na produção descentralizada de narrativas periféricas a partir dos videogames.

"Teatro em tempos pandêmicos: encontrando novos modelos de interatividade" é um texto de Ana Antar. Nele, a autora reflete sobre questões relacionadas à pandemia de covid-19, as dificuldades trazidas à produção teatral e possíveis relações de teatro com *videogame*.

Em "A ex-crita como um jogo: conversando com um ex-petáculo digital", Tetembua Dandara, Laíza Dantas e a personagem "Galinha" falam sobre o processo de criação do espetáculo "Omã", obra construída durante a pandemia de covid-19 e que mistura teatro e *videogames*.

Agradecemos à todes que gentilmente escreveram os textos registrados neste dossiê. Além da escrita, sua participação no ciclo de debates *online* também foi fundamental para aprofundarmos discussões concernentes ao lugar de jogo.

Registramos também nossa gratidão à todes mediadores dos debates da II edição do ciclo Lugar de jogo, pois vocês foram fundamentais para a condução das discussões. Vanessa Pereira, Fernanda Silvestre e Victor Guerra, agradecemos!

Deixamos também agradecimentos ao Centro de Pesquisa e Formação do Sesc São Paulo (CPF-Sesc), co-realizadores desta ação. Em especial, registramos nossa gratidão e afeto à Sabrina Paixão, produtora cultural que atua no Sesc e foi nossa parceira na realização das atividades.

Bem-vinda, bem-vindo e bem-vinde ao Lugar de jogo!

Jaderson Souza e Tainá Felix

Game e Arte
contato@gamearte.art.br
gamearte.art.br
@tafelixbr

@talktojaderson

De Sigmund Freud a Sigmund Steampunk: a afetividade nos jogos

Arlete dos Santos Petry

Pensar sobre o jogo e a afetividade nos coloca diante da compreensão de que afetividade se refere a tudo o que nos afeta, seja de forma positiva, seja negativa. E o que nos afeta, de acordo com o psicólogo francês Henri Wallon, pode ser manifesto como uma emoção, um sentimento ou uma paixão³.

Partindo de uma perspectiva psíquica a respeito do tema, não podemos deixar de citar Sigmund Freud que, em *Além do princípio do prazer*, texto de 1920⁴, relata a brincadeira de seu neto de 1 ano e meio quando da partida da mãe. Os movimentos, executados pela criança, de afastamento e aproximação de um carretel, na sequência do afastamento da mãe, foram entendidos como uma brincadeira de encenação de um fato que ela não podia controlar no cotidiano de sua vida, mas, sim, no seu brincar. Essa brincadeira, para além de manter o menino no controle da situação, levava-o a ser o agente ativo de enviar a mãe para longe. Como bem discorre Freud, para além do princípio do prazer ocasionado pelo retorno do carretel, a experiência do desprazer de seu desaparecimento era compensada por ser por ele realizada e, ao objeto externo a ele, imposta.

Já no psicanalista inglês Donald Winnicott, encontramos dois conceitos muito pertinentes ao nosso tema. Trata-se da ideia de objeto transicional e de fenômeno transicional, apresentados em seu livro *Da pediatria à psicanálise*, publicado em 1951⁵. Ambos aparecem bastante precocemente na vida humana e têm a função de apaziguamento ante as diversas separações e rupturas pelas quais passamos. São chamados de transicionais por serem externos (enquanto objetos ou comportamentos), mas também internos, pois vêm a preencher uma necessidade subjetiva. Como exemplo podemos citar o ursinho ou paninho que a criança pequena arrasta por onde anda, ou o hábito da meditação ou da leitura nos adultos. Diante das mudanças e daquilo que não controlamos, esses objetos ou comportamentos que buscamos adotar nos servem como

³ Para ele, a emoção está relacionada à expressão fisiológica do que nos afeta, portanto não controlada pela razão; o sentimento já é a manifestação ou representação quando entendida ou percebida pela razão; a paixão é o que nos move em busca de um objetivo.

⁴ Sigmund Freud [1920], *Além do princípio do prazer*, Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

⁵ Donald Winnicott [1951], *Da pediatria à psicanálise*, Rio de Janeiro: Imago, 2020.

elementos de continuidade, de algo que permanece.

Mas em que essas teorias se relacionam com os jogos digitais?

Em primeiro lugar, aproximamos os jogos digitais dos jogos em geral e das brincadeiras, tendo nesses últimos a matriz do que se passa nos jogos digitais. Entretanto, para responder com mais precisão, precisamos situar os jogos digitais como artefatos culturais. Ao dizer isso, passamos a entendê-los tanto como produtos (possibilitando sua leitura) quanto como produtores de cultura (influenciando a cultura).

Se eles são resultantes da cultura, mas também a constroem, temos aí uma parte da resposta: os jogos digitais são objetos culturais (portanto externos) que nos colocam em situação da experiência de controle (necessidade subjetiva) de mundos fictícios.

Nesse sentido, Janet Murray⁶, tendo formação em computação e literatura, ao analisar as narrativas no ciberespaço vai entendê-las como objetos transicionais, ou seja, parte vinculadas à realidade externa e parte ao particular de cada um. O que elas proporcionam são fenômenos transicionais, ou seja, a experiência de nos apaziguar diante das situações da vida.

Em pesquisa realizada por nós entre os anos de 2010 e 2013, organizamos uma metodologia para a análise de jogos digitais que consistia em: i) o pesquisador jogar o jogo; ii) assistir pessoas jogando o jogo⁷ e iii) entrevistar o jogador. Frases como "os jogos me ajudaram a me conhecer melhor"; "em *Deus ex* vi uma situação que já aconteceu comigo"; "quando estou com um problema, penso como o personagem [...] agiria" eram comuns.

Portanto, podemos dizer que nos jogos "incorporamos", como no teatro, personagens e experimentamos outras possibilidades de vida. São ocasiões propícias para nos avaliarmos, para refletirmos.

Quando da proposta metodológica, definimos esta etapa como "jogo assistido". Este la para além de assistir ao jogador jogando o jogo, visava a uma assistência ativa no sentido de ser suporte (holding) para a experiência do jogador.

⁶ Janet Murray, *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*, São Paulo: Unesp, 2003.

Como afirmamos em texto anterior, "as narrativas dos jogos evocam emoções, temores e desejos profundos, pois fazem parte dessa mágica região intermediária na qual fatos e personagens são suportes 'reais' do que projetamos de nosso interior"8.

Em nossas entrevistas com jogadores, também constatamos que um mesmo jogo suscita diferentes questões entre alguns deles ou nada aparentemente suscita entre outros. Nesse sentido, entendemos que a leitura da cultura pode acontecer de diferentes maneiras. Pode acontecer como vivência ou como experiência, se formos seguir a tradição conceitual de Heidegger. Como experiência, ela vai transformar aquele que joga, mas, para que isso ocorra, será preciso se deixar levar pelo jogo ser jogado. Nesse caminho – considerado promissor na intersecção entre jogos digitais e afetividade – alguns trabalhos de mediação com jogos digitais têm sido feitos.

Mike Langlois, que ficou conhecido como Sigmund Steampunk em *Second Life*, tem sido um árduo defensor dos benefícios terapêuticos dos *videogames* e vem exercendo a psicoterapia individual e em grupos por meio dos jogos.

Quando entendemos narrativa "como uma forma expressiva que emerge da necessidade humana de organizar a experiência", assim definida pela pesquisadora Renata Gomes⁹, nos aproximamos do potencial afetivo de muitos jogos digitais.

Em livro relativamente recente, Maryanne Wolf¹⁰ – neurocientista e pesquisadora da leitura – escreve sobre a importância da "leitura profunda" para desenvolver empatia, o exercício cada vez mais difícil de se colocar no lugar do outro. Wolf cita Sherry Turkle¹¹ e seu estudo que mostra declínio de 40% da empatia nas últimas duas décadas entre a população jovem. Há excesso de atenção parcial contínua, pois temos vivido de forma a fragmentar nosso tempo, o que impossibilita a leitura profunda. Esse dado pode nos servir como um alerta para a forma como jogamos e como desenvolvemos jogos, bem como apontar para um acréscimo de importância no jogo mediado por alguém a partir de

⁸ Arlete dos Santos Petry, "Heavy Rain ou o que podemos vivenciar com as narrativas dos games"; disponível em: http://sbgames.org/sbgames2011/proceedings/sbgames/papers/cult/full/92019_1.pdf; acesso em: 10 nov 2021.

⁹Gomes, Renata, "Narratologia & Ludologia: um novo round"; disponível em: http://www.sbgames.org/papers/sbgames09/culture/full/cult21_09.pdf"; acesso em: 10 nov 2021.

¹⁰ Maryanne Wolf, O cérebro no mundo digital: os desafios da leitura na nossa era, São Paulo: Contexto, 2019.

¹¹ Pesquisadora do MIT (Massachusetts Institute of Technology) e autora de *Life on the Screen* e *Alone Together*.

determinados objetivos.

Retomando o trabalho de Janet Murray em *Hamlet no Holodeck*, ela ainda dirá que os computadores (atualizamos para smartphones) podem se apresentar como objetos liminares, conceito que ela toma do antropólogo Victor Turner.

Na antropologia, Victor Turner apresenta os ritos como sendo compostos por três fases: pré-limiar, liminar e pós-liminar. A liminaridade é entendida como a fase da passagem (nem aqui nem lá), um momento de propensão à criatividade, de libertação dos controles da estrutura social, um período de exame dos valores da cultura. Nos momentos liminares, as definições sociais são colocadas em suspensão e abre-se espaço para mudanças.

Os jogos, ao proporcionarem a vivência de outros eus possíveis (avatares e personagens); do exercício de diferentes papéis; de tomadas de decisão; do executar de certas performances podem proporcionar a aquisição de padrões de ação mental, a aquisição/reflexão de juízos morais. Ou seja, são uma oportunidade para elaborar questões psíquicas e sociais.

Partindo de uma teoria das motivações, Przybylski, Rigby e Ryan¹² situam algumas necessidades psicológicas específicas que eles satisfazem, tornando a atividade de jogar aprazível. Seriam elas: percepção de competência, autonomia e conexão social.

A percepção de competência ocorre em função do *feedback* positivo que o jogador recebe por meio do sistema do jogo; a experiência de autonomia passa a ocorrer quando os jogos oferecem variadas oportunidades de ação ao jogador, proporcionando-lhe escolhas em relação a metas e estratégias. Por fim, especialmente por meio das interações nos jogos *online* e nas diversas comunidades de jogadores, os jogos oportunizam a satisfação da necessidade humana de ligação ou conexão social. Todas essas são necessidades psicológicas universais que, segundo os autores, os *videogames* estão fornecendo como experiência.

¹² Hélène Gratiot-Alfandéry, *Henri Wallon*, trad. e org. Patrícia Junqueira, Recife: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010; disponível em: http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/me4686.pdf>.

Em pesquisa realizada por nós com 182 jogadores¹³, todos estudantes de jogos digitais, encontramos que 29% deles consideram que desenvolveram habilidades socioafetivas, seja interpessoais, seja intrapessoais, por meio dos jogos.

Por fim, não se pode esquecer que o efeito de jogar um jogo é diferente em cada sujeito¹⁴. Os jogos são suportes na elaboração de conflitos, mas é a especificidade de cada um, como um coletor de elementos sígnicos, o que poderá produzir algum efeito terapêutico, e não a narrativa por si só.

*

Arlete dos Santos Petry é professora do Departamento de Artes da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN) na área de arte/educação e professora dos mestrados em ensino de arte – ProfArtes e em inovação em tecnologias educacionais, ambos na UFRN. Doutora em Comunicação e Semiótica pela PUC-SP (2010), pesquisou os temas jogo, autoria, produção de conhecimento e jogos digitais. Em 2014, esteve na Universidade de Toronto na condição de pesquisadora visitante e, no ano de 2012, foi professora visitante no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA-USP com a disciplina A Vida Digital: um Percurso da Hipermídia aos Games. Seus temas de pesquisa buscam fundamentos na filosofia, na semiótica, na educação, nas artes e na psicanálise. Possui graduação em psicologia pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos e mestrado em educação pela mesma universidade.

@arletepetry1

*

¹³ Arlete dos Santos Petry, "Consumo de videogames: algumas preferências e motivações para jogar"; disponível em: < h t t p s : / / w w w . a c a d e m i a . e d u / 2 2 8 4 7 9 8 0 / Consumo_de_Videogames_algumas_prefer%C3%AAncias_e_motiva%C3%A7%C3%B5es_para_jogar>.

¹⁴ Arlete dos Santos Petry e Luís Carlos Petry, "Possibilities of Encounter Between Psychoanalysis and Videogames: Thinking with Freud and Lacan"; disponível em: https://www.academia.edu/13129444/ Possibilities_of_encounter_between_Psychoanalysis_and_videogames_thinking_with_Freud_and_Lacan>.

Videogames e afetividade

Jaderson Souza

Por toda a sua história, a interação com jogos digitais e analógicos tem proporcionado sentimentos e momentos de emoção. Seja a alegria dos encontros nos fliperamas, seja o senso de pertencimento em espaços públicos (virtuais e presenciais), ou a amplificação de comportamentos hostis em *videogames* de competição *online*, através deles podemos experimentar a intensa sensação de humanidade.

Comecemos pelo começo. Quando penso em afetividade, a primeira referência que encontro vem de uma série de reflexões na terapia. Em primeiro lugar, é surpreendente quão importante é tirarmos um tempo pra pensarmos sobre nós mesmos. Presos na cordinha entre trabalho cansativo e entretenimento massificado, não é nada óbvio que tiremos algumas horas da semana para simplesmente pensar.

Esta "cordinha" que escrevi ali acima foi registrada por uma pesquisadora superimportante: Hannah Arendt. No seu livro *A condição humana*¹⁵, ela coloca como situação predominante na vida da cidade um ciclo nada virtuoso, digamos assim, e que dificilmente pode ser quebrado. Se por um lado trabalhamos cada vez mais, o fazemos por um motivo: aumentar nossa capacidade de consumo. E, enquanto não estamos trabalhando, precisamos descansar. É aí que entra a indústria cultural.

Aliás, a publicação do livro coincide com o auge do processo de industrialização no Brasil, no governo Kubitschek, que tinha como jargão "crescer cinquenta anos em cinco". Haveria alguma ligação entre ideias dos anos 50 e os dias de hoje? Cada vez mais acelerado, arrisco-me a dizer que esse movimento entre trabalho-entretenimento passa a ter uma função importantíssima para a manutenção da indústria de *videogames* massificada.

Será que gostamos pra valer dos videogames AAA¹⁶?

¹⁵ Creio que as ideias mais importantes presentes neste texto façam parte desse livro de Hannah Arendt. Nessa maravilhosa obra, a pesquisadora discorre sobre totalitarismo, tradição e sua relação com atividades fundamentais do ser humano, como o trabalho, a ação, a obra e a fabricação de coisas. Hannah Arendt, *A condição humana*, São Paulo: Forense Universitária, 2016

¹⁶ Quando falo de jogos AAA, refiro-me à parte da indústria que detém os maiores orçamentos para a produção de videogames. Como de praxe, há um artigo na Wikipedia sobre isso: https://pt.wikipedia.org/wiki/AAA_(indústria_de_jogos)>.

Talvez a linha entre o sentimento de "gostar" de alguns jogos ou submeter-se a repetições de mecânicas infinitas seja bem tênue.

Não tenho um arcabouço teórico para falar sobre cognição e *videogames*. O que poderia dizer sobre mecânicas é algo bem prático e que faz parte dos trabalhos de um *game designer*. Enquanto sistemas em *loop*, as mecânicas de *videogame* constroem repetições. E nosso cérebro adora isso. Desvendar padrões de jogo, buscar estratégias que funcionam bem, repetir. Juntar o *looping* da mecânica principal do jogo com um bom sistema de recompensas é a fórmula para formar uma palavra em nossas bocas:

Topzera.

Particularmente, prefiro exprimir essa sensação com um "dahora", ou "massa". Não importa. Enquanto jogadores, é bacana sabermos dessas coisas. É importante compreendermos o quanto um jogo se apoia (ou não) no exagero de repetições e recompensas. Sim, a enxurrada de baús, moedas e estrelinhas que você recebe em um jogo pode liberar descargas de dopamina capazes de te dar a sensação de prazer e bom humor. É daí que surgem algumas relações entre *videogames* e vício.

Mudemos um pouco o fio da meada. Embora a questão de "gostar" de algo esteja relacionada com a satisfação cognitiva, emoções e sentimentos com *videogames* também remetem a histórias do nosso cotidiano.

Quando adultos, muitas dessas histórias remetem a nostalgia. Momentos no fliperama, encontros com amigos para jogar, zoação geral. Para alguns de nós, o tempo dos videogames passou. Como sabiamente disse Huizinga¹⁷ em 1938, a seriedade procura excluir o jogo, tirando a importância da ludicidade em nossas vidas, nos punindo por algo que não é nossa culpa: crescer.

Tudo bem. Essa mesma seriedade presente no trabalho é contraditória. Ao mesmo tempo que surgem frases do tipo "videogame é coisa de criança", o próprio capitalismo trata de desmentir essa informação. Afinal, jogadores de Mega Drive e Super Nintendo cresceram e agora são parte fundamental do mercado consumidor de *videogames*.

¹⁷ Mais uma vez, não poderia deixar de citar o livro mais famoso sobre jogos. Trata-se do *Homo ludens*, de Johan Huizinga, de 1938. Mandou bem, Johan!

Entre todas as histórias possíveis com *videogames*, o que mais me chama a atenção neste momento é a sensação de preenchimento de um vazio que a vida nos traz quando ela não cumpre determinadas funções.

Como o trabalho é sério demais, o *videogame* chega a cumprir a função do descanso. O círculo mágico abarca todos os nossos sentidos, muitas vezes nos levando pelo *flow*, pelo clicar dos botões. Nas sábias palavras de uma querida aluna de 85 anos, Dona Eda, o game é capaz de nos fazer esquecer da vida cotidiana e, mesmo que momentaneamente, "queimar o nosso feijão". E está tudo bem. A condição que gostaria de reiterar aqui é que não percamos a noção de que estamos jogando.

Mas que também haja espaço para experiências mais profundas. Aquelas presentes nas grandiosas narrativas dos RPGs. E também nos *videogames* autorais, independentes, pequeninos. Gentis pedaços de código na tela, feitos com muito carinho, que nos permitem viver histórias e perspectivas diferentes. Imergir. Mas também emergir, encontrar pessoas por aí. Jogar com elas. Ou também ter a feliz surpresa de trombar com desenvolvedores que colocam suas criações debaixo do braço, procurando mostrá-las para você. Sim, você mesmo¹⁸.

Enfim, afeto em forma de jogo.

*

Jaderson Souza é doutorando em humanidades, direitos e outras legitimidades pela Universidade de São Paulo. Mestre em Tecnologias da Inteligência e Design Digital pela PUC-SP. Possui pós-graduação em Produção e Programação de Games pelo Senac (2007) e graduação em Tecnologia e Processamento de Dados (Fiap, 2004) e Marketing (Senac, 2018). É CEO da Game e Arte.

@talktojaderson

*

¹⁸ Por fim, quando falo de trombar desenvolvedores por aí, não consigo parar de lembrar dos tantos espaços culturais em que estivemos presentes. A pandemia interrompeu a circulação. Desde então, sentimos muita falta de encontrar pessoas e levar videogames pra vocês. Enquanto não podemos voltar, vale aquela moral de sempre nas redes sociais e também com *reviews* na página dos nossos jogos: https://www.gamearte.art.br/autorais>.

Práticas tóxicas em jogos têm alvos definidos

Evelyn Mackus

A toxicidade nos *games online* é um fenômeno que não vem de hoje e faz parte intrinsecamente da cultura e da comunidade de jogos *multiplayer*. Esses títulos têm como principal característica a interação entre diferentes jogadores – e isso, aliado às emoções à flor da pele e ao anonimato, é pano de fundo para condutas injustificáveis.

Xingamentos, agressões verbais e eventuais ameaças fazem parte da pirâmide de violência que pode ser estabelecida nas relações virtuais criadas no ambiente de jogos *multiplayer*.

Uma pesquisa de 2019 do Centro de Tecnologia e Sociedade da Anti-Defamation League (ADL)¹⁹, instituto criado para combater o ódio em diversas esferas, revelou que ao menos 74% dos jogadores entrevistados já sofreram algum tipo de ameaça ou agressão em jogos *online*. Outros números são: 67% foram chamados por nomes ofensivos, 50% foram pessoalmente incomodados ou discriminados e 35% foram assediados sexualmente por meio de plataformas *online* de jogos.

Essas agressões não são fenômenos isolados e fazem parte dessa cultura presente principalmente em *multiplayers*, mas não aparecem apenas nessa comunidade. O ambiente *gamer* dá margem para que jogadores se escondam sob nomes fictícios e personagens de jogo, e ataquem aliados e adversários por qualquer motivo – geralmente por erros ou mau desempenho.

Falo de ambiente porque ele permite que essas agressões aconteçam. Na minha experiência e convívio, todo jogador já presenciou algum tipo de atitude tóxica: nunca conversei com alguém que jogue com frequência e nunca tenha sofrido um xingamento ou participado de uma situação desconfortável a alguém. Nos jogos *online*, isso é considerado normal – e não pode ser.

Geralmente, jogos com experiências *multiplayer* também têm partidas intensas, o que, a meu ver, intensifica todas essas situações. A felicidade é multiplicada, mas a raiva

¹⁹ "Free to Play? Hate, Harassment and Positive Social Experiences in Online Games"; disponível em: https://www.adl.org/media/13139/download>.

também, e a explosão pode acontecer – e geralmente acontece – contra companheiros de equipe.

O anonimato propiciado pelo ambiente *online* e pela utilização de *nicknames*, ou seja, apelidos dentro do jogo, também é um fator que agrava a situação. O senso de responsabilidade é esquecido pela própria fala – já que você fala por aquela persona *online* e não por você mesmo – e também o senso de que você está se referindo a pessoas reais quando xinga, e não a figuras *online*.

Mas, para mim, existem dois tipos básicos de atitudes tóxicas: as motivadas pelo ambiente, pela cultura do *multiplayer* e pela falta de tolerância e empatia ao próximo; e as motivadas por discriminação, seja referente a gênero, raça, sexualidade ou condição social. E a segunda precisa parar neste momento.

Isso também acontece com frequência demais. Do meu local de fala como mulher em jogos *online*, a experiência pode se tornar infernal e exclusiva: sofro por ser menina desde que comecei a me identificar com *videogames*. Já fui expulsa de partidas por homens que não aceitavam minha presença ali. Já fui discriminada fazendo meu trabalho como repórter de *games*, já me descreditaram como parte da comunidade e já fizeram de tudo para que eu não ocupasse mais nenhum espaço como *gamer*.

E não foi só comigo. Na mesma pesquisa da ADL, foi feito o levantamento da identidade de pessoas que sofreram assédio em jogos. Mulheres estão na liderança, com 38%. Em seguida, LGBTs com 35% e negros com 31%, seguidos por latinos, muçulmanos e judeus²⁰.

Minorias são alvos fáceis para quem deseja ser tóxico com direcionamento, para quem deseja atingir mais fundo o jogador a quem quer ofender. São proferidos xingamentos racistas, misóginos e Igbtfóbicos e demonstrações verbais de que aquelas pessoas não são bem-vindas ali: "volta para a cozinha" ou "volta para a senzala", além de ameaças, são, infelizmente, comuns²¹.

²⁰ Ibidem.

²¹ "Rematch: A realidade do brasileiro afasta negros do cenário de esports"; disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/ /id/7030954/rematch-a-realidade-do-brasileiro-afasta-negros-do-cenario-de-esports>.

É doloroso e traumático ser vítima de atitudes tóxicas direcionadas à sua identidade. Acontece todos os dias e é razão ativa para que minorias se afastem do ambiente dos *games multiplayer*, dominado por homens brancos heterossexuais — ou, pelo menos, local em que eles têm mais voz.

E isso é ainda mais acentuado e visível nas esferas de maior destaque dentro de jogos multiplayer: os *esports*. Nas competições de alto nível, estão os melhores jogadores de cada título – e a grande maioria disso é composta de homens brancos e heterossexuais. A estrutura social explica: pessoas assim ocupam espaços de destaque em praticamente todas as profissões.

Por exemplo: de acordo com a Pesquisa Game Brasil 2021²², mulheres são 62% do público *gamer* de celulares, 38,1% em consoles e 40,4% em computadores. Considerando que quatro em cada dez praticantes de jogos de computador são meninas, como é possível que as primeiras mulheres em uma liga oficial de *League of Legends*, maior *esport* do país antes da existência do *Free Fire*, tenham aparecido apenas em 2021?

O Campeonato Brasileiro de *League of Legends* (CBLoL) existe desde 2012 e só teve mulheres como narradoras e comentaristas este ano, após nove anos de existência. Mulheres competidoras só apareceram no circuito oficial em 2020, com Harumi, jogadora da Rensga, no Circuito Desafiante (segunda divisão)²³. Ainda não tivemos nenhuma mulher competindo na primeira divisão. O cenário competitivo de *games* não é um ambiente fácil para minorias, assim como a sociedade nos desfavorece a todo momento.

No entanto, esse panorama está mudando nos últimos anos – e isso tem a ver diretamente com a intervenção das minorias que conseguiram destaque mesmo nessa situação.

²² "Pesquisa Game Brasil destaca comportamento dos jogadores durante a pandemia"; disponível em: https://www.arkade.com.br/pesquisa-game-brasil-destaca-comportamento-dos-jogadores-durante-a-pandemia/.

²³ Coluna da Evelynn: "Por que as ligas femininas são necessárias nos esports?"; disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/7803037/coluna-da-evelynn-por-que-as-ligas-femininas-sao-necessarias-nos-esports.

Por pressão da comunidade e de figuras públicas, mulheres, negros, LGBTs e pessoas com deficiência têm ocupado mais cargos de destaque dentro do meio²⁴. Em 2020, uma mulher esteve no time campeão da Liga Brasileira de *Free Fire* (LBFF) – campeonato que tem três mulheres em sua equipe de talentos na transmissão. Hoje em dia, quatro mulheres e dois negros fazem parte da equipe de transmissão do *League of Legends*, e isso se reflete em diversos outros jogos.

Coletivos como o Sakuras Esports, o Wakanda Streamers e o Projeto Fierce esforçam-se diariamente para trazer visibilidade e oportunidades para minorias dentro dos esportes eletrônicos – e causam enorme impacto. Dar base para que minorias mostrem seu trabalho é primordial para que elas cheguem ao topo da pirâmide como estão chegando.

Isso é papel, também, dos torneios e eventos de *esports* exclusivos para minorias. Sem a presença de seu opressor, mulheres, negros e LGBTs têm incentivo para competir em um espaço seguro e para se dedicarem sem empecilhos e sem medo, o que é mais um exemplo de base para que essas pessoas cheguem ao topo da pirâmide.

Ter mais minorias em lugares de visibilidade e referência é fundamental para que não sejamos mais alvos fáceis de figuras de opressão – e, consequentemente, para que não sejamos mais quem mais sofre com a toxicidade nos *games*. Precisamos que os *games* sejam um espaço de segurança e acolhimento para que eles sejam igualmente divertidos para todos os seus usuários.

Além disso, precisamos que o combate a práticas tóxicas, para além de gênero, raça e sexualidade, também seja uma luta. Não é engraçado xingar companheiros de equipe, não é engraçado ameaçar alguém em *chats* de voz, e isso não pode ser normalizado. *Gamers* com todos os rostos precisam lutar efetivamente para que isso não seja aceito em nenhuma esfera, por nenhum algoz.

Com isso, construímos uma comunidade de *games* e *esports* mais inclusiva e menos nociva. Todo mundo merece se divertir jogando *games*, e atitudes tóxicas apenas

²⁴ "Buscando inclusão, *streamers* com deficiência física criam projeto Juntos Somos Mais Fortes"; disponível em: https://www.espn.com.br/esports/artigo/_/id/5930871/buscando-inclusao-streamers-com-deficiencia-fisica-criam-projeto-juntos-somos-mais-fortes.

atrapalham a diversão, a tranquilidade e a alegria na competitividade que um bom jogo propicia. Está nas mãos dos *gamers* melhorar nossa comunidade.

*

Evelyn Mackus Costa é bacharel em Jornalismo pela Universidade Anhembi Morumbi e repórter de *esports* há quatro anos. Atualmente é repórter na Riot Games, cobrindo o Valorant Champions Tour Brasil, e apresentadora no podcast *Lança a Braba*. Passou pela ESPN como repórter e teve uma coluna no canal sobre cenário feminino de *esports*, assunto em que é engajada desde sempre. Passagens também pelo Mais Esports e pela XLG UOL como jornalista, além de experiência como comentarista de *esports*.

@evelynmackus

*

Toxicidade no mundo dos games – atravessamentos da psicologia, a experiência do AfroGames e as redes de afeto

Mariana Uchôa

Este artigo nasce do desafio de conceituar a toxicidade nas redes de afetividades dos *games* e, para isso, traz a experiência vivenciada no projeto AfroGames, primeiro centro de cultura *gamer* e formação de jogadores de esportes eletrônicos dentro de uma favela. E, para pensar relações tóxicas no mundo dos *games*, traz os recortes de gênero, social e racial, de sexualidade, o recorte familiar e seus atravessamentos.

A importância do acordo conceitual

As palavras significantes costumam guardar dentro de si, ao longo de sua história e a partir de seus usos, muitos entendimentos e significados diferentes. Entendemos como crucial buscar um acordo conceitual para que, ao refletir sobre toxicidade neste artigo, saibamos a partir de quais perspectivas estamos mirando o termo. Não queremos aqui restringir, mas reconhecer as janelas a partir das quais percebemos a palavra e sua aplicação no contexto dos *games*.

Toxicidade é um substantivo derivado do adjetivo primitivo tóxico. O dicionário *Michaelis* nos conceitua o adjetivo simples masculino tóxico como "que ou o que envenena; que tem a propriedade de envenenar; venenoso"²⁵; já em farmacologia, seria "que ou o que produz efeitos nocivos no organismo"²⁶.

Bem se vê por essas definições que o termo tóxico tem uma ligação muito frequente e direta com ciências como a bioquímica, a farmacologia, alimentação e até a psiquiatria – quando se pensa em drogadição. Então, quando pensamos no nível do desenvolvimento intra e interpessoal, nas relações e estudos de si, durante muito tempo, o emprego comum da palavra "tóxico" estava relacionado ao uso de drogas, principalmente ao uso abusivo, levando à dependência química.

²⁵ Disponível em: https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/tóxico/>.

²⁶ Dsponível em: http://www.ivfrj.ccsdecania.ufrj.br/ivfonline/edicao_0013/terminologia.html.

No entanto, nos últimos anos, o termo vem sendo expandido por novas aplicações e ganhando autonomia. Escuta-se mais comumente expressões como "relações tóxicas" ou "pessoas tóxicas" de forma trivial em discursos presentes nas mídias formais, redes sociais, conversas rotineiras e embasando processos de desenvolvimento em organizações. Esses usos remetem mais ao campo da psicologia e das relações.

Apesar dessa expansão e de sua frequência, é importante afirmar que, até o momento da publicação deste artigo, não foram encontrados documentos que atestem, contextualizem e conceituem expressamente o uso da palavra toxicidade na literatura recente da psicologia. Pelo contrário, ouve-se de algumas pessoas do meio acadêmico a desqualificação do termo. No entanto, defendemos a importância de reconhecer e valorizar os conceitos criados linguisticamente a partir de seu uso corriqueiro, visto que a demanda é emergente, buscando dar nome a algo que antes talvez não fosse visto de forma tão nítida. Dar nome é uma forma de afirmar a existência de algo. Nomear é dar acessibilidade a um pensamento. Entendemos que é o papel da academia estar permeável e integrada à vida social de tal forma que possa exercitar sua capacidade de integrar, reconhecer e conceituar demandas que venham da vida cotidiana. Nesse sentido, buscamos aqui entrecruzamentos epistemológicos para apreender o uso corriqueiro atualizado do termo tóxico e sua variante substantiva, toxicidade.

Então, o que é toxicidade?

O que é isso que as pessoas estão chamando de tóxico? Que relações são essas que estamos precisando nomear? O que está acontecendo no convívio entre nós que estamos identificando como tóxico?

Baseando-nos no conceito do dicionário Michaelis apresentado anteriormente ²⁷, estamos falando daquilo que se relaciona com algo que em grande quantidade e/ou intensidade tem a capacidade de envenenar um ou mais corpos. Entendemos, portanto, que a toxicidade está diretamente conectada ao encontro entre objetivos e/ou pessoas e não diz de uma pessoa específica. Não acreditamos que alguém seja algo em absoluto, mas em relação. Uma pessoa se encontra com a outra e, nessa relação, expressa um comportamento tóxico, que envenena e faz mal para a relação, para o outro e também

²⁷ Dsponível em: https://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=tóxico>.

para si. Na medida que aumenta ou diminui a frequência de seu comportamento, se torna mais ou menos tóxica em todas essas frentes.

Na busca de referências bibliográficas no campo da psicologia e da filosofia, convocamos Gilles Deleuze a nos acompanhar nessa conceituação. Ao falar de envenenamento, o autor reflete sobre a diferença entre o bem e o mal e o bom e o mau²⁸. Na primeira dicotomia, refere-se sobre aquilo que é completamente certo (pessoas de bem) ou o que é completamente errado. Já quanto à segunda dicotomia, abre espaço para a diversidade da vida. A gente tem bons encontros ou maus encontros, com pessoas que têm comportamentos bons para alguns aspectos ou pessoas e ruim para outras. Para Deleuze, interessa se aprofundar sobre o funcionamento e as idiossincrasias dos encontros bons e maus. Nesse sentido, é importante nomear que o filósofo entende os encontros como aquilo que acontece com dois ou mais corpos, que podem ser pessoas, mas podem ser conceitos, experiências, situações, coisas.

A partir do encontro com o outro, meus comportamentos ou os do outro podem despertar toxicidade, isto é, podem produzir uma sensação de envenenamento do outro, visto que é da ordem da interação. Quando um corpo encontra outro corpo, a maneira como eles se relacionam pode compor um aumento da potência de agir ou um pode decompor o outro, destruindo a coesão de suas partes, o que podemos entender como envenenamento, toxicidade.

É importante para nós nomear a diferença entre reconhecer que algo é da relação e relativizar comportamentos nocivos – o que comumente se define como "passar pano". Se alguém tem uma atitude racista com outra pessoa, isso é um comportamento intoxicante para quem sofre o efeito da atitude e não pode ser relativizado, não é uma questão interpretativa. Para essas situações, a lei existe para determinar o que as pessoas não conseguem resolver nas relações conversando. Esse e outros comportamentos tóxicos criminosos, ou que se busca proibir por lei, são casos em que o diálogo não consegue encaminhar as situações e suas consequências – uma forma de garantir direitos inalienáveis que estão sendo transgredidos. Não abordaremos essa esfera das relações.

Ver também O afeto em Deleuze: o regime cristalino e o processo afetivo da imagem-tempo no cinema, em Marília Xavier Lima e Nilson Assunção Alvarenga; disponível em: https://portalrevistas.ucb.br/index.php/esf/article/view/

<u>2911>.</u>

²⁸ Gilles Deleuze e Félix Guattari, *Mil platôs: capitalismo e esquizofrenia,* Rio de Janeiro: Editora 34, 1995-1997, 715 p.

Toxicidade no mundo dos games

Para pensar relações tóxicas na experiência dos esportes eletrônicos, é importante fazê-lo a partir de recortes de gênero, social e racial, de sexualidade e o recorte familiar. Ao refletir sobre gênero, incluímos questões relacionadas à presença e interação com mulheres e pessoas transgênero; quando falamos de recorte social e racial, trazemos a presença de pessoas não brancas para o cenário dos *games*, bem como os usos feitos pelas classes C, D e E; ao abordarmos sexualidade, estamos olhando para como a orientação sexual atravessa esse universo; e quando avaliamos a questão do recorte familiar, estamos propondo um deslocamento do uniforme dos *games* para além do entretenimento e como as gerações mais velhas veem os usos que seus filhos fazem dos jogos eletrônicos.

Faremos um acordo conceitual sobre identidade e expressão de gênero para, em seguida, avaliarmos como isso aparece nas questões relacionadas à toxicidade. Sobre identidade de gênero, queremos alinhar conceitualmente que a entendemos como uma experiência singular e individual do gênero que cada pessoa performa, ou seja, cada um pode ou não se perceber correspondido com o sexo atribuído no nascimento. Então, trata-se da percepção que cada pessoa tem sobre si, uma convicção íntima e que não necessariamente é visível para as outras pessoas. Portanto, a diferença entre o sexo atribuído na certidão de nascimento e a identidade de gênero percebida pela pessoa pode ou não ser visualmente clara para os outros.

Quando se fala de expressão de gênero, estamos abordando a manifestação pública da identidade de gênero, correspondente ou não ao sexo biológico atribuído ao nascimento. Alguns referenciais de expressão de gênero socialmente instituídos são nome, maneira de se vestir, corte de cabelo, comportamento, tom de voz, características corporais, interação com outras pessoas.

Essas nuances entre identidade de gênero, expressão de gênero e o sexo biológico são motivos de muitas relações tóxicas e violentas, não apenas nos esportes eletrônicos, mas no mundo – refletidas nos *games*.

A experiência no AfroGames

O projeto AfroGames é fruto de uma parceria entre o Grupo Cultural AfroReggae e a Chantilly Produções. Seu objetivo principal é utilizar a educação e a tecnologia como estratégias para transformação social e geração de renda por meio da criação do primeiro time profissional de *esports* dentro de uma favela no mundo e de um centro de *esports* que forma atletas com alto potencial competitivo.

Focado em games mais populares, como League of Legends (LOL) e Fortnite, o projeto visa à formação de jogadores e equipes, além de oferecer oficinas de inglês e programação de jogos. Desde 2019, o AfroGames foca em jovens em vulnerabilidade econômica e social, moradores de favelas da cidade do Rio de Janeiro, trazendo o esporte, a tecnologia e o lazer como ferramentas de bem-estar social.

A escolha do *LOL* para iniciar os trabalhos teve dois principais motivos: a popularidade do jogo, que facilitava a atração de jovens e captação de recursos, visto que na época muito menos empresas valorizavam e respeitavam o universo dos *games*; e a diversidade expressa nas identidades e expressão de gênero, contextos culturais e outras características dos personagens que têm real impacto em seus poderes e sua postura no jogo. Entendíamos que o jogo nos trazia a oportunidade de abordar essas questões com a juventude.

O aspecto da diversidade, que encaramos como potência, no entanto, é comumente disparador de comportamentos tóxicos, visto que preconceitos afloram em contextos de diferença. Uma vez que as relações e os conflitos que aparecem no jogo refletem as nossas relações fora dele, o que entendemos como bom e mau, como saudável ou insalubre vai influenciar a relação com os personagens e as pessoas por trás dos avatares. Vale destacar que, para algumas pessoas, as orientações sexuais distintas da heteronormatividade são percebidas como doença e promiscuidade, e o ambiente dos jogos vira um contexto de exacerbação dessas visões, visto que as emoções ficam muito afloradas. Portanto, um mundo de complexidade de comportamentos vai se refletir no ambiente do jogo, ou seja, conceitos sociais, visões de mundo sobre o certo e o errado. E o AfroGames se propõe a sustentar um ambiente de quebra desses paradigmas.

Para seleção de participantes do projeto, decidimos que das cem vagas por ordem de inscrição para participação criaríamos 30% de cota para meninas e/ou pessoas com deficiência. Essa decisão foi acompanhada por entrevistas de acolhimento com cada pessoa inscrita.

Essas conversas foram oportunidades de muito aprendizado: não apenas sobre a história de cada pessoa, mas também sobre o entendimento atual que os jovens daquela região têm sobre o universo dos jogos e das suas possibilidades nesse campo.

Sobre as cotas, vale ressaltar que o projeto não tem cotas raciais porque no Brasil as questões sociais são, antes de tudo, atravessadas por questões de raça. Dessa forma, um projeto que se passa dentro do território marginalizado que é a favela, um espaço de vulnerabilidade econômica e social, consequentemente já atende em maioria pessoas pretas.

Mulheres nos jogos

A Pesquisa Games Brasil 2016²⁹ foi a primeira a apontar o público feminino como maioria nos *games*. Em 2018, quando soubemos disso, ainda no processo de criação do AfroGames, nos perguntamos: se as mulheres estão jogando mais, o que está acontecendo que elas não estão competindo? Não chegam ao espaço competitivo, de liderança? Por que quando falamos de jogos não estamos falando sobre mulheres? Com a experiência, passamos a crer que, no percurso entre começar a jogar e se destacar, as mulheres precisam atravessar muitos comportamentos tóxicos contra sua condição de mulher.

A mesma pesquisa, publicada em 2021, apontou que, em 2020, as mulheres majoritariamente jogam no *mobile*³⁰. Acreditamos que é uma consequência de que jogos no celular são mais práticos, portáteis e baratos, mas também porque os jogos no computador costumam guardar relações mais tóxicas, com mais agressividade, porque ali a presença dos homens é maior – e, por isso, a opressão de gênero acontece de forma mais contundente.

²⁹ Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/.

³⁰ Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>.

A subjugação e o envenenamento das mulheres ultrapassa as questões de gênero e atingem também a sexualidade. Frases como "mulher que gosta de game é tudo lésbica"; "mulher bonita não joga"; "só joga quem não tem namorado"; "ela só está jogando por causa do namorado, não gosta de verdade de jogar" são muito comuns nos *chats*, comentários e nas salas de jogos. Esses discursos criam barreiras para que a mulher possa se afirmar como *gamer*, criando uma demanda de que ela precisa se justificar e se superar como jogadora para garantir seu espaço. Ela não pode apenas jogar, querer competir e se divertir; ela precisa conhecer números dos jogos, ficar *online* por muito tempo, ser reconhecidamente muito boa.

Para enfrentar uma convicção cultural tão forte que afasta as meninas dos jogos eletrônicos, é preciso fazer uma escolha intencional igualmente forte. No AfroGames, uma das formas de gerar acolhimento para as meninas foi a criação da cota. É curioso perceber que precisamos explicar essa escolha em 100% das entrevistas dadas para veículos de comunicação sobre o projeto. O questionamento vinha sempre da sugestão de que seria suficiente apenas abrir as inscrições que as jovens viriam. No entanto, entendemos que, quando criamos a ação afirmativa, estamos divulgando publicamente para as meninas de Vigário Geral e das favelas do entorno, sejam elas jogadoras ou não, que elas são bem-vindas ali, que o espaço pertence a elas.

Essa estratégia se comprovou eficiente quando, ao entrevistar uma das inscritas para a turma de produção de trilha sonora, ela afirmou que só estava conosco porque havia cota para meninas. Ela entendeu essa ação afirmativa como um sinal de que estaríamos interessados em entender os problemas do jogo, as *toxicidades* que o ambiente traz para as garotas. Sim, ela falou "o jogo é muito tóxico" quando perguntamos se ela faria o curso de *LOL*. Ela escolheu que manteria sua relação com o *game* apenas no campo do divertimento e da leveza, ela não gostaria de precisar lidar com esses desafios no ambiente do curso, por isso focaria em trilha sonora. Essa cena nos mostra o caso de uma jovem que, diante de um contexto que atravessou o seu corpo com violência, não cogita ocupar um lugar de liderança.

Recorte social e de raça nos jogos

A Pesquisa Brasil 2021³¹ diz que 72% dos brasileiros jogam algum tipo de jogo e que 75% das pessoas jovens começaram a jogar mais na pandemia. No entanto, reunindo as classes C, D e E, não se chega à metade das pessoas que jogam. O número de pessoas pretas (considerando também a nomenclatura "pardas"), chega a 50%, somando as das classes mais baixas com as da classe alta.

É muito importante destacar que o salto de pessoas pretas no mundo dos jogos está relacionado à criação e massificação de *games* para *mobile*. Jogos como *FreeFire* e *PUBG* são sucesso na favela porque não precisam de uma internet muito potente e são suportados por *smartphones* de categorias mais populares, mais baratos.

A nossa experiência de iniciar com jogos de computador foi muito curiosa. O professor Rennan Costa preparou uma breve aula teórica sobre o *LOL* e estava muito interessado em assistir aos alunos jogarem pela primeira vez. No entanto, ele passou grande parte do primeiro encontro ajudando seus alunos a criarem um *e-mail* – muitos até ali não sabiam nem o que era um *e-mail* e para que ele servia.

Então, ao pensar toxicidade a partir de recorte social e de raça, é importante reconhecer que existem diferenças muito grandes de experiência entre ser um jovem classe A do sul do Brasil, um jovem de favela do Rio de Janeiro e um jovem do Nordeste. E, no mundo fora das telas, esses jovens não convivem, não se conhecem, então não precisam lidar cotidianamente com essas diferenças. Nos jogos eletrônicos, as barreiras físicas que nos "protegem" caem e eles estão em contato frequente, se relacionando o tempo todo com a alteridade e daí as dificuldades e preconceitos emergem. Vejo um sotaque, um erro gramatical, uma ignorância que me parece absurda e já reajo. No contato com a diferença é possível estranhar e ainda assim criar muitas inovações e se desenvolver como pessoa. Mas também é possível estranhar e agir com violência e opressão, que é o que mais acontece.

³¹ Disponível em: https://www.pesquisagamebrasil.com.br/pt/pesquisa-game-brasil/>.

Família e toxicidade nos jogos

Culturalmente, as gerações com mais de 40 anos costumam entender os jogos eletrônicos como uma banalidade, uma diversão esvaziada. A ideia de que jogar pode ser um trabalho e um esporte, de que existe uma cadeia produtiva extensa para além dos jogadores, de programação, trilha sonora, design, narração, comentaristas, entre outros, tudo isso ligado a esse interesse crescente socialmente é muito distante para a maior parte dessas pessoas. Por conta disso, os *games* são muitas vezes entendidos pela família dos jogadores como algo que se deve fazer apenas nas horas vagas. Por isso, os jovens que estão cada vez mais imersos nesse universo experimentam uma cisão com a família, visto que não recebem apoio e são questionados sobre sua dedicação.

Essa análise enviesada pela crença cultural de que o jogo é algo vazio, nas famílias se mistura com um outro aspecto que, muitas vezes, têm razão de observar: a quantidade de tempo que os jovens passam jogando. Porque não respeitam e valorizam a experiência com os jogos, acabam não conseguindo argumentar com os jovens a questão da toxicidade da interação abusiva com o jogo, com um excesso de horas dedicadas a essa atividade em relação às outras.

Quando o jovem passa a maior parte do tempo jogando, não cuida de outras relações, não interage com a família, não tem amigos fora do ambiente dos *games*, não estuda, isso demonstra uma relação de envenenamento, de insalubridade. No entanto, se a família não valoriza o interesse do jovem, fica difícil entrar em diálogo sobre a intensidade da relação, e a rebeldia própria da idade pode influenciar para que a dosagem dessas horas fique ainda mais desequilibrada.

Afeto no centro

Neste artigo, escolhemos nos apoiar na proposta deleuziana que distancia o conceito de afeto da concepção mais comum que o associa a carinho ou de uma percepção prazerosa, ou mesmo algo de bom que eu penso de alguém. Aqui entendemos afeto como aquilo que nos move a perceber e a pensar de maneira diferente, tudo aquilo que nos atravessa; ou seja, o que, em contato com cada corpo, o toca. Nesse sentido, o afeto pode ser bom ou ruim, alegre ou triste. Afeto como uma onda de choque que pode gerar prazer ou dor.

Nesta perspectiva, cuidar da toxicidade das relações é cuidar dos afetos, prestar atenção nos atravessamentos que experimentamos e que provocamos nas outras pessoas. Refletir sobre como o que se faz afeta o outro, diferente de mim, da sua perspectiva.

Algumas formas de prevenir nossos próprios comportamentos tóxicos nos jogos:

- Romper com a cultura de abstração de ser humano: lembrar que atrás de cada nickname tem um ser humano, com realidades e emoções específicas que precisam ser respeitadas. É importante entender que a maneira como nos comportamos com cada pessoa a atravessa e imaginar impactos.
- Encontrar formas de extravasar as emoções que não seja jogando violência e agressividade para outras pessoas. Encontrar estratégias fora do jogo para liberar as sensações.
- Aceitar que comportamentos tóxicos, em algum momento, todos temos e nem sempre conseguimos evitá-los. Porém é essencial perceber e persistir no movimento de prestar atenção às atitudes e buscar mudar padrões de agressividade.

*

Mariana Uchôa é executiva social e especialista em terceiro setor, formada em Psicologia pela Universidade Federal Fluminense e Université Paris X, MBA em Gestão de Projetos e pós-graduanda em Responsabilidade Social, Direitos Humanos e Cidadania pela PUC-RS.

Iniciou sua trajetória no terceiro setor há 14 anos, passando por projetos de cultura, educação, saúde, direitos humanos. Desde 2017 está na Gestão Executiva do AfroGames, primeiro centro de treinamento e formação de *e-sports* dentro de uma favela no mundo.

@muchoa

*

Resgatando outros momentos da gambiarra como objeto para atividades lúdicas: teatro e carnaval

Letícia Perani

Impossível ser *gamer* em um país em desenvolvimento como o Brasil e não nos depararmos com situações em que precisamos de uma "gambiarra" para aproveitar o nosso jogo: baixar aqueles *packs* de *mods* para cenários e personagens, jogar o fliperama de rodoviária todo *bugado*, levar o console novo para ser destravado na lojinha de produtos paralelos, colar aquele fone de ouvido quebrado com a primeira fita adesiva que aparece pela frente. Todas essas situações estão dentro da clássica definição de gambiarra elaborada pelo arte-ativista cearense Ricardo Rosas, que envolve vários desses aspectos presentes em situações de experiência de jogo da cultura de *games* brasileira:

Acima de tudo, para entender a gambiarra não apenas como prática, criação popular, mas também como arte ou intervenção na esfera social, é preciso ter em mente alguns elementos quase sempre presentes. Alguns deles seriam: a precariedade dos meios; a improvisação; a inventividade; o diálogo com a realidade circundante local, com a comunidade; a possibilidade de sustentabilidade; o flerte com a ilegalidade; a recombinação tecnológica pelo reúso ou novo uso de uma dada tecnologia, entre outros.³²

Para o comunicólogo carioca José Messias, o termo gambiarra é uma apropriação "à brasileira" das questões de criatividade, sendo fundamentalmente cognitivo, por ser uma ação que envolve a mobilização de habilidades e competências humanas, junto com a exploração da técnica, para a solução de problemas: "Dentro desta perspectiva, não seria errado talvez falar de gambiarra até mesmo num sentido macrobiológico, proveniente dos entrelaçamentos entre o corpo, a materialidade do não humano (objetos, entidades técnicas variadas) e das subjetividades"³³.

Fernanda Bruno entende também a gambiarra como uma ligação profunda com um estado permanente de relacionamento mais profundo com os objetos técnicos, que seria inventivo e original, que até mesmo superam uma mera lógica de consumo:

³² Ricardo Rosas, "Gambiarra: alguns pontos para se pensar uma tecnologia recombinante", *Revista Gambiarra*, v. 1, n. 1, 2008.

³³ José Messias, "Saudações do Terceiro Mundo": games customizados, gambiarra e habilidades cognitivas na cultura hacker, tese (doutorado em Comunicação e Cultura), UFRJ, Rio de Janeiro: 2016.

Isso confere ainda à gambiarra e ao ato de invenção nela inscrito, uma *transindividualidade*. Pois ela porta, em sua materialidade, tanto o ato individual passado quanto a sua retomada coletiva presente e futura. Nas arestas mal aparadas de suas construções, nas colagens e vestígios das múltiplas reapropriações de que são feitas persistem os germes de novos processos de invenção. Não por acaso os coletivos brasileiros investem nas potencialidades pedagógicas e políticas da gambiarra, pois elas conspiram contra o esquecimento do objeto encerrado no mero consumo individual, reforçando a dimensão transindividual na relação inventiva com os objetos técnicos.³⁴

Dessa forma, inspirados por estes autores que pensam a gambiarra a partir da criação de subjetividades sociotécnicas e de suas conexões criativas, pensamos:

- A) se em cada processo de transformação dos meios (neste caso específico, pelos processos da gambiarra) emergem novos contextos, usos, materialidades e afetos, apropriações e problematizações para com esses objetos técnicos, constituindo um processo de comunicação entre humanos e dispositivos não humanos;
- B) e se entendemos esses processos como contínuos, para entender os processos comunicacionais do presente devemos buscar os processos anteriores nos quais o conceito de gambiarra se apoia, e que ainda estão "vivos", de certa forma, nesses contextos e tecnologias.

Podemos, então, tentar entender como o conceito de gambiarra era visto em seu passado, até a sua atual apreciação como um suporte cognitivo para as ações lúdicas, como explicitado por José Messias³⁵. Para tanto, desenvolvemos uma breve pesquisa histórica inspirada em abordagens de história da mídia, como as redes de remediação (*networks of remediation*) de Jay D. Bolter e Richard Grusin, em que "cada [mídia] participa em uma rede de contextos técnicos, sociais e econômicos; e que isso constitui o meio como uma tecnologia"³⁶, a tentativa de minimização dos comentários interpretativos e a observação empírica da recorrência de Hans Ulrich Gumbrecht³⁷ e a busca de

³⁴ Fernanda Bruno, "Objetos técnicos sem pudor: gambiarra e tecnicidade", *Revista ECO-Pós*, v. 20, n. 1, 2017, p. 148. Disponível em: https://doi.org/10.29146/eco-pos.v20i1.10407.

³⁵ José Messias, "Saudações do Terceiro Mundo", op. cit.

³⁶ Livre tradução de: "Each participates in a network of technical, social, and economic context; this constitutes the medium as a technology", em Jay D. Bolter e Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge: The MIT Press, 1998.

³⁷ Hans Ulrich Gumbrecht, *Em 1926: vivendo no limite do tempo*, Rio de Janeiro: Record, 1999.

variações individuais de Siegfried Zielinski³⁸. A partir dessa proposta, tentando identificar temas comuns sobre a gambiarra em acervos historiográficos *online* em língua portuguesa, realizamos consultas com esta palavra na Hemeroteca Digital da Biblioteca Nacional do Brasil³⁹, no Brasiliana Fotográfica Digital do Arquivo Nacional do Brasil⁴⁰, na Hemeroteca Digital da Hemeroteca Municipal de Lisboa, Portugal⁴¹, na Biblioteca Nacional Digital de Portugal⁴² e no repositório livre Archive.org⁴³.

Identificamos que o possível primeiro registro da palavra gambiarra em língua portuguesa tenha se dado em 1759, com o livro *Infermidades da língua*, e *arte que a ensina a emmudecer para melhorar*, de Manuel José de Paiva⁴⁴, listada dentre várias outras como uma palavra "imprópria", a ser evitada, embora o texto não apresente sua definição. No Brasil, é provável que a primeira aparição do termo gambiarra tenha sido em um anúncio de venda de objetos de iluminação teatral presente na edição de 6 de fevereiro de 1857 do *Jornal do Commercio* do Rio de Janeiro, extinto periódico da então capital do Império. A aparição da palavra gambiarra relacionada ao teatro não é fortuita: no século XIX, tanto no Brasil quanto em Portugal, o termo era utilizado para definir os bicos de luz a gás que iluminavam os palcos, atrás dos objetos cênicos. Referências a essa ligação tornam-se evidentes quando encontramos revistas como a portuguesa *Ribaltas e Gambiarras*, de 1881⁴⁵, que tratava dos bastidores da comunidade de teatro em Lisboa, ou a coluna "À Luz da Gambiarra", publicada na revista brasileira *O Malho* durante o ano de 1908.

A partir do final do século XIX, no Brasil e em Portugal, o termo gambiarra passou a ser utilizado para designar qualquer tipo de iluminação pública, como observado em uma notícia do *Jornal do Brasil*, em 23 de fevereiro de 1902, destacando a inauguração de

³⁸ Siegfried Zielinski, *Arqueologia da mídia: em busca do tempo remoto das técnicas do ver e do ouvir*, São Paulo: Annablume, 2006.

³⁹ Disponível em: https://bndigital.bn.gov.br/hemeroteca-digital/>.

⁴⁰ Disponível em: http://brasilianafotografica.bn.br/brasiliana/>.

⁴¹ Disponível em: http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/>.

⁴² Disponível em: https://bndigital.bnportugal.gov.pt/>.

⁴³ Disponível em: https://archive.org/>.

⁴⁴ Disponível em: https://purl.pt/29106/4/l-318-v_PDF/l-318-v_PDF_24-C-R0150/l-318-v_0000_1-236_t24-C-R0150.pdf.

⁴⁵ Disponível em: http://hemerotecadigital.cm-lisboa.pt/Periodicos/RibaltaseGambiarras/Ribaltasegambiarras.htm.

gambiarras de luz no prédio central dos Correios no Rio de Janeiro⁴⁶. A partir do século XX, a iluminação por gambiarras de luz começou a ser utilizada em uma atividade lúdica que ganhava notoriedade nas ruas da então capital federal: os desfiles carnavalescos. O bloco "Isfolados de Botafogo" contava com um "carregador de gambiarra" dentre os seus componentes oficiais, conforme noticiado na edição de 18 de fevereiro de 1930 do *Jornal do Brasil*, e o mesmo jornal, em 6 de fevereiro de 1935, anunciava que "farta iluminação" seria garantida nas batalhas de confetes no bairro de Ramos, localizado no subúrbio carioca, pela loja "A Gambiarra de Ouro". Imagens fotográficas⁴⁷ e trechos de vídeo⁴⁸ mostram a função dos carregadores de gambiarra, já como componentes das escolas de samba que traziam lampiões a gás para iluminar os carros alegóricos que desfilavam pela Praça Onze na segunda metade dos anos 1930.

Assim, podemos notar que as gambiarras, para além dos usos criativos a partir da precariedade, sempre funcionou como suporte para outras manifestações lúdicas, como o teatro e o carnaval, para além do jogo. As luzes das gambiarras mediaram possibilidades de ação criativa nos séculos XIX e XX, assim como mediam as suas práticas digitais de jogo no século XXI.

*

Letícia Perani é comunicóloga, professora adjunta do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora (IAD/UFJF). Colíder do grupo de pesquisa CNPq Histórias Interativas: Estudo e Projeto de Ludonarrativas e pesquisadora do grupo de pesquisa Comunicação, Entretenimento e Cognição da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (Cibercog/Uerj). Membro fundadora e conselheira da divisão brasileira da Digital Games Research Association (DiGRA), e ex-membro do Comitê Consultivo do Simpósio Brasileiro de Jogos e Entretenimento Digital (SBGames). Doutora pelo programa de pósgraduação em Comunicação da Universidade do Estado do Rio de Janeiro (PPGCom/Uerj).

@leticia.perani

*

⁴⁶ Essas gambiarras podem ser observadas em fotos da época, como nas imagens disponíveis no Arquivo Nacional: https://brasilianafotografica.bn.gov.br/brasiliana/handle/20.500.12156.1/9232.

⁴⁷ Disponível em: https://acervo.oglobo.globo.com/incoming/9601879-ac4-7b6/materia/carnaval-depois-eu-digo.jpg.

⁴⁸ Disponível em: https://www.legatum.ufba.br/atom/index.php/s-t-carnaval-de-1937-p-b-silencioso-1937.

Gambiarras nos *videogames*: conhecimento e técnica nas ruínas do projeto colonial/moderno

José Messias

A gambiarra apresenta duas lógicas distintas, porém complementares, ancoradas na ideia de precariedade. Herança da colonialidade⁴⁹, a precariedade funciona, num primeiro momento, como força motriz que condiciona e estabelece correlações no nível da desigualdade e da escassez. Mesmo quando não se traduz como pobreza socioeconômica e violência colonial, a matriz colonial do poder⁵⁰ age normatizando comportamentos e modos de vida à lógica moderna; estabelecendo hierarquias e distinções étnico-raciais; desistoricizando lutas e reivindicações; invisibilizando ou homogeneizando corporalidades dissonantes.

Há uma condição comum de precariedade gerada pelo sistema-mundo colonial/ moderno⁵¹ que foi abordada por diversos autores, em suas diferentes vertentes, ao longo dos últimos anos. Ela não apenas elimina ou exclui esses indivíduos, populações ou organismos "indesejáveis", mas os mantém num estado constante de incerteza e vulnerabilidade, que permite sua exploração e produtividade. Na terminologia do capitalismo cognitivo, uma "inclusão diferencial", incluídos enquanto excluídos⁵².

As gambiarras seriam justamente as frestas, estratégias e insurgências contrahegemônicas que dão origem aos "gatos" de energia elétrica e TV por assinatura; o sistema de fotocópias sem os quais boa parte dos universitários brasileiros e de outras partes do mundo dito subdesenvolvido não poderiam estudar; as intervenções *hacker* de jogadores brasileiros de *videogame*^{53,54}, entre outros exemplos.

⁴⁹ Anibal Quijano, "Colonialidade do poder, eurocentrismo e América Latina", em: Edgardo Lander (org.), *A colonialidade do saber: eurocentrismo e ciências sociais – Perspectivas latino-americanas*, Buenos Aires: Clacso, 2005. Disponível em: http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/clacso/sursur/20100624103322/12_Quijano.pdf.

⁵⁰ Walter Mignolo, *The Darker Side of Western Modernity: Global Futures, Decolonial Options*, Durham: Duke University Press. 2011

⁵¹ Ibidem.

⁵² Antonio Negri e Michael Hardt, *Multidão*, Rio de Janeiro: Record, 2005.

⁵³ José Messias, <u>"Gambiarra e videogames</u>: uma visão cognitiva das tecnologias de entretenimento em *World of Warcraft*", *Contemporânea*, UFBA, Salvador: 2017.

⁵⁴ José Messias, "Notas sobre a pirataria de *games* no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência", *Intexto*, UFRGS, Porto Alegre: 2015, n. 33, p. 154-173, maio/ago.

São essas afirmações ou lutas por autonomia em meio às restrições aplicadas pela precariedade sistêmica — "soluções" muitas vezes também precárias, não ideais, apenas minimamente funcionais —, que numa abordagem decolonial são tomadas por seu potencial de mobilizar uma nova relação entre sujeitos, grupos, seus respectivos sistemas de pensamento, objetos, técnicas⁵⁵ etc., para além da "pura" sobrevivência.

O conceito de gambiarra reside justamente nesse espaço limítrofe entre a sobrevivência, a criação do novo e a reinstauração do comum⁵⁶. A decolonialidade dessas práticas depende das conexões e redes que se formam em torno dessas condições de precariedade, as quais não resolvem diretamente o problema – como o saneamento básico, desigualdade de renda, acesso a educação –, mas no processo inventam modos de vida e subvertem relações de poder.

A pirataria seria, então, uma forma de inclusão justamente pelos elementos que mobiliza, da ordem do prazer e do entretenimento⁵⁷. Nesse sentido, o fazer pirata em si tem bastante relação com a gambiarra. Relacionam-se ambos, pois nas pesquisas empíricas realizadas por Messias^{58,59}, transparece muito mais um saber-fazer intuitivo do que um conhecimento formal técnico. A maioria das iniciativas *hacker* discutidas nesses trabalhos envolve modificações de jogos (*mods*) realizadas por meio de programas com interfaces gráficas e não programação em código, e isso serviu como estratégia de inclusão. De acordo com Liang, a pirataria:

[...] transforma a experiência tecnológica, a qual tradicionalmente tem sido direcionada seja para visões monumentalistas de desenvolvimento (o discurso das tecnologias de informação e comunicação para o desenvolvimento) ou na imaginação aspiracional da elite na Índia (Bangalore deseja ser Singapura), e fornece um ponto de entrada para que *um número muito maior de pessoas experimente nos seus próprios termos* a "era da informação"⁶⁰.

⁵⁵ Bruno Latour, *Reassembling the Social: An Introduction to Actor-Network-Theory*, Nova York: Oxford University Press, 2005.

⁵⁶ Antonio Negri e Michael Hardt, *Império*, 9. ed., Rio de Janeiro: Record, 2010.

⁵⁷ Lawrence Liang, "Beyond Representation: The Figure of the Pirate", em: Lars Eckstein e Anja Schwarz (org.), *Postcolonial Piracy: Media Distribution and Cultural Production in the Global South*, Nova York: Bloosmbury, 2014.

⁵⁸ José Messias, "Gambiarra e videogames", op. cit.

⁵⁹ *Idem*, "Notas sobre a pirataria de *games* no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência", *op. cit.*

⁶⁰ Lawrence Liang, "Beyond Representation: The Figure of the Pirate", op. cit.

Assim, é possível ver como os computadores como mediação⁶¹ ou interface, como propôs Galloway⁶², despertam um potencial afetivo e produzem subjetividades que vão envolver toda uma cadeia de inovação possivelmente subversiva. Para o autor, a potencialidade dos protocolos cria "classes" como o *hacker*. Galloway ainda afirma que "a propriedade comercial do *software* é o principal empecilho detestado por todos os *hackers* porque significa que o código está limitado – limitado pelas leis de propriedades intelectual, limitado para fins de lucro, limitado pelos 'estraga-prazeres' das corporações".

É preciso, contudo, fazer uma ressalva, pois as ações piratas, muitas vezes, aquecem a indústria do entretenimento, não necessariamente indo contra a lógica de mercado. A recusa em adquirir os produtos não representa um golpe nos interesses do mercado, gerando capital simbólico e outras formas de valor para as empresas. No Brasil, essa controvérsia está presente no trabalho de Sergio Amadeu da Silveira⁶³ sobre as comunidades de desenvolvedores de *software* livre em detrimento da popularização do sistema operacional Windows, da Microsoft. Ainda assim, Lawrence Liang⁶⁴ defende, em oposição a críticos como o professor de Harvard Lawrence Lessig, que existe, sim, "uma pirataria transformadora". Contudo, ela pode estar presente mais nos meios, nas tecnologias e estratégias suscitadas do que no conteúdo que é efetivamente "copiado". Entendemos, do mesmo modo, que o mero ato de copiar pode se ramificar em diferentes formas de publicar, distribuir, baixar, procurar, considerar extensão e tamanho de entrada e saída de arquivos e, claro, os locais específicos onde fazê-lo.

As condições de existência do pirata, sobretudo o pirata brasileiro, decolonial, na contemporaneidade revelam formas de acessibilidade, colaboração e recuperação da esfera comum, do domínio público (mesmo que à força). Nesta perspectiva, o pirata tornase uma figura de mediação entre a comunidade virtual brasileira e a global. Não necessariamente como uma ruptura ou quebra, mas como a medida, ou melhor, um indicador de suas conexões tanto no campo tecnológico e educacional, como no consumo e qualidade de vida.

⁶¹ José Messias, "Gambiarra como mediação: um encontro entre materialidades da comunicação e filosofia da técnica a partir das mídias digitais", *E-Comp*ós, 23, 2020; disponível em : https://doi.org/10.30962/ec.1848>.

⁶² Alexander R. Galloway, *Protocol: How Control Exists After Decentralization*, Cambridge: The MIT Press, 2004.

⁶³ Sergio Amadeu da Silveira, "Mobilização colaborativa, cultura *hacker* e a teoria da propriedade imaterial", em: Vicente Macedo de Aguiar (org.), *Software livre, cultura hacker* e *ecossistema da colaboração*, São Paulo: Momento Editorial, 2009.

⁶⁴ Lawrence Liang, "Beyond Representation: The Figure of the Pirate", op. cit.

As gambiarras dos games: mods e servidores privados/piratas

As perspectivas decoloniais aliadas a um olhar crítico sobre a filosofia da técnica estão reunidas para expressar um conhecimento da realidade técnica própria do Sul, uma cosmotécnica⁶⁵ antropofágica que no Brasil tem o nome de gambiarra, embora noções similares existam em outras localidades. Por esse motivo, tratar o conhecimento, sua produção, percepção e comunicabilidade, de forma decolonial seria justamente trazer para o centro do problema algumas das questões que historicizam e apontam para uma concepção material (técnica) e corporificada desse mesmo conhecimento.

Numa noção complexa e situada de conhecimento (cosmopolítica enquanto cosmotécnica), a gambiarra representa uma conexão entre homem e técnica em que o próprio corpo é atravessado no nível dos afetos⁶⁶, da biologia⁶⁷ e, claro, da cultura – levando em conta, então, que nem sempre a percepção consciente vai ser acionada. A especificidade dessa noção de gambiarra, quando comparada a outros conceitos empregados na crítica decolonial, está no seu engajamento com a dimensão da tecnicidade e, portanto, no mapeamento de outras agências⁶⁸ que estão em ação, embora não estejam em evidência nos planos visíveis ou sensíveis (intangíveis).

Por isso, conhecer ou educar-se sobre a tecnicidade, em termos decoloniais, consiste justamente em revelar ou apreender (e até reinventar) as perspectivas cosmotécnicas locais. E, assim, realizar um letramento midiático e digital crítico baseado na colonialidade, o que Mignolo chama de "construir opções decoloniais nas ruínas do conhecimento imperial" 69. Os videogames, mídia convergente da cultura digital com um alcance sensorial múltiplo (visão, audição, tato), envolvem o corpo e objetos técnicos numa experiência lúdica⁷⁰. Eles são espaços ideais para a proliferação de gambiarras,

⁶⁵ Yuk Hui, *The Question Concerning Technology in China: An Essay in Cosmotechnics*, Falmouth: Urbanomic Media, 2016.

⁶⁶ Brian Massumi, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Durham: Duke University Press, 2002.

⁶⁷ Franscisco Varela, Evan Thompson e Eleanor Rosch, *A mente corpórea: ciência cognitiva e experiência humana*, Lisboa: Instituto Piaget, 2001.

⁶⁸ Bruno Latour, Reassembling the Social, op. cit.

⁶⁹ Walter Mignolo, *The Darker Side of Western Modernity, op. cit.*

⁷⁰ Fátima C. R. M. de Oliveira, Letícia Perani e Alessandra Maia, "Games, experiência lúdica e cognição inventiva: complexidade e transdisciplinaridade na cultura digital", *E-Compós*, 23, 2020; disponível em: https://doi.org/10.30962/ec.1870.

pois sua natureza configurativa^{71,72,73} tem na exploração uma de suas principais características⁷⁴.

Os *mods*, de maneira geral, continuam essa tradição. Trata-se de um conjunto de intervenções mais ou menos "piratas" (dependendo da boa vontade das detentoras dos direitos autorais) que jogadores fazem à revelia das empresas, visando melhorar a jogabilidade, reconfigurar parâmetros estéticos, acrescentar personagens, entre outros. Uma das práticas mais populares no universo *gamer*⁷⁵, eles são encontrados em milhares de tutoriais e arquivos para *download* na internet, que ensinam como alterar conteúdo original protegido por *copyright*. Fruto da insatisfação dos fãs com as soluções apresentadas pelas empresas sobre seus jogos favoritos, a prática aponta para uma dimensão ativa e coletiva de aprendizado mediado pelo entretenimento.

Na ótica do usuário, essas gambiarras melhorariam o conteúdo dos *games*, permitindo uma experiência de jogo mais íntima e divertida, mesmo que aos olhos do mercado muitas dessas ações sejam taxadas pura e simplesmente como pirataria, ainda que por trás dessa nomenclatura reducionista haja uma série de práticas distintas que tratam não só da distribuição ilegal, informal ou clandestina desse conteúdo. Essas atividades envolvem, sim, o compartilhamento de *links* e a própria conversão e hospedagem de arquivos digitais, mas também a efetiva alteração desse produto cultural segundo subjetividades variadas — o que requer a utilização de uma nova gama de recursos cognitivos ligados à estrutura lógica da computação, uma forma de letramento midiático e digital.

O Bomba Patch, por exemplo, tem como base uma tecnologia de mais de quinze anos, o Pro Evolution Soccer 6 (PES) ou World Soccer: Winining Eleven 10, no Japão. Lançado em 2006, há uma vasta comunidade de tutoriais, mods e programas hacker para a plataforma reunidos ao longo dos anos. Isso tornou o ato de fazer patches para essa

⁷¹ Ian Bogost, *Unit Operations: An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge: The MIT Press, 2006.

⁷² James, Newman, *Playing with Videogames*, Nova York: Routledge, 2008.

⁷³ Mia Consalvo, *Cheating: Gaining Advantage in Videogames*, Cambridge: The MIT Press, 2007.

⁷⁴ Letícia Perani Soares, *Interfaces gráficas* e os seus elementos lúdicos: aproximações para um estudo comunicacional, dissertação (mestrado), Uerj, Rio de Janeiro: 2008.

⁷⁵ Constance Steinkuehler e Barbara Z. Johnson, "Computacional Literacy in Online Games: the Social Life of Mods", em: *International Journal of Gaming and Computer-Mediated Simulations*, v. 1, n. 1, jan-mar 2009.

versão retrô/old school algo bastante acessível e também difundido. No Brasil, especificamente, esse contexto parece ter reacendido o interesse pelo PS2 como forma de suprir uma demanda material, uma vez que os novos consoles são caros e mais difíceis de piratear. Entretanto, existe também uma crítica no sentido cultural por parte dos gamers que recorrem à tecnologia menos avançada por nostalgia, maior controle e simplesmente por não gostarem ou não se adaptarem aos novos games da franquia, o que foi abordado nas pesquisas de Messias^{76, 77}.

Embora *Bomba Patch* atualmente tenha virado sinônimo de edição para PS2, com diversos *jogadores-hacker* criando seus próprios *patches* e distribuindo na internet, o primeiro – e autoproclamado oficial – foi o *Bomba Patch GeoMatrix*. A *GeoMatrix Games* é um estabelecimento físico que existia em Mogi Mirim, São Paulo. O criador, o hoje influenciador digital Alan Jefferson, era cliente da loja e foi convidado a editar o *patch* por conta dos campeonatos organizados pelo estabelecimento. Era preciso editar porque o jogo vinha sem os times brasileiros e com os atributos dos jogadores incorretos ou considerados inadequados. Desde então, a *GeoMatrix* tomou conta da "marca" *Bomba Patch*, dando suporte para a produção das versões para PS2 de outros jogos. Com o fim do PS2 e da produção de jogos para esse console, eles ganharam notoriedade lançando *games* como *GTA IV* e V e as edições mais recentes de *PES*.

As simulações de futebol remediam menos uma partida de futebol "de rua ou no campo" do que a transmissão pela TV, tanto que desde o início a franquia utiliza narradores e comentaristas reais em seus *games*. Na edição brasileira, isso começou com *PES* 2011 e continua atualmente com Silvio Luiz e Mauro Beting. No entanto, o *Bomba Patch* oferece narrações substitutas, com comentaristas de outras emissoras – só o *Bomba Patch* 66 da *GeoMatrix* possui seis opções. Além disso, elementos visuais como a logomarca dos canais de televisão e placas de publicidade de marcas reais compõem a interface gráfica do jogo modificado.

Já World of Warcraft (WoW), MMORPG lançado em novembro de 2004 pela Blizzard, suscitou o surgimento de outro tipo de gambiarra, os chamados servidores privados ou piratas. É preciso não apenas modificar os arquivos do jogo, fazendo-os rodar

⁷⁶ José Messias, "Gambiarra e videogames", op. cit.

⁷⁷ Idem, "Notas sobre a pirataria de games no Brasil: inclusão (digital) dos pobres e resistência", op. cit.

numa configuração estética e/ou de jogabilidade diferente da original, mas manter um domínio próprio, separado do oficial, e receber outros interessados. Em atuação no Brasil praticamente desde o início da febre de *WoW* até os dias atuais, a criação de servidores deve ser considerada uma forma de emulação. Ela depende, em primeiro lugar, da edição do *game* em que será montada. Ou seja, os arquivos do jogo são extraídos e não podem ser atualizados. Isso porque os programas utilizados na emulação possuem compatibilidade com determinadas versões do original. Na maioria dos casos, a preferência é pela 3.3.5a da expansão *Wrath of the Lich King (WotLK)* de *World of Warcraft*, de junho de 2010.

A emulação permite também configurar as propriedades do *game*. A própria estrutura de *World of Warcraft* pode ser alterada. Aliás, com a regionalização do jogo, em 2012, este passou a ser um dos principais atrativos dos servidores privados. O servidor *Heroes of WoW*, por exemplo, oferece sete vezes mais dinheiro e itens como premiação e dez vezes mais experiência (XP) pela morte dos NPC e nas missões (*quests*) cumpridas. Ou seja, neste *server*, passa-se mais rápido pelos níveis inferiores e a experiência de jogo fica focada nos eventos "especiais" como *raids* (ataques conjuntos a um chefe/*boss*) e nas modalidades de combates entre jogadores (*player versus player – PVP*): arenas, combates casuais, *battlegrounds*.

Outro servidor ainda em funcionamento se chama o WoW-Brasil. Ele é *blizzlike* (como na *blizzl*Blizzard), um jargão que significa que os *rates*, esses atributos ou propriedades mencionados acima, são os mesmo do *game* oficial. Assim, o servidor funciona quase como um "aquecimento" para a entrada no *game* oficial, atualmente mais acessível do que nos primeiros anos quando era necessário ter um cartão de crédito internacional. Sua existência prolongada gerou relações afetivas, laços de amizade e outras formas de sociabilidade, que produziram certa fidelização ao servidor privado, mesmo que com poucas dezenas ou centenas de jogadores ativos, e sobretudo a preservação da experiência de jogar a expansão *Wrath of the Lich King*. Considerada ainda uma das mais icônicas da franquia, mesmo dez anos após seu lançamento, da mesma forma que com *Bomba Patch*, há uma recusa por parte dessa comunidade em aceitar a temporalidade das "linhas de montagem" da indústria dos *games*. Em meio a quedas e *bugs*, uma vez que a infraestrutura dos amadores nem se compara ao poderio da corporação, os servidores privados enquanto gambiarras exploram os vínculos afetivos

desenvolvidos entre jogadores e jogo, os quais muitas vezes extrapolam e/ou subvertem as lógicas do mercado.

*

José Messias é professor do programa de pós-graduação em Comunicação (PPGCOM) e do curso de Jornalismo da Universidade Federal do Maranhão (UFMA), Campus Imperatriz. Doutor em Comunicação e Cultura pela ECO/UFRJ, com bolsa Capes/Fulbright para realização de doutorado-sanduíche nos EUA. Mestre em Comunicação e bacharel em Comunicação Social/Jornalismo pela Uerj. Coordena o Laboratório de Pesquisas em *Games*, Gambiarras e Mediações em Rede (GamerLab/UFMA). Atualmente, investiga o conceito de gambiarra aplicado às tecnologias de informação e comunicação (TIC) no contexto do chamado Sul Global, especificamente *games* e outras mídias digitais, em suas interseções com a cultura *hacker*, pirataria, consumo participativo e o desenvolvimento de competências cognitivas.

@zemessias

*

Comunidades no solo das plataformas

Pedro Paiva

Hoje vamos falar sobre comunidades e videogame. Pra começar, vou pegar emprestada uma definição de Yuk Hui, filósofo e engenheiro chinês que pensa tecnologia. Ele diz o seguinte: "Uma comunidade humana é muito mais do que a soma dos agentes humanos que a constituem; ela também inclui o ambiente e outros seres não humanos"⁷⁸.

Sem deixar de celebrar as comunidades *online*, quero fazer um convite pra pensarmos as suas insuficiências e como elas se relacionam com as proibições das cidades capitalistas, que lhe são anteriores. Mas antes vou fazer um relato sobre como tenho percebido o *videogame* independente, que é onde eu componho comunidade.

Assim como no *streaming*, o desenvolvimento independente tem uma espécie de cena, de atores. Podemos chamar essa cena de comunidade. Mas essa comunidade do *indie* hegemônico nunca me convenceu, e parecia que, quando falávamos de comunidade, estávamos falando de coisas diferentes. Tem um post no meu blog, chamado Comunidade VS Community, que fala o seguinte:

Fazer o *community building*, no jargão empreendedor, significa garantir atenção pros seus jogos, estabelecer dominância num mercado de gente desesperada por um pouco da atenção que você acumula. É uma economia do puxa-saquismo, mesmo. A comunidade quer o seu lugar e você não quer cair para a comunidade.⁷⁹

Uma perspectiva de esquerda não está preocupada com o mercado, mas com a sobrevivência das pessoas. Se essa sobrevivência passa pelo mercado e esse mercado não é sustentável, não é acessível para todos, então há um problema de estrutura. O liberal vai propor que é só uma questão de técnica, de compreensão das tendências e de talento em *community building* (que não mexe na estrutura, apenas abusa de uma estrutura já disfuncional). Em outras palavras: o liberal vai dizer que a miséria produzida pela estrutura é culpa individual daquele que não é talentoso em operar esse abuso. Então ele acaba justificando a exclusão.

⁷⁸ Yuk Hui, *Tecnodiversidade*, São Paulo: Ubu Editora, 2020.

⁷⁹ Disponível em: https://menosplaystation.blogspot.com/2018/10/community-versus-comunidade.html.

A tarefa criativa da esquerda no *videogame* independente seria propor esses outros jeitos de sobreviver, de se organizar em comunidade.

Antes de continuar, uma definição de esquerda e direita, que não tem diretamente a ver com partidos e candidatos. A definição é um pouco grosseira e superabrangente, mas vai ter que servir para hoje. Para a direita, a sociedade é um acessório do mercado. Para a esquerda, o mercado é um acessório da sociedade. No capitalismo, as únicas coisas das quais não se abre mão, ou seja, não se mata nem se deixa morrer, são aquelas que têm valor no mercado. E algumas coisas são lucrativas como imagem, mas descartáveis quando vivas, o que deixa tudo mais confuso.

Outra coisa que me incomodava no *indie* liberal era a construção de uma cena que não fazia contato com os jogadores locais, só com outros *indies*. Não faz sentido uma cultura local que ignora o local, focando num público-alvo que nem está presente, construindo a comunidade, e muitas vezes é um público gringo ideal, anglófono, *gamer*, usuário da *Steam*. A cena *indie* liberal, então, não rompe com o funcionamento das plataformas *online*, só as faz continuar num ambiente *offline* que é controlado pelos mesmos atores que são fortes no mercado, ou seja, na *Steam*, nas redes sociais, em determinada plataforma que é fechada e pertence a algum bilionário gringo. Quando a comunidade não tem poder político, não tem como viver com liberdade no solo que pisa – o que é o caso das plataformas *online* –, a comunidade se torna algo a evitar, um lugar onde não queremos cair, de modo que o sonho é estar acima dela, operando seu abuso, nos lugares de poder. Paulo Freire explica.

Essa falta de consciência sobre a não naturalidade das redes *online* desenvolve, na gente, uma tendência a imitá-la fora dessas redes, o que significa fortalecê-las. Uma rede, de acordo com Milton Santos⁸⁰, não é homogênea, porque ela é disposta sobre as irregularidades que já estavam instaladas. Por isso, o usuário da internet que é negro vai experimentar o mesmo racismo que já estava instalado na cidade, ou até intensificado, porque o *offline* e o *online* se confirmam, se validam reciprocamente e se reforçam. A tendência de uma rede, planejada como se fosse homogênea, mas não sendo, é favorecer determinados pontos e desfavorecer outros. A gente pode imaginar um lençol cobrindo uma cama cheia de cobras e lagartos: os volumes vão se formar, o lençol não

⁸⁰ Milton Santos, *A natureza do espaço: técnica e tempo, razão e emoção*, São Paulo: Edusp, 2020.

vai eliminar as cobras e lagartos. O Milton Santos vai explicar o poder hegemônico, do capitalismo global, a partir de verticalidades e horizontalidades: as verticalidades tentam colonizar tudo aquilo que sua rede pode percorrer, e as horizontalidades reagem ao poder vertical, conformando-se a ele ou escapando nas zonas cegas entre os pontos e linhas da rede, que tendem a ser cada vez menores, teimando na manutenção de modos de vida desajustados, não lucrativos. São as culturas de resistência, que teimam em não se deixar descartar necropoliticamente. O coletivo anarquista TIQQUN diz uma coisa muito interessante sobre as resistências, que é o seguinte: a unidade humana elementar não é o corpo – o indivíduo –, mas a forma-de-vida⁸¹. Isso significa que um indivíduo pode lidar de forma conformista com uma predação e continuar vivo mesmo que tenha sido sacrificada uma forma-de-vida, talvez ele tendo sido o último dos seus.

Mas o se conformar ou não se conformar não é binário, sempre-sim e sempre-não, e as religiões afro-brasileiras sincréticas são um bom exemplo de como as culturas de resistência podem garantir que uma forma-de-vida continue mesmo sob predação, investindo no quase-sim ou quase-não. Como seria a forma sincrética de um *videogame* resistente, mais do que independente?

O filósofo francês Gilbert Simondon⁸² diz que tudo aquilo que existe, ou seja, tudo aquilo que a gente pode reconhecer e dar nome, passa por um processo de individuação – se torna indivíduo. O indivíduo estaria permanentemente em formação, mantendo em si um potencial de se tornar outra coisa – a continuidade da existência da coisa é um processo de atualização de seus potenciais. Ser é preservar a possibilidade de vir a ser outra coisa. Não há energia na estabilidade total e completa, porque nesse estado o indivíduo se desagrega e deixa de ser. Por isso o fascismo, no nosso caso o *bolsonarismo*, é tão apaixonado por morte: porque é apaixonado por uma estabilidade que é o estado em que as coisas morrem, deixam de ser.

Para deixar claro: não estou sugerindo que uma comunidade *online* não seja uma comunidade. Ela é! Mas as características do meio nos formam, e nossa capacidade de formar o meio é limitada pela abertura/fechamento que esse meio tem à nossa participação política, ou seja, à nossa capacidade de tomar decisões e participar do

⁸¹ TIQQUN, Contribuição para a guerra em curso, São Paulo: N-1 Edições, 2019.

⁸² Gilbert Simondon, *Do modo de existência dos objetos técnicos*, Rio de Janeiro: Contraponto, 2020.

desenho desse meio. Eu gostaria de poder dizer que nós formamos as comunidades online na mesma medida em que elas nos formam, mas, levando em conta a qualidade impenetrável das plataformas que são o solo dessas comunidades, somos muito mais formados por elas, somos muito mais sujeitados do que sujeitos-cidadãos. A gente sente até no corpo o quanto somos formados pelas plataformas: nossas tendinites, problemas precoces de coluna e articulações, problemas de sono, ansiedade, estão sempre nos lembrando do tempo que precisamos passar online, produzindo dados para as plataformas, para monetizar nossas existências precarizadas. Mas as plataformas não parecem sentir muitas dores, são muito indiferentes às nossas necessidades de gente que tem corpo e cansa, um pouco como seus donos: no 4 de julho, o Mark Zuckerberg estava bem faceiro, num vídeo, surfando ridículo com uma bandeira dos Estados Unidos tremulando em alta velocidade! Aquela bandeira segurada por aquele cara (assim como o foguete lançado pelo Jeff Bezos, alguns dias mais tarde, enguanto eu ainda escrevia este texto) representa as grandes empresas de tecnologia nos empalando sentados em cadeiras gamer. Eles ficam ricos, nós ficamos lesionados e traumatizados nesse lugar sem poder que é o de usuários de suas plataformas fechadas.

Vamos imaginar que cada comunidade *online*, por menor que seja – três pessoas, digamos – vai ter sempre uma quarta presença, que é a do proprietário da plataforma (o Joãozinho, o Zezinho, a Mariazinha e o Jeff Bezos), e essa quarta presença vai ser tão ou mais determinante pra formação da comunidade do que qualquer um ali, mesmo que – ou até principalmente por isso – essa presença seja invisível, imperceptível na experiência cotidiana dos membros da comunidade. O ambiente, o solo da comunidade online, não é só a internet, mas a internet + a plataforma. A plataforma tem um funcionamento que nos incorpora, somos usuário ao mesmo tempo que peça da máquina. Mas somos peça intercambiável, e só interessamos à plataforma na medida em que servimos à sua operação principal, que é a extração de dados para uso publicitário. Aquilo que ela produz numa dimensão mais visível para nós: vídeos, áudios, interações... aquilo que chamamos de "conteúdo" ou "content" é esquema secundário para o modelo de negócios da plataforma, de forma que os produtos terão mais valor pela quantidade de dados que fazem circular do que por qualquer outra característica mais difícil de quantificar. Por isso eu costumo brincar que não existe nada mais sem conteúdo do que a criação de conteúdo. Não porque não tenha, mas porque não vem daí sua utilidade.

Uma coisa importante: estar ou não estar no online não é uma questão de livre

escolha, uma decisão tomada a partir de um julgamento moral de um indivíduo diante de opções abundantes. Quando nos colocamos na relação de *despoder* que é estar nessas plataformas que não nos pertencem nem nos respeitam, mesmo assim, estar nelas pode ser muito melhor do que estar nas nossas cidades, que podem ser mil vezes mais fechadas e violentas do que a pior das redes sociais. Mas as cidades não precisam ser assim.

Vilém Flusser⁸³ vai introduzir o conceito de caixa preta. Ele fala que, desde a máquina fotográfica, os objetos técnicos ocultam o seu funcionamento do usuário médio, de forma que ele só consegue ver o *input* e o *output*. E que seria desejável, então, que a crítica realizasse uma abertura dessas caixas.

Mas a abertura da caixa preta deve coincidir com uma abertura das cidades, o que em grande parte significa abolir as catracas e as polícias. Internet aberta sem cidade aberta é apenas uma abertura parcial, não resolve o problema. Sem o passe livre, por exemplo, a mobilidade urbana segue racista e contra o pobre, porque o usuário do *online* não pode circular pelo *offline*, a cidade com catracas é um esquema *pay to win*. A cidade policial não garante que os negros e pobres voltem para casa depois de ir e vir, fazendo com que circular pela cidade pra qualquer fim que não seja estritamente necessário se torne um risco que ninguém quer correr. A falta de uma circulação *offline* aberta vai afetar também a mobilidade *online*, e vice-versa. Por isso a gente não pode viver na cidade e pensar em projetos de vida comunitária totalmente apartados da cidade: mesmo que nossos projetos não contemplem essa relação *online-offline*, ela acontece na tendência hegemônica e vai concentrando os fluxos de capital sempre nos mesmos canais. Não é porque a gente não vê uma máquina que ela não está lá, tocando suas operações.

A gente não deve perder de vista o poder algorítmico das plataformas. Que é um poder tirânico não por ser algorítmico, mas por ser opaco, por ser fechado à nossa participação política. A gente só sabe que esse cálculo está a serviço de um uso publicitário, que por sua vez está a serviço do capitalismo globalizado. Os liberais tentam nos enganar dizendo que o trabalho de plataformas, que vai do *uber* e do entregador de aplicativo ao *streamer*, é uma espécie de empreendedorismo. Mentira, é muito mais um tipo de mineração. Somos devastados do mesmo modo que um rio sofrendo o garimpo.

⁸³ Vilém Flusser, *Filosofia da caixa preta*, São Paulo: Annablume, 2011.

Mesmo assim, as cidades têm uma porosidade maior do que as plataformas *online*, pelo menos considerando a forma como elas são hoje, e eu acho que o *videogame*, especialmente, aproveita essa porosidade da cidade muito menos do que poderia. E aí eu vou aproveitar uma diferenciação que o Milton Santos faz entre cultura de massa e cultura popular. Ele diz o seguinte:

As classes médias amolecidas deixam absorver-se pela cultura de massa e dela retiram argumento para racionalizar sua existência empobrecida. Os carentes, sobretudo os mais pobres, estão isentos dessa absorção, mesmo porque não dispõem dos recursos para adquirir aquelas coisas que transmitem e asseguram essa cultura de massa. É por isso que as cidades, crescentemente *inigualitárias*, tendem a abrigar, ao mesmo tempo, uma cultura de massa e uma cultura popular, que colaboram e se atritam, interferem e se excluem, somam-se e se subtraem num jogo dialético sem fim.⁸⁴

A cultura de massa é indiferente à ecologia social. Ela responde afirmativamente à vontade de uniformização e indiferenciação. A cultura popular tem raízes na terra onde se vive, simboliza o homem e seu entorno, encarna a vontade de enfrentar o futuro sem romper com o lugar, e de ali obter a continuidade, por meio da mudança (lembram do Simondon?). Seu quadro e seu limite são as relações profundas que se estabelecem entre o homem e o seu meio, mas seu alcance é o mundo.

Milton Santos não é contra a globalização, mas é contra a globalização capitalista e apologista de uma outra globalização, inclusive esse é o título do seu livro mais famoso. Em termos zapatistas, essa outra globalização seria "um mundo em que caibam muitos mundos". Mais do que um futuro com diversas identidades, essa utopia procura um futuro com diversos modos de vida, em que o local tem a ver com o global, mas não há predação de um pelo outro.

Resumindo, mas não fechando a minha proposta para o *videogame*, para uma cultura de *videogame* não fascista, não apaixonada pela estabilidade mortal das coisas que deixam de ser, eu diria que ela envolve algum tipo de encontro sincrético entre coisas, gentes e lugares que já existem na cidade, que de alguma forma são resistentes e tentam atualizar seu potencial contra a predação capitalista. A utopia aqui é a seguinte: *videogame* como cultura popular, *videogame* como cultura de rua, *videogame* como

⁸⁴ Milton Santos, Por uma outra globalização, Rio de Janeiro: Record, 2000.

cultura de resistência, *videogame* como cultura antifascista, passe livre pra que nenhuma catraca se coloque entre a gente e o *videogame* da cidade. Abolir a polícia também ajudaria bastante. Tudo isso pra que não seja possível falar de *videogame* sem falar de tudo isso.

*

Pedro Paiva é mestrando em Poéticas Visuais pela UFRGS e joguinista independente pelo selo Mais Ódio Menos Playstation. Pesquisa os gabinetes *arcade* e seu potencial de reterritorialização da cultura de *videogame* nos espaços da cidade. Com licenciatura em Artes Visuais (UFRGS), atuou como professor na educação básica com ênfase nas modalidades EJA e socioeducação.

@menosplaystation

*

Crescendo e aprendendo

Raquel Motta

Os jogos sempre estiveram próximos de mim desde pequena. Você já se questionou quanto aprendeu com jogos? Como filha de professora focada na alfabetização infantil, eu tive a oportunidade de descobrir muito cedo que poderia aprender coisas de formas mais interativas e divertidas.

Quando criança, eu já era especialista em desligar o computador da minha mãe, antes mesmo de sair das fraldas. Minha tentativa de chamar atenção sempre acontecia quando minha mãe administrava documentos como diretora na escola que ela mesma criou e, para a época, o salvamento automático em computadores ainda não era uma realidade – falando assim, lembra a Idade da Pedra. Brincadeiras à parte, nessa época começou meu processo de alfabetização digital, não somente para minha mãe não perder seus documentos, mas também porque a minha paixão prematura por tecnologia curiosamente anos depois me levaria a querer me tornar uma cientista da computação e, por fim, concluir o curso de Análise e Desenvolvimento de Sistemas que me ajudou a me tornar uma desenvolvedora de jogos.

O fato é que tudo está conectado. Umas das primeiras interações no meu duplo processo de alfabetização me levou aos jogos, em que tive a oportunidade de percorrer diversos mundos ao mesmo tempo que colecionava conhecimento sobre palavras. Aqui acrescento a minha primeira percepção sobre como os jogos são divertidos. Eu gostava de livros e filmes, de alguma forma as histórias me envolviam, mas jogando eu tinha a melhor parte dos dois, com o adicional de que eu poderia tomar as decisões.

A maturação desse sentimento de conexão com *games* só aumentava a cada vez que eu tinha contato com o mundo lúdico e fantasioso. Os jogos têm a capacidade de nos hipnotizar quase instantaneamente, era impossível jogar jogos de carro e não virar o controle como volante. Provavelmente, se você não fez isso, talvez você já tenha visto alguém fazendo e isso só acontece porque a experiência de jogar é consistente o suficiente para nos gerar sensações.

A sensação é a matriz fundamental das interações sociais lúdicas. Crianças são hiperimaginativas e usam do espaço da criatividade para preencher o real com o lúdico,

criando assim sensações. E o que acontece quando essas incríveis sensações se cruzam com o processo de alfabetização? Nós vemos um genuíno estado de engajamento, em que o processo de aprender torna-se quase imperceptível.

Durante a vida, vamos aprender muitas coisas com nossos familiares, mas também trocamos com todas as pessoas do nosso entorno e com obras artísticas. A conexão afetiva com essas obras vai mudar nossa percepção de mundo, nos fazendo refletir sobre ele.

Digo isso porque sempre me questionei de onde vinha a minha preocupação com a natureza, os animais, o meio ambiente e tudo que envolve nossa vida e me peguei refletindo com o exemplo do *Sonic The Hedgehog* – um jogo que joguei até perder a conta, me fez repensar sobre como um ouriço azul se aventura para salvar animais das terríveis construções do *Doctor Eggman*, um cientista perverso que transforma todos os animais em robôs para enriquecimento próprio.

Tudo está definitivamente conectado. O processo de me tornar vegana me fez pensar exatamente sobre essa cadeia de produção que coloca muitos animais em situações de violência, vulnerabilidade, dor e morte. E será que parte do *Sonic* não existe em mim toda vez que tento ajudar alguma causa vegana? Acredito que sim.

Trocamos com os jogos num nível muito mais íntimo do que podemos imaginar. Quando criança, eu jogava *Alex Kidd* e acreditava que ele era um homem preto com cabelo *black power*. Isso porque eu me enxergava nele, principalmente quando via na tela poucos *pixels* desenhados, mas o suficiente pra identificá-lo com a minha percepção do que seria um cabelo redondo e parecido com meu cabelo crespo.

Nesse contexto, até a limitação técnica de não ter tanta informação visual era um portal para me conectar com esse personagem, mesmo que, anos depois, ao sair uma versão mais detalhada, pude entender que o Alex não era tão parecido comigo, mas mesmo assim marcou minha trajetória.

Essas experiências, seja melhorar a leitura com games, seja aprender mais sobre história com a *Lara Croft*, ou até mesmo construir uma casa em *The Sims*, ou dominar um império com *Civilization IV*, me fizeram enxergar que os jogos nos proporcionam

momentos de relaxamento, tensão, alegria e raiva, ao mesmo tempo em que nos ensinam coisas incríveis. Isso só acontece porque, por trás de cada jogo, existem pessoas contando histórias, assim como ancestrais tentando deixar nas cavernas mensagens em forma de marcas para as próximas gerações. E, pensando bem, escrever coisas nas cavernas foi uma ideia incrível, pois as paredes tem autossalvamento.

*

Raquel Motta é tecnóloga em Análise e Desenvolvimento de Sistemas pela Fatec Ipiranga. CEO na Sue The Real, um estúdio de jogos focado em narrativas afrodiaspóricas. Escreve sobre jogos independentes produzidos pela comunidade negra ao redor do mundo.

@raquelmottas

*

Ética e virtualidades

Tales Porphirio

Através do contato com o audiovisual, é possível aprendermos bastante coisa, pois absorvemos culturas, conhecimentos, dicas etc. Trata-se de uma ótima forma de crescimento devido a nossa participação induzida pela interação oferecida. Os jogos mexem mais com o campo emocional/mental, pois há maior imersão, gerando responsabilidade sobre nossas escolhas e sobre como lidar com as consequências, tudo em uma simulação, porém com aprendizado real e conhecimentos aplicáveis à vida material, não apenas à vida virtual.

Temos o jogo como material de influência e amadurecimento, como modificador e/ ou reforçador cultural. Em um ambiente virtual, existe a possibilidade de perceber sintomas de quem realmente somos de acordo com nossas decisões ou de, pelo menos, haver debate sobre os motivos que nos levaram a determinadas escolhas.

Algumas pessoas alegam que a agressão verbal tem o objetivo de entrar na mente do adversário para desestabilizar, porém o chamado *trash talk* não deve ser usado de forma criminal (racismo, misoginia, LGBTQfobia, gordofobia etc.), e muitas vezes acaba sendo utilizado como um pretexto para agredir e desrespeitar minorias sociais.

Crescemos aprendendo matérias na escola que nos preparam para o mercado de trabalho. Aprendemos regras gramaticais e matemáticas, porém não aprendemos oficialmente limites éticos (não faz parte do currículo). É mais do que o momento de debater sobre o verdadeiro valor das habilidades técnicas vs ética, inclusive sobre a necessidade de estimular o amadurecimento emocional desde cedo (não apenas o técnico).

Livro é ótimo, principalmente para quem tem imaginação fértil e capacidade de criar e recriar ambientes mentalmente. Filmes e séries também trabalham em cima da capacidade de cocriação mental, porém exigem menos da criação espontânea e exigem mais da memória/emoção (conectando a situações já vividas ou parecidas). No caso de jogos, depende-se menos ainda da imaginação e parte-se para algo mais ligado à experiência prática, sensações, coisas que já estão ali sendo manejadas e emoções do

presente, sentimentos reais causados naquele momento, não necessariamente evocados por memória emocional.

Algumas situações não são apenas algo que você decide, algo que requer um grande esforço ético, pois são simulações mecânicas. Dependendo do jogo, você está andando numa cidade normal, dirigindo um carro em alta velocidade, perde o controle do veículo e tira a vida de algumas pessoas (quando não a sua própria). São acontecimentos virtuais, porém não discutidas/debatidas, porque a cultura insiste em infantilizar esse lugar proporcionado pelo jogo. Há que se ressaltar que simulações são usadas para treinamento militar e aprendizado de autoescola (também em outras áreas avançadas). Infelizmente, o avanço de discussões éticas e emocionais não acompanham o avanço tecnológico.

Devido a uma alta imersão, no meio virtual simulado, o aprendizado é internalizado de uma maneira muito forte, não apenas por ser sensorial, mas também por fazer sentido, já que a pessoa está participando de forma ativa da narrativa como se estivesse acontecendo em tempo real.

Enquanto corpos físicos, interagimos nos ambientes materiais (mundo real). Enquanto mentes pensantes, interagimos diariamente em ambientes não materiais (mundo virtual). A interação virtual se dá livre de forma corporal, através da troca de ideias e experiência, porém em simulações de jogos, a vivência virtual ganha forma semelhante à física e maior imersão através de corpos simulados (avatares). Essa maior imersão age diretamente nas experiências sensoriais, aprendizados, ansiedades, expressões, emoções etc. A simulação deixa de ser apenas um jogo e passa a mostrar lados nossos que nem mesmo conhecemos, mas que já estavam ali antes do contato com o jogo. Essa simulação evoca ações reais, porém em ambientes virtuais. Reações que seguraríamos em ambiente material, por conta de filtros morais, e que nunca seriam vistas se não colocadas sob uma espécie de lupa (muitas vezes um papel desempenhado pelo jogo). Por exemplo, as pessoas gritam no trânsito, mas não gritam no trabalho, da mesma forma gritam no jogo, mas não gritam na padaria.

O ambiente virtual pode ser de grande importância para o amadurecimento emocional por evocar respostas que muitas vezes são suprimidas pelo pacto social presencial (aplicadas às interações presenciais). Por outro lado, é a ausência desse pacto que torna a internet um local muito mais agressivo, não apenas em jogos e sites, mas em

todo e qualquer ambiente virtual (como o frequente desrespeito a atendentes de telemarketing, por exemplo).

É importante detectar essas ações e abordá-las após o acontecimento para que a gente possa construir uma sociedade mais lúcida, menos negacionista e autoconsciente. Usando, assim, o ambiente virtual como transformador do ambiente material, aproveitando suas variadas possibilidades de detecção dos sintomas (decisões e ações).

*

Tales Porphirio é formado em Letras (português e latim) pela UFRJ. Seu aprendizado é avançado em inglês e intermediário em francês, italiano, espanhol e Libras. É idealizador da Wakanda Streamers.

@talixxgamer

*

Pode o subalterno jogar e criar?

Eliane Bettocchi

Como pesquisadores, o potencial dos jogos narrativos como expressão poética e meio de mudar o mundo nos intriga. No entanto, ainda notamos um problema de sub-representação entre a comunidade de jogadores. Isso foi percebido por mim, mulher negra, e também pela maioria de nosses discentes da Universidade Federal de Juiz de Fora. Portanto, nosso desejo de criar jogos decoloniais torna-se o resultado final de nossas experiências de ensino-aprendizagem. A percepção desse problema de sub-representação pode, por si só, ser um indício de que o processo de colonização não é capaz de destruir o imaginário de todos os colonizados o tempo todo, e esses momentos de fricção podem muito bem ser a mola a partir da qual uma perspectiva decolonial pode crescer.

Como tivemos nosso trabalho recentemente referenciado como um exemplo de pedagogia decolonial entre pesquisadores brasileiros em estudos de jogos, começamos a nos perguntar se é possível aprimorar nosso arcabouço de pesquisa e ensino com uma perspectiva decolonial. Podemos pensar, fazer e desfrutar de jogos do ponto de vista chamado subalterno? Considerando que os estudos culturais contemporâneos admitem a possibilidade de uma pedagogia decolonial, podemos cogitar a possibilidade de uma ludologia decolonial?

Segundo Anibal Quijano⁸⁵, o colonizador destrói o imaginário do "outro", ao mesmo tempo que reafirma o seu. Esse processo transforma os outros em colonizados, fazendo-os acreditar que sua própria cultura e identidade são inferiores e erradas.

Catherine Walsh⁸⁶ afirma que descolonizar significa uma estratégia para além da liberdade política da colonização. Visa a um resgate total e/ou reconstrução da cultura e identidade uma vez destruídas. Mas agora temos um problema: todo o nosso repertório de pesquisa e conhecimento foi construído sobre os alicerces do colonizador. No campo

⁸⁶ Catherine Walsh *apud* Vera M. F. Candau e Luiz F. de Oliveira, "Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil", *op. cit*.

⁸⁵ Anibal Quijano *apud* Vera M. F. Candau e Luiz F. de Oliveira, "Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil", *Educação em Revista*, Belo Horizonte, v. 26, n. 1, p. 15-40, abr. 2010.

da pedagogia decolonial, Luiz Fernandes de Oliveira⁸⁷ questiona como é possível aplicar um método de base teórica e epistemológica não eurocêntrica numa realidade em que a maioria dos professores tem uma prática baseada em teorias e epistemologias fundamentalmente eurocêntricas.

Ao se referir à pedagogia decolonial, Candau & Oliveira afirmam que o colonialismo criou uma espécie de fetichismo epistêmico, significando que as ideias, comportamentos e saberes do colonizador são apresentados de forma sedutora e muito fácil de imitar.

Gayatri Spivak⁸⁸ então pergunta: pode o subalterno falar? O colonizado pode falar por si mesmo usando as mesmas ferramentas do colonizador? Afinal, como diz Frantz Fanon, "falar significa estar em condições de usar uma determinada sintaxe, de apreender a morfologia desta ou daquela língua, mas significa sobretudo assumir uma cultura, suportar o peso de uma civilização"⁸⁹.

Atualmente tanto o processo quanto o imaginário empregado na criação e fruição de jogos parte de uma perspectiva eurocêntrica, particularmente no que se refere a jogos em cenários de fantasia ou ficção científica. Os tropes e clichês das produções angloamericanas se tornaram dominantes a ponto de só serem percebidos em suas versões mais caricatas, visando a um perfil restrito de consumidor identificado como consumidor rei: homem, branco, cis, heterossexual, que remete ao perfil histórico do colonizador.

A questão passa também pela problemática de apoio à diversidade e falta de representatividade que vem sendo debatida tanto nos ambientes de jogos quanto no de outras produções narrativas. É inegável a satisfação de segmentos populacionais que antes não se sentiam representados ao se verem nas narrativas, muitas vezes para a surpresa dos segmentos que já se viam representados.

⁸⁷ Luiz Fernandes de Oliveira *apud* Vera M. F. Candau e Luiz F. de Oliveira, "Pedagogia decolonial e educação antirracista e intercultural no Brasil", *op. cit*.

⁸⁸ Gayatri Spivak, *Pode o subalterno falar?*, trad. Sandra Regina Goulart Almeida, Marcos Pereira Feitosa e André Pereira Feitosa, Belo Horizonte: UFMG, 2010.

⁸⁹ Frantz Fanon, *Toward the African Revolution*, Nova York: Grove Press, 1967.

Phillip Penix-Tadsen⁹⁰ menciona uma entrevista de campo para uma análise dos hábitos dos jogadores no Oriente Médio em que uma menina de 12 anos empurra a pesquisadora Helga Tawil-Souri de lado para compartilhar o que ela descreve como "o melhor jogo de todos os tempos", o *First Person Shooter Special Force*. Essa jogadora está bastante familiarizada com jogos do gênero, tendo experimentado jogos que a colocam como parte de uma força militar dos Estados Unidos intervindo no Iraque, Irã, Líbia e Síria. A diferença é que *Special Force* é um *videogame* pró-árabe, na verdade o primeiro (embora não o único) jogo desse tipo que essa adolescente palestina encontrou. Na verdade, ela não conhecia um jogo ambientado no mundo árabe que permitisse ao jogador não atirar em árabes. Como ela explica a Tawil-Souri, antes de jogar *Special Force*: "Eu sempre tive que atirar no meu próprio povo".

O mesmo desconforto que docentes e discentes negres sentem dentro da academia e artistas negres na indústria cultural parece estar presente na indústria de jogos, comprometendo a inclusão de minorias como futuros profissionais. Segundo Fabio Kabral, reconhecido autor de romances afrofuturistas, para decolonizar basta pintar e vestir estruturas eurocêntricas com cores e roupas de outras etnias e culturas?

Concordamos com Kabral que é preciso ir muito além disso de mudar o revestimento. É preciso configurar novas estruturas visuais e narrativas. Para tanto, é necessário primeiro identificar alguns desses fundamentos eurocêntricos a fim de buscar alternativas que de fato promovam a diversidade e, se possível, tornar essas alternativas também sedutoras.

Nosso método de criação e ensino-aprendizagem de jogos narrativos decoloniais é referenciado nos seguintes conceitos: design como denúncia; jogo como meio de comunicação; narrativa como meio de compreensão do mundo; *poiesis* como crítica e ressignificação; educação como desenvolvimento de autonomia e senso crítico; e decolonialidade como meio de empoderamento de minorias étnico-culturais a se tornarem tanto profissionais na área de criação de jogos quanto docentes capazes de utilizar jogos como ferramenta pedagógica significativa.

⁹⁰ Phillip Penix-Tadsen, "Video Games and the Global South", em: Phillip Penix-Tadsen, *Video Games and the Global South, Pittsburgh*: ETC Press, 2019.

Nosso ponto de partida é a definição de design segundo o enfoque humanístico, uma atividade de projetação de expressões estéticas e funcionais para finalidades diversas, enfatizando as etapas de conceituação e as relações de significação da linguagem visual. Para Gustavo Bomfim⁹¹, o design como atividade de configuração de objetos e de sistemas de informação materializa também os ideais e incoerências da sociedade tanto quanto anuncia novas possibilidades; e, como práxis, participa da criação cultural, confirmando ou questionando a cultura: "[...] O design tem assim natureza essencialmente especular, quer como anúncio, quer como denúncia"92.

A ludopoética emerge justamente das fronteiras pouco nítidas entre arte e design, entre comercial e poético, entre lúdico e crítico. Trata-se de um método projetual de base semiótica peirceana-barthesiana, definida segundo o ponto de vista humanístico, com finalidades diversas, porém com uma intenção específica: a de questionar. Assim, procuramos projetar meios de comunicação que seduzam (design como anúncio) para levar à reflexão (design como denúncia).

Em suas citações, bell hooks⁹³ compara o educador com o curandeiro em um processo de resgate dos saberes tradicionais dos povos originários, tornando o ensino sagrado, de modo que o processo de ensino-aprendizagem deixe de se limitar à transmissão de conhecimento, tornando-se um meio de contribuir para a continuidade da sociedade, transgredindo para então melhorá-la.

Esse processo se configurou em um projeto de pesquisa desdobrado do projeto de extensão Laboratório de Descolonização e do Pibiart Coletivo Descolônia, ligado à linha de pesquisa corpo, artes, culturas e linguagens decoloniais, cujo objetivo geral é experimentar e implementar uma metodologia de pesquisa, ensino-aprendizagem e produção decolonial em disciplinas, oficinas e orientações, promovendo a produção de poéticas de resistência, com propósito de problematizar e oferecer repertórios formadores

⁹¹ Gustavo Amarante Bomfim, "Coordenadas cronológicas e cosmológicas como espaço de transformações formais", em: Rita M. de S. Couto e Jefferson, Alfredo O. Jefferson (org.), Formas do design: por uma metodologia interdisciplinar, Rio de Janeiro: 2AB & PUC-Rio, 1999.

⁹² Idem, pp. 150-151.

⁹³ Bell Hooks, *Ensinando a transgredir: a educação como prática da liberdade*, trad. Marcelo Brandão Cipolla, São Paulo: Martins Fontes, 2013.

além dos padrões eurocêntricos estabelecidos na academia. Até o momento, já gerou dois protótipos: Cores Vivas⁹⁴(2018) e Nação Zula⁹⁵.

A aplicação, que vem sendo realizada remotamente nas oficinas Análise e Produção de Jogos Narrativos e Concept Art para Jogos Narrativos, é voltada para a formação de profissionais de design de jogos e docentes de ensino básico. Partimos dos pressupostos que tomar estruturas eurocêntricas recorrentes, apesar de consagradas, como universais e comuns a todas as culturas é uma postura colonialista e imperialista; considerá-las como "necessárias", quando não "únicas", é um elemento limitador da criatividade; parecemos estar vivenciando uma "miopia criativa" que nos obriga, ainda que inconscientemente, a permanecermos presos no labirinto das mesmas estruturas.

Assim, o primeiro passo é procurar identificar tais estruturas em jogos narrativos. Elegemos quatro:

- Minecraft e a metáfora da colonização: nesse vídeo, o autor demonstra como uma mecânica de jogo (dynamis) pode ser apropriada pelos jogadores de maneira colonialista.
- A jornada do herói, de Joseph Campbell, e o ponto de vista eurocêntrico-arquetípico de Carl Jung como principais referências narrativas (mimésis) para construção e motivação de personagens.
- O messianismo (o/a salvador/a) e o dualismo (que nos livrará do mal) como principais referências de configuração de desafios e eventos motores de roteiros (mimésis).
- A sequência de Fibonacci, a proporção áurea e o Homem Vitruviano como principais referências visuais de representação imagética de corpos e civilizações (mathesis e semiosis).

Nossas expectativas são aplicar a didática tríplice às orientações de treinamento profissional, do grupo de educação tutorial e do Laboratório de Descolonização e nas disciplinas de graduação Análise e Produção de Jogos Narrativos, Concept Art para Jogos Narrativos e Projeto de Material Didático para orientar os/as discentes na incorporação de perspectivas e metodologias decoloniais e pós-coloniais às suas pesquisas e produções,

⁹⁴ Cores Vivas, disponível em: http://historias.interativas.nom.br/coletivodecolonia/elianebettocchi/>.

⁹⁵ Cores Vivas, disponível em: http://historias.interativas.nom.br/coletivodecolonia/elianebettocchi/.

de modo a observar se o método é capaz de promover empoderamento de futuros profissionais via perspectiva decolonial nas atividades supracitadas.

*

Eliane Bettocchi é professora associada da Licenciatura em Artes Visuais do Instituto de Artes e Design da Universidade Federal de Juiz de Fora. Coordena o grupo de pesquisa Histórias Interativas: Estudo e Projeto de Ludonarrativas e o Laboratório Interdisciplinar de Linguagens para licenciaturas da UFJF. Atua, como pesquisadora, em grupo de pesquisa sobre poéticas centradas no corpo. Foi consultora de design da Cátedra Unesco de Leitura PUC-Rio, onde coordenou projeto de formação de professores de ensino médio com apoio da Faperj. Atuou por 19 anos como profissional de projeto gráfico e ilustração, com ênfase em jogos narrativos comerciais e educacionais. Pósgraduação *lato sensu* em Teoria da Arte pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro (1998), mestrado (2002) e doutorado (2008) em Design pela Pontifícia Universidade Católica do Rio de Janeiro.

@elianelilithbettocchi

*

Design, videogames e as narrativas dos oprimidos

Julia Stateri

Quando trazemos do imaginário popular a figura daquele que cria *videogames*, quase sempre o nosso referencial nos entrega a imagem de um homem branco, primordialmente oriundo da área de exatas e, ainda, se estivermos pensando num recorte que ultrapasse as fronteiras nacionais, muito provavelmente nosso "desenvolvedor modelo" será alguém bastante parecido com aqueles que encontramos no Norte Global. Voltando nosso olhar para nossas vivências em específico, como a colega Eliane Bettocchi anteriormente apontou com maestria, podemos continuar nos questionando de que maneiras isso nos afeta. Nós, enquanto criadores de jogos pertencentes ao recorte geográfico latino-americano, pessoas que buscam contar suas histórias por meio dos jogos fora do modelo de sucesso discutido, formatado e vendido pela indústria massiva e também, pessoas que ainda não criam jogos, mas começam a se enxergar como potenciais autores, buscando novos métodos e caminhos próprios para dar forma às suas ideias.

Diante disso, "o que é design?", "qual o papel do designer?" e "por que é importante inferirmos sobre o papel do designer na criação dos videogames?" são algumas das questões que podem nortear a construção de novos métodos que representem melhor nossos fazeres locais. Para tal é necessário que se compreenda que o design é, sobretudo, política e faço aqui o mea culpa por admitir que não vou me aprofundar na discussão básica do "que é política", me restringindo aos saberes primários sobre os quais podemos refletir cotidianamente: a política está presente em todas as esferas da nossa vida. Assim, por mais simplórias que pareçam nossas ações e as escolhas que fazemos no nosso dia a dia, toda a extensão de nossos fazeres é política o horário que acordamos, onde acordamos, se temos o que comer e quem foi o responsável por colocar essa comida na nossa mesa, se temos de nos deslocar para trabalhar, se estamos formalmente empregados ou se desempenhamos uma atividade informal, se teremos como nos alimentar à noite antes de ir para a cama e se vamos dormir um mínimo de oito horas por noite são condições perpassadas pela nossa realidade sociopolítica. Então, porque nos encontramos num momento no qual os videogames – entre outras mídias – são colocados em questão sobre se deveriam ser veículos de "conteúdos políticos" ou não, é imprescindível que figue claro que a ausência

de um posicionamento político claro também pode ser compreendida como um posicionamento político por si só.

Como são ferramentas de engajamento e geração de empatia poderosas, os *videogames* podem representar um papel fundamental na construção de pontes entre realidades e agentes diversos, para a sensibilização, para temáticas relevantes e para, quem sabe, iniciar o estabelecimento de diálogos tão necessários entre estes. Entretanto, para que o produto *videogame* possa proporcionar o estado germinal de importantes mudanças, acredito que o processo de elaboração, o "designar", seja da maior importância. Razão pela qual peço que nos voltemos um pouco mais para a compreensão da figura do *designer*.

Entretanto, no lugar de analisar a visão de *game designers* presentes na indústria, é na carreira do *designer*, pesquisador e escritor Gui Bonsiepe⁹⁶ que vou me debruçar para compreender a real importância das relações que existem entre *design*, cultura e política. Isso porque Bonsiepe nos alerta por diversas vezes para o desvirtuamento do termo "*design*", tanto quando este vem associado unicamente ao "desenho", ao embelezamento ou à "perfumaria" do projeto, quanto quando o design se refere a uma subcategorização que enfraquece sua real potência. O design está para "designar", dar significado, compreender necessidades projetuais e responder a elas.

Se dermos uma olhada panorâmica no discurso atual do *design* ou no discurso projetual – conceito que prefiro utilizar –, constatamos uma surpreendente ausência de questionamentos sobre a atividade projetual. As palavras da moda são *branding*, liderança, competitividade, globalização, vantagens competitivas, *life-style-design*, diferenciação, design estratégico, *design* emocional, *design* divertido (*fun design*), *design* de experiências (*experience design*), *design* inteligente (*smart design*) – para nomear somente alguns dos termos que aparecem nas revistas especializadas e livros sobre design⁹⁷.

⁹⁶ Gui Bonsiepe é um designer formado pela HfG-Ulm (Hochschule für Gestaltung, Ulm), tendo atuado na mesma instituição como docente até 1968. No Brasil, coordenou o Laboratório Brasileiro de Desenho Industrial em Florianópolis, lecionou em diversas universidades e atuou profissionalmente em escritórios de projeto, além de publicar diversas obras na área.

⁹⁷ Gui Bonsiepe, *Design, cultura e sociedade*, São Paulo: Blucher, 2011.

Quando nos encontramos numa universidade e temos contato com o ensino do design, dificilmente deixaremos de ter como fundamento da nossa formação as teorias da Gestalt⁹⁸ e a conceituação da chamada "boa forma" pela escola alemã de design – a qual se pauta pelo modelo filosófico da escola de Frankfurt. Da mesma forma, quando começamos a buscar referenciais para a produção de videogames, quase sempre nos são entregues – dentro e fora da universidade – modelos de trabalho e metodologias de criação eurocentradas. Note-se que, ao contrário de defender um apagamento desses referenciais, concordo com a colega Eliane Bettocchi quanto à necessidade de nos entendermos enquanto pessoas que surgem num cenário resultante de um processo de colonização. Precisamos, sim, compreender as origens dos referenciais conceituais e metodológicos dos trabalhos que vamos desempenhar, ainda que para questioná-los com propriedade e propor novos modelos que nos digam respeito.

Ainda que teorias como a da Gestalt, que se pauta no estudo da percepção visual para encontrar padrões emocionais para interpretar como reagimos às formas, seja comumente utilizado é importante compreender que estes estudos se deram em contextos e realidades bastante específicos, abrangendo grupos que seriam de interesse para a pesquisa dado aquele momento e contexto.

O movimento gestaltista atuou principalmente no campo da teoria da forma, com contribuição relevante aos estudos da percepção, linguagem, inteligência, aprendizagem, memória, motivação, conduta exploratória e dinâmica de grupos sociais. Por meio de numerosos estudos e pesquisas experimentais, os gestaltistas formularam suas teorias acerca dos campos mencionados. A teoria da Gestalt, extraída de uma rigorosa experimentação, vai sugerir uma resposta ao porquê de umas formas agradarem mais que outras. Essa maneira de abordar o assunto vem opor-se ao subjetivismo, pois a psicologia da forma se apoia na fisiologia do sistema nervoso quando procura explicar a relação sujeito-objeto no campo da percepção⁹⁹.

Outra discussão que podemos trazer para o mesmo campo seria a da formulação de um "público-alvo" no momento da produção de qualquer produto de mídia – termo que

⁹⁸ João Gomes Filho, *Gestalt do objeto: sistema de leitura visual*, São Paulo: Escrituras Editora, 2009.

⁹⁹ Ibidem.

subentende a exclusão daqueles que não estão "contemplados" pelo projeto. O que é uma questão de recorte, tratada atualmente de forma mais política pela definição de "personas", também costuma servir como justificativa para que se deixe à margem uma série de grupos que não tragam no seu poder de consumo o aval do mercado para serem considerados como "alvos" interessantes. Daí a importância, por exemplo, de termos princípios que garantam a acessibilidade dos mais diversos públicos a tudo aquilo que é criado no processo de *design*. Ainda que se crie para atender a uma demanda, ou agradar um determinado grupo, o escopo do *design* não deve servir como justificativa para uma exclusão que ocorre já no processo de projeto.

Daí a validade de propostas como a do design universal que, embora desafiadora de ser acatada, traz demandas interessantes no que diz respeito à acessibilidade. Um código de acessibilidade elaborado pelo arquiteto estadunidense Ronald Mace que se tornou mandatório na Carolina do Norte em 1973. Atualmente, o design universal pode ser definido pelo:

- 1. *Design* e composição de um ambiente que possa ser acessado, compreendido e utilizado
 - i. da melhor maneira possível;
 - ii. da maneira mais independente e natural possível;
 - iii. na mais abrangente amplitude de situações;
 - iv. sem a necessidade de adaptação, modificação, aparelhos assistivos ou soluções especializadas, por qualquer pessoa de qualquer idade, tamanho ou com qualquer habilidade ou deficiência física, motora, mental ou intelectual; e
- 2. Com relação aos sistemas eletrônicos, qualquer processo, produto, serviço ou sistema de bases eletrônicas deve poder ser utilizado por qualquer pessoa¹⁰⁰.

Mais do que compreender as diferentes demandas que pessoas pertencentes a marcadores sociais que não se encontram comumente contempladas nos produtos de massa possam apresentar, acredito que desenvolver metodologias de criação particulares aos nossos fazeres e significações, oferecendo propostas formativas que permitam a estes se verem também como criadores — a exemplo do trabalho desenvolvido pela

¹⁰⁰ "Universal Design: Disability Act", 2005; disponível em: http://universaldesign.ie/What-is-Universal-Design/Definition-and-Overview/; acesso em: 23 set. 17.

colega Eliane Bettocchi – possa apresentar uma excelente resposta para que vejamos mais "narrativas dos oprimidos" partilhadas na mídia do *videogame*. Some-se a isso a ampla disponibilidade de ferramentas gratuitas e facilitadas para o desenvolvimento de *videogames*, temos uma resposta promissora ao questionamento levantado há quase 20 anos por Frasca, Ito e Zimmerman.

Em 2001, Gonzalo Frasca apresentaria sua dissertação ao Georgia Institute of Technology, intitulada *Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate*¹⁰¹. Posteriormente (2004), o livro *First Person* publicaria a discussão resultante entre este, Ito e Zimmerman sob o capítulo "Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues"¹⁰². No texto dialógico são levantadas questões sobre a possibilidade dos *videogames* lidarem com questões políticas e sociais, serem utilizados como ferramentas de encorajamento ao raciocínio crítico, ou como um caminho possível para uma nova compreensão da realidade. É sugerida, por Frasca, a aplicação da teoria dramática de Augusto Boal – dramaturgo brasileiro influenciado pela Pedagogia do Oprimido de Paulo Freire e pela práxis de Bertolt Brecht, criou o Teatro do Oprimido na década de 70 – na criação de jogos (em especial a modificação de jogos de simulação como The Sims) que quebrariam a "quarta parede"¹⁰³ separando jogador do personagem e do jogo, rompendo, então, com o engajamento da narrativa e gerando o distanciamento necessário à reflexão crítica.

Essa proposta de apropriação e modificação de um jogo de simulação como *The Sims* vista em Frasca, para representar situações de opressão e trazê-las para a discussão, desponta na chamada para ação de Mizuko Ito, questionando o delineamento de quem produz *videogames* e de quem os consome unicamente pelo viés econômico. O ferramental acessível para criadores e formadores, tornou essa provocação passível de uma resposta, como é o caso do *engine* RPGMaker para a criação facilitada de jogos do gênero JRPG e do uso criativo e inteligente que é feito dele por grupos como o Game e

¹⁰¹ Gonzalo Frasca, *Videogames of the Oppressed: Videogames as Means for Critical Thinking and Debate*, dissertação (Master of Information Design and Technology), School of Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, Geórgia, 2001.

¹⁰² Gonzalo Frasca, Mizuko Ito e Eric Zimmerman, "Videogames of the Oppressed: Critical Thinking, Education, Tolerance, and Other Trivial Issues", em: Noah Wardrip-Fruin e Pat Harringan (org.), *First Person: New Media as Story, Performance, and Game*, Massachusetts: The MIT Press, 2004.

¹⁰³ O conceito de "quarta parede" teve origem no teatro, onde um muro imaginário se formaria entre o palco – fechando uma espécie de cubo, dentro do qual estariam os atores em performance – e a plateia.

Arte¹⁰⁴, que produziu os jogos *A Nova Califórnia* (2017), valorizando a produção nacional do escritor negro Lima Barreto, e *Amora* (2018), utilizando a ferramenta como o primeiro acesso de crianças e jovens ao mundo do desenvolvimento de *games*. Ou ainda do produtor Victor Hugo Da Pieve, da Male Doll, que utiliza a ferramenta para o desenvolvimento de jogos comerciais para o público LGBTQI+ e usa seus conhecimentos no campo da comunicação para que seus *games* ganhem alcance crescente.

O campo é fértil e as perspectivas de resposta são promissoras. Acredito que "contar histórias" por meio dos *videogames* possa ser visto como um ato de compartilhamento de experiências, de sensibilização perante a vivência do outro e de, talvez, aproximação entre agentes com diferentes saberes e fazeres.

*

Julia Stateri é pesquisadora de pós-doutorado em Tecnologias da Inteligência e Design Digital da PUC de São Paulo, doutora em Artes Visuais pela Unicamp, mestra em Educação, Arte e História da Cultura pela Mackenzie e coordenadora do curso de pósgraduação em Desenvolvimento de Games do Senac de Campinas. Fundadora da produtora cultural Oficina Lúdica, dedica-se à realização de projetos lúdico-culturais por iniciativa privada ou leis de incentivo.

@julia.stateri

*

¹⁰⁴ Game e Arte, disponível em: https://www.gamearte.art.br/.

Teatro em tempos pandêmicos: encontrando novos modelos de interatividade Ana Antar

Pensar arte dentro do contexto pandêmico é, sobretudo, pensar na sobrevivência do artista e, pela sobrevivência do artista, entendemos tanto a via prática da subsistência, quanto a via subjetiva da existência, enquanto fazedor de arte.

Quando pensamos sobre o teatro, um moribundo de mais de 2 mil anos¹⁰⁵, que já teve seus dias contados em tantos momentos desde o seu surgimento e que, por vezes, é difícil acreditar que sempre se reinventou, não temos como não pensar no artista. Porque o teatro não é só um espaço físico, onde a mágica acontece¹⁰⁶.

Então, como continuar fazendo teatro num momento em que a coisa mais simbólica e objetiva do fazer teatral (a presença, o encontro) se tornou um risco? E é nesse contexto, em que a presença é um risco, em que o encontro não é mais possível, que precisamos rever toda a nossa forma de fazer e pensar teatro para ressignificar esse espaço e, mais uma vez, "enganar a morte".

A tecnologia interfere e influencia na criação de espetáculos desde o surgimento no continente africano, passando pela Grécia antiga, com a construção dos anfiteatros, e vem acompanhando sua trajetória, chegando ao fechamento da caixa cênica e à descoberta da luz elétrica. Cada época utilizou a tecnologia no fazer teatral de uma forma específica, de acordo com as suas necessidades e o seu grau de conhecimento. Estamos num processo de constante mudança no âmbito tecnológico. Novas descobertas acontecem todos os dias. A realidade aumentada¹⁰⁷ e a convergência multimídia¹⁰⁸ proporcionam novas possibilidades do fazer teatral. A sobreposição de uma realidade virtual sobre uma realidade cênica traz um universo misto de possibilidades, no qual o ator pode contracenar com hologramas, androides (robôs), animações, além de poder

¹⁰⁵ Margot, Berthold, *História mundial do teatro*, São Paulo: Perspectiva, 2001.

¹⁰⁶ O teatrólogo sergipano Nélson de Araújo define que "teatro é a comunhão do público com o espetáculo vivo... que é, por excelência, uma arte em comunidade e de comunidade. Cf. Nélson de Araújo, *História do teatro*, Salvador: Fundação Cultural do Estado da Bahia, 1978.

¹⁰⁷ Sobreposição da realidade virtual sobre a realidade real com o objetivo de ampliar a experiência de um indivíduo, seja adicionando informação, seja apurando os sentidos ou otimizando atividades.

¹⁰⁸ Interação entre várias mídias com o objetivo de potencializar a difusão, interação e compartilhamento de conteúdo.

receber informações pelo público (via rádio, Bluetooth, SMS e Wi-Fi), remodelando, assim, a interação espetáculo/espectador.

Segundo Tori,

Com o advento da realidade virtual e o avanço dos recursos computacionais, a representação interativa e imersiva do imaginário, bem como a reprodução do real, tornaram-se mais fáceis de serem obtidas. Foram disponibilizadas interfaces mais intuitivas e rompidos os limites existentes, como a barreira da tela do monitor, permitindo-se a atuação do usuário no espaço tridimensional¹⁰⁹.

Tudo isso vem acontecendo ao longo desses mais de 2 mil anos de teatro, mas, talvez, o que ninguém esperava é que, em 2020, uma pandemia fosse assolar o mundo e, a partir disso, precisaríamos compreender que o encontro, agora, só seria possível de maneira virtual; que da noite para o dia, precisaríamos aprender a lidar com toda uma gama de aparatos tecnológicos para fazer algo que antes poderia acontecer apenas com dois elementos: ator e público. Nós, trabalhadores da cena, nos vimos, talvez, no maior desafio das nossas carreiras. Como continuar fazendo aquilo que é nosso trabalho, nossa paixão e nosso meio de subsistência, sendo que o princípio básico do teatro não era mais possível?

Ao passo que, para muitas pessoas, a possibilidade da virtualização do teatro pareceu algo extremamente novo e revolucionário, a tecnologia vem revolucionando o teatro e as nossas vidas há mais de 2 mil anos, e não seria diferente no momento em que é impensável cogitar as nossas vidas sem *smartphones*, 4G, 5G, internet a cabo, plataformas de reuniões *online* por vídeo e aplicativos de entrega de alimentos. São tantos avanços e novidades diárias que se torna até difícil de acompanhar. Entretanto, saber que os meios digitais são uma possibilidade e saber usar os meios digitais existentes são coisas bem diferentes. E o que vimos, a partir do fechamento dos teatros, foi uma corrida desesperada para toda uma classe se reinventar, à medida que precisava aprender a lidar com esse novo mundo de possibilidades e desafios.

A indústria de *videogames* e a cibercultura avançam sobre qualquer outra indústria do entretenimento. Existe uma geração de pessoas "conectadas" que acompanham esses lançamentos, ávidas por interatividade, customização e envolvimento. Uma

¹⁰⁹ Romero Tori e Claudio Kirner, "Fundamentos de realidade virtual", em: Romero Tori, Claudio Kirner e Robson Siscoutto (org.), *Fundamerntos e Tecnologia de Realidade Virtual e Aumentada*, VIII Symposium on Virtual Reality, Belém, 2006, pp. 2-27.

geração que aprende e interage intuitiva e espontaneamente através de *videogames* e mídias sociais. Um universo do qual eles fazem parte e se sentem representados, no qual a opinião deles é importante.

Pensar nas experiências de hibridização entre teatro e *videogame* é pensar em se aproximar de um público que, em sua maioria, nunca pisou em um teatro na vida e que nunca se sentiu pertencente a esse espaço, que é, por vezes, segregacionista. Se pensarmos que muitos teatros ainda exigem vestimentas específicas e que a grande maioria deles fica longe das periferias, conseguimos perceber que, para além da barreira monetária do ingresso, temos um recorte de classe muito claro de para quem esses espaços foram projetados. Ao trazer experiências que dialoguem com as referências desses jovens jogadores, ao fazer teatro de forma *online* e acessível, podemos começar a mudar um ciclo de exclusão, para que, talvez, o teatro possa sobreviver para além de uma bolha que acha *cult* frequentar esses espaços.

Talvez o que grande parte dos artistas esteja se perguntando é: como fazer do teatro um jogo, agora *online*, em que o espectador possa, além de assistir, ser agente de mudança?

Representações da realidade ou da imaginação sempre fizeram parte da vida do ser humano, permitindo-o expressar-se ao longo do tempo, desde desenhos primitivos, figuras e pinturas, até o cinema, passando por jogos, teatro, ópera, ilusionismo e outras expressões artísticas. O uso do computador potencializou e convergiu tais formas de expressão, viabilizando a multimídia, que envolve textos, imagens, sons, vídeos e animações¹¹⁰.

Essas mudanças já vêm acontecendo. Um exemplo claro disso é a montagem do espetáculo teatral espanhol *Macbeth*, dirigido por Helena Pimenta, da companhia Ur Teatro, que utilizou hologramas para colocar cavalos, bruxas de mais de dois metros de altura e até 40 pessoas em cena, quando, na verdade, apenas sete atores compunham o elenco. Muita coisa tem sido feita nessa busca por um diálogo mais efetivo entre o teatro e as novas tecnologias. Aqui se pretende verticalizar essa relação para poder tangenciar de forma mais significativa tal universo.

O teatro é um jogo em essência, mas, no geral, um jogo passivo para o público e ativo para os atores. A proposta aqui é inverter esses papéis, tornando-o ativo para o público e passivo para os atores. E, através de uma interface digital, transformar os atores

40

¹¹⁰ Ibidem.

em elementos jogáveis, inteiramente controlados pela plateia e, a partir dessa estética, criar um híbrido de jogos digitais com seres humanos.

Tornar o ator uma "pseudomarionete" é algo controverso e até polêmico, porém está longe de ser um conceito novo. O ator e diretor de teatro inglês Gordon Craig, no início do século XX, já propunha um ator marionete, mas, ao contrário de Craig, que via o ator como empecilho para o desenvolvimento do teatro, aqui pensamos no ator como uma "marionete viva", como um elemento que joga e é jogável. Se pensarmos que, naturalmente, caminhamos para uma sociedade a cada momento mais customizável, interativa e conectada, podemos vislumbrar que o trabalho do ator também passará por um processo de novas possibilidades, abrindo diálogo com novas gerações e, principalmente, se relacionando com plateias cada vez mais diversas.

Quando falamos de teatro, geralmente existe um apelo para se manterem tradições, mas, até que algo novo surja, ele era impossível, quiçá impensável. Das palavras do mestre, ator, diretor e professor Harildo Déda:

O ator em cena está sempre em desequilíbrio, aprendi isso com Domingos de Oliveira, isso é o que faz a mágica do teatro... Talvez eu seja romântico. Sim, que venham todas as tecnologias, mas que se incorporem ao teatro! A presença viva faz o teatro. Eu quero que venha o novo, mas que o novo se justifique para estar ali¹¹¹.

A presença viva tornou-se possível através da virtualidade e foi por ela que descobrimos novas formas de conexões e encontros. Foi por ela que, mais uma vez, o teatro "escapou da morte". Ressignificamos as nossas angústias e, como seres em movimento, encontramos um espaço de criação, mas, principalmente, de acolhimento e de afeto, pois, apesar de não existir teatro sem público, também não existe teatro sem artista. E, para criar, o artista precisa estar vivo, atento ao seu mundo, disposto a dialogar com o momento presente.

Encontramos um caminho, que não é o único nem tem garantias de sucesso, mas, como todo jogo, terá os seus desafios e proporcionará uma experiência diferente para cada jogador. Como um brincante, abraçamos a possibilidade de mudança e torcemos por mais 2 mil anos de reinvenção, que só acaba quando a peça termina, as luzes se

¹¹¹ Luiz Marfuz e Raimundo Leão, *Harildo Déda: a matéria dos Sonhos*, Salvador: Secretaria de Educação da Bahia. 2011, p. 27.

apagam e a cortina se fecha à espera dos aplausos, para começar tudo novamente. Evoé!

*

Ana Antar é cofundadora da ERA Game Studio, empresa responsável pela criação do primeiro *live game* do mundo. É organizadora nacional da Women Game Jam. Diretora teatral formada pela UFBA, pós-graduada em Game Design pela Uneb, desenvolvedora de jogos, gerente de projetos, roteirista, produtora e articuladora cultural.

@anaantar_

*

A ex-crita como um jogo: conversando com um ex-petáculo digital

Tetembua Dandara e Laíza Santos

] Se você chegou até este texto, vamos partir do pressuposto de que você fala português

e que a sua "curiosidade" te trouxe até aqui. Como no Ôma, um ex-petáculo, você será

coautor desse encontro: os caminhos serão decididos por você. Pré-programamos o

começo e o fim, mas o que acontece nesse [entre] será uma escolha sua. [

#1

Onde tudo começa?

LALA: No princípio, tudo era pixel.

<u>TETÊ</u>: Nossa, isso que você acabou dizer parece nome de filme.

CRIADORAS: Hahahaha, ai, ai. Olha, Ôma, um ex-petáculo foi concebido no início da

pandemia de covid-19 no Brasil. Somos do teatro, vimos nossa área se dissolver

imediatamente com o isolamento social e nos perguntamos: como continuar trabalhando

e como encontrar uma forma poética que pudesse alcançar as pessoas em suas casas?

Nosso primeiro impulso veio do desejo de fazer alguma coisa em que o público se

sentisse ativo.

O videogame veio como um caminho orgânico no processo, já que um tempinho

atrás nosso parceiro de criação de outros trabalhos, Vinicius Scorza, tinha feito um jogo

em RPG Maker baseado na última peça de teatro das ultravioleta s no período pré-

pandemia: Há dias que não morro. Isso nos abriu um novo horizonte para criar e, assim,

montamos o time de criação de Ôma, um ex-petáculo: Aline Olmos, Laíza Dantas, Paula

Hemsi e Tetembua Dandara, cocriadoras, roteiristas e game designers por intuição.

Agregamos ao núcleo artístico da equipe a cantora e compositora Paula Mirhan, que deu

o tom musical e sonoro-narrativo para a experiência.

TETÊ: E que som!

... Mas o que é um ex-petáculo? (Siga à #4)

#2

... Então Ôma é sobre a vida na pandemia?

LALA: A minha sim.

78

<u>CRIADORAS</u>: Sim e também um jogo performativo que busca o encontro afetivo com outres no seu isolamento. A ideia foi criar algo de que as pessoas pudessem se distanciar e enxergar tudo isso que temos vivido de uma outra maneira, com poesia, piada, ironia, raiva, ternura e tantas outras emoções que o jogo traz, dependendo do momento em que é jogado.

TETÊ: Além disso, eu também ficarei eternizada!

GALINHA: PóóóóPÓpóPópooooo! Eu taMbÉm!!! VãO joGaR cOmIGo atÉ 2051!

LALA: Espero que até lá a pandemia já tenha acabado.

GALINHA: PÓpóPó! Eu taMbÉm!!! PrEfiRo viRAr reGisTRo hiStÓricO!

... O que significa Ôma? (Siga à #5)

#3

... Pera, videogame ao vivo no Zoom com atriz em casa?

<u>CRIADORAS</u>: Isso! Criamos o jogo pensando, a princípio, que as pessoas poderiam jogar através das plataformas *online*, mas algumas questões foram surgindo: somos do teatro, encontramos pessoas de carne e osso e estamos acostumadas a propor projetos para instituições que também funcionam assim. Então, para conseguirmos fazer algo tão fora da caixinha pro mundo teatral, mas ainda ser possível nos encaixarmos em possíveis pautas condicionadas ao mundo antigo, criamos sessões *online* com horário marcado por Zoom. Lá na plataforma de videoconferência, as atrizes estão em suas casas performando sua própria vida. Enquanto isso, o público joga *Ôma* em um navegador (com a Lala ou com a Tetê), acompanha o vídeo ao vivo e interage no *chat* com o restante do público e as galinhas que atendem dúvidas ou oferecem um apoio terno.

GALINHA: aDorO teRno, mAs mINha aSA nÃO enTrA. PóoOOó!

<u>LALA</u>: E essa parte do Zoom, que nasceu assim meio que por necessidade, acabou ganhando uma importância gigante na relação com o público durante as sessões, um dos nossos objetivos iniciais.

<u>TETÊ</u>: E fez com que a gente estivesse ao vivo durante todas as sessões vivendo, ou fazendo algo.... Eu, por exemplo, cozinho, bebo vinho e fico no zap conversando com a Lala.

GALINHA: tOdos Os DiAs qUe TeM ÔmA Eu Uno MiNHas aSas E deSEjO qUe A tETe CoZinHe MilhOOOOooo póoo póo AinDa NÃo AcOntEcEu, mAs SiGo eSPerAnDo! E FraNgUinho É o NomE Do mEu FiLho mAiS nOvo EnTÃo eViTAmOS EssE iNgrEDiEnTe PÓO pÓOOO.

<u>TETÊ</u>: Informação importante: seguiremos nas receitas vegetarianas.

... O que significa Ôma? (Siga à #5)

... Quem são Lala e Tetê? (Siga à #7)

#4

O que é um ex-petáculo?

TETÊ: Não faz pergunta difícil.

GALINHA: Pó Pó póPoSso aJudAr! Eu fUi conViDada prA eXpliCar TudO pópÓ por PópóZinHo!

<u>LALA</u>: Hahaha, a galinha veio! Ela faz tutorial como ninguém!

<u>GALINHA</u>: um eX-PetÁculO é uMa dEsCulPa EsfArraPaDa pRa teNtaR faLaR desSe AbSurDo quE taMo VivEndO! PóooO.

CRIADORAS: Opaaaa... Não é bem assim, ou não é só isso, é uma solução poética...

<u>TETÊ</u>: ... pra falar do que já foi, sem que se saiba direito para onde vamos, nem o que estamos fazendo...

CRIADORAS: Hmmm, é... é tipo isso.

GALINHA: PópópOde crEr! aFINaL, vÃo ChAmAr uM vldEogaMe fEitO pOr Um gRuPo dE tEatRo aO ViVo nO ZoOm, cOm aTriZeS eM CaSA e GeNtE joGanDO soZinhA dO OutRo IAdo da TeLA dE quÊ, nÉ?

CRIADORAS: ÔMA!

- ... Pera, videogame ao vivo no Zoom com atriz em casa? (Siga à #3)
- ... Quem chamou essa galinha? (Siga à #6)

#5

O que significa ÔMA?

GALINHA: OMAigod! PÓOO pÓOOOO.

<u>CRIADORAS</u>: Ôma é uma palavra sem significado na língua portuguesa e por isso mesmo a escolhemos/inventamos. Ela nos traz uma sensação de acolhimento com as vogais e o "M" servindo como um conforto quase maternal na palavra.

GALINHA: e sE olHaR pRa leTRa Ô coM o cHApeUzZINHO eM Clma paRecE uMa CAsinHA!

<u>TETÊ</u>: E também pode ser a versão feminina do "OHMMM" da ioga!

CRIADORAS: Nossa, verdade.

GALINHA: ÔmA Ao ConTráRiO é Amô, O VeRbO aMaR De um jEiTo ProNUnClaDo QuE nãO dá pRa Saber SE É pREseNte ou PassAdO, ou se voCÊ EStá ChAmAnDo AlGuém qUe aMa eM sAlVaDoR. Póooo PÓooooO!

- ... Quem chamou essa galinha? (Siga à #6)
- ... Fala mais sobre os afetos? (Siga à #8)

#6

... Quem chamou essa galinha?

GALINHA: NãO fALa aSSiM coMlgo... pÓ pÓpOPÓpopÓ.

<u>LALA</u>: Tranquilo, galinha, eles não quiseram ser agressivos. É que não é normal ler uma entrevista com uma galinha.

<u>CRIADORAS</u>: A galinha surgiu da necessidade de abarcar as pessoas que não estavam acostumadas com a vida digital de *videogame*, videoconferência, computador, janela de navegador e tudo isso que assusta num primeiro momento.

GALINHA: É, pÓpoPó, eU aJudO o pÚBlicO A nÃo suRtAR! Com cAlma e AlEgRiA FaLO, FiQuE trAnQuIIE, peGuE nA MinhA AsA! SeNtIU A enErgla? vAi DaR ceRtO, tU val jOgAr eSSe JoGO, AbRiR a janEla Do ZooM, sE eMOciONaR e vEr QuE juNTes SomOs FoRTes! sOu AssIM dramATicAmEnTe FoFa!

CRIADORAS: Basicamente isso.

<u>TETÊ:</u> Ela conversa no *chat* do Zoom ao vivo (e faz participações em textos caricatos, porém profundos) enquanto as atrizes estão em casa performando. Isso no ao vivo do Zoom, mas, no pré-programado do *videogame*, ela faz o tutorial de abertura pra quem não tá acostumado a usar setinhas e barra de espaço para nos controlar, as avatares, sabe?

GALINHA: SoU mUitO AmadA E RecOnhecida Pelo mEu traBalho, eM multaS SeSSÕes no FinAl O pÚblico JÁ EnTenDE qUe o JeiTO Mals sincEro DE deMONstrAr AlEgRia e aMaR é SolTar UM grAnDe: PóóóoÓOOOóóooooo.

- ... Pera, videogame ao vivo no Zoom com atriz em casa? (Siga à #3)
- ... Quem são Lala e Tetê? (Siga à #7)

#7

... Quem são Lala e Tetê?

<u>TETÊ</u>: Eu sou a avatar da Tetembua Dandara e ela é a avatar da Laíza Dantas, as *performers* do ex-petáculo.

LALA: Oh ié! Quem jogar, vai ter que escolher uma de nós duas pra jogar Ôma.

<u>TETÊ</u>: E quando você escolhe a avatar, acaba escolhendo a atriz que vai acompanhar dentro da casa.

<u>LALA</u>: Você entra na nossa casa, assiste nossa vida na sala, no quarto, no banheiro, sonha nossos sonhos...

<u>CRIADORAS</u>: ... Quando você fala assim, parece que a gente tá invadindo sua privacidade.

<u>LALA</u>: Ah não, de boa! Vida de avatar é assim mesmo, acho que deve ser estranho pra vocês entenderem, sei lá, mas eu curto!

<u>TETÊ</u>: E eu gosto de cozinhar pra muita gente!

<u>GALINHA</u>: TaVa Aqui ciscaNdO um poucO mAs QuERiA dizer... LALA e TETÊ, aPesAr DE hUManAS ESsAs MinAS tÊm CloAcA! Póoo PóOOOO aMuuuuuuuu aMuuuuuuuu!! iHH, lá VeM a vAcA?

LALA: Alguém entendeu essa piada?

- ... Então Ôma é sobre a vida na pandemia? (Siga à #2)
- ... O que significa Ôma? (Siga à #5)

#8

Fala mais sobre os afetos!

Durante a pandemia de covid-19, muitas das relações afetivas sofreram grandes restrições. Como foi refletir sobre afetos e sentimentos na criação de um jogoperformance?

<u>CRIADORAS</u>: O nosso norteador foi exatamente a troca de afetos pelo meio digital, que era o caminho possível no momento. E o *videogame* tem essa potência de gerar uma experiência ao vivo e espetacular no sentido de pré-programada com os artifícios que quiséssemos, seja na iluminação, texto, cenário (ou *level design*), trilha sonora e limites interativos, como a impossibilidade de sair da casa do jogo. Ou seja, foi interessantíssimo poder criar algo em que o próprio público é convidado a procurar sua própria história ali dentro da plataforma que imaginamos. E isso serviu como uma ponte de identificação

nossa com o público, do público entre si e com a gente, além de ter oferecido para a gente mesmo um suporte afetivo no meio de um momento tão aterrorizante e devastador. Desenvolver *Ôma, um ex-petáculo* foi uma maneira que acabamos inventando para nos mantermos criativas e resistentes às enlouquecedoras agruras causadas pela pandemia e pela crise política.

<u>LALA</u>: Com essa proposta de jogo *online* acabamos ficando mais próximas do público do que em muitas peças de teatro tradicionais que a Lala humana já fez, por exemplo.

<u>TETÊ</u>: E a Tetê humana mandava várias mensagens emocionada durante a criação! Tenho vários *prints*... Pode compartilhar ?

<u>CRIADORAS</u>: Ôma foi feito para ser atravessado de mãos dadas (ixi, parecemos a galinha falando PÓOOO), mas é isso. Seja atravessar a pandemia juntas (falando da equipe) ou de mãos dadas com o público. Tem muito isso de ter cuidado, de saber que começar algo diferente no computador gera ansiedade e que, se não for com muito amor, muitas pessoas não virão.

GALINHA: AmOR? Póoo PÓOOOdE delxaR Com A geNtE!

... E o que a linguagem do videogame gerou de reflexão? (Siga à #9)

... Acabei. (Siga à #10)

#9

... E o que a linguagem do videogame gerou de reflexão pra vocês?

<u>CRIADORAS</u>: Durante o ciclo de conversas "Lugar de Jogo", entendemos melhor, a partir da discussão, como nossas decisões de *game design* foram baseadas nos afetos gerados no público.

TETÊ: O melhor exemplo é aquela fase em que você entra num lugar todo escuro!

<u>LALA:</u> Era horripilante... só um foco de luz aparecia a alguns passos de distância, daí de repente o bicho apagava e...

GALINHA: ... e todo mundo fazia PopÔpoPÓ nas calças!

<u>CRIADORAS</u>: Conforme o foco de luz ia se distanciando da avatar e acendendo fora da área visível do jogo, a dificuldade ia aumentando e um grande labirinto às escuras se formava a sua frente. Era uma ideia de lidar com o luto, com a perda, com esse vazio inenarrável causado por tudo isso que estamos vivendo.

<u>LALA</u>: Mas elas perderam um pouco a mão nisso daí, ficavam achando bonitinho e interessante jogar no escuro, mas teve uma galerinha lá que não achou a mesma coisa, não!

GALINHA: tINHa queM peDIssE pRA aGArraR miNHA AsA poRQUe NÃo popÓdia pASssaR de FAsE!

<u>CRIADORAS</u>: Foi aí que resolvemos colocar a Panda Josefa no jogo. Ela seria o totem de SOS para quem se perdesse, ficasse ansioso ou quem não estivesse interessado em desafios.

<u>PANDA JOSEFA</u>: Minha fala principal e facinha de decorar era "E agora, Josefa?". Não queria dizer nada, mas sou a estrela da ex-periência.

GALINHA: AiAIAi! QuE COIsA MaiS ULtrapASsadA cOMpetIr pOR hoLOFotE!

... Acabei. (Siga à #10)

#10

... Acabei.

<u>CRIADORAS</u>: Fim do texto, mas não do contexto todo em que *Ôma* foi criado! Se cuida por aí. Foi um prazer compartilhar um pouco do nosso trabalho com você! Se quiser saber mais sobre *Ôma* ou outros trabalhos nossos, é só acessar nosso site: www.ultravioletas.com!

```
<comando>; /*enter*/<comentário>
```

error

error

error

// comentário

<comando>; /*comentário*/

error

error

/erro 0480 grave na 20:19:20:20 e esse texto deverá ser terminado/ /isso pode ter se dado por motivo de /

error

/*comentário

. . .

fim do comentário*/

GALINHA: Póoo Póooo e não esqueça: NaScEmoS do PÓ e sEreMos pó nOvAmEnTe. Mass EntRE um pÓ E ouTro TeM mUlto pó PÓ pó No mEio. DiVirTa-sE!

] FIM [

*

Tetembua Dandara é produtora cultural, *performer* e fotógrafa. Atua nas áreas do teatro, dança contemporânea e artes visuais e se dedica à produção em formatos horizontalizados, como coletivos/grupos e parcerias de criação. Apesar da exaustão da contemporaneidade, está envolvida nas criações artísticas dos coletivos ciadasatrizes (desde 2008), Cia LCT (desde 2010), Pérfida Iguana (2015) e Grupo do Trecho (desde 2017). Sua colaboração com ultraVioleta_s, Grupo MEIO, Leandro Souza, Grupo Folias D'Arte e Bruta Flor Filmes também ajudam a burlar o sistema e concretizar outros imaginários possíveis.

@tetembua

@ultravioleta s

Laíza Dantas é uma artista multimídia que explora os universos da performance e das artes digitais. É fundadora e diretora criativa da ultraVioleta_s, coletivo de artistas interessadas em incrementar o campo da arte com trabalhos que buscam resensibilizar o público e lembrá-lo da delicadeza humana.

@laizadantasss

~

Obrigada, obrigado e obrigade por ler! Até a próxima!

Jaderson Souza e Tainá Felix

Game e Arte

contato@gamearte.art.br

gamearte.art.br

@tafelixbr

@talktojaderson