



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO
CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA**

**FÚRIA ASSASSINA E CARNIFICINA: A EXPERIÊNCIA LÚDICA DA
VIOLÊNCIA NO GRAND THEFT AUTO**

JAIR ROCHA DE OLIVEIRA NETO

**RECIFE
2014**

JAIR ROCHA DE OLIVEIRA NETO

**FÚRIA ASSASSINA E CARNIFICINA: A EXPERIÊNCIA LÚDICA DA
VIOLÊNCIA NO GRAND THEFT AUTO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Sociologia (PPGS) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) como requisito parcial para obtenção do grau de Mestre em Sociologia, sob orientação do Prof. Dr. Jonatas Ferreira.

**RECIFE
2014**

Catálogo na fonte
Bibliotecária Maria do Carmo de Paiva CRB4-1291

O48f Oliveira Neto, Jair Rocha de.
Fúria assassina e carnificina : a experiência lúdica da violência no grand theft auto / Jair Rocha de Oliveira Neto. – Recife: O autor, 2014.
130 f. : il. ; 30 cm.

Orientador: Prof. Dr. Jonatas Ferreira.
Dissertação (mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CFCH. Programa de Pós-graduação em Sociologia, 2014.
Inclui referências e anexo.

1. Sociologia. 2. Jogos eletrônicos. 3. Violência. I. Ferreira, Jonatas (Orientador). II. Título.

301 CDD (22.ed.) UFPE (BCFCH2014-112)

ATA DA SESSÃO DE DEFESA DE DISSERTAÇÃO JAIR ROCHA DE OLIVIERA NETO, DO CURSO DE MESTRADO DO PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM SOCIOLOGIA DO CENTRO DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS HUMANAS DA UNIVERSIDADE FEDERAL DE PERNAMBUCO.

Aos catorze dias do mês de agosto do ano de dois mil e quatorze, reuniram-se na Sala de Seminários do 12º andar do prédio do Centro de Filosofia e Ciências Humanas, os membros da Comissão designada para a **Defesa de Dissertação de JAIR ROCHA DE OLIVEIRA NETO**, intitulada “*Fúria Assassina e Carnificina: A experiência lúdica da violência no Grand Theft Auto.*” A Comissão foi composta pelos Professores: **Prof. Dr. Breno Augusto Souto Maior Fontes (Presidente); Prof. Dr. José Luiz de Amorim Ratton Júnior (Titular Interno); Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho (Titular Externo, PPGCOM/UFPE)**. Dando início aos trabalhos, o **Prof. Dr. Breno Augusto Souto Maior Fontes** explicou aos presentes o objetivo da reunião, dando-lhes ciência da regulação pertinente. Em seguida, passou a palavra ao autor da Dissertação, para que apresentasse o seu trabalho. Após essa apresentação, cada membro da Comissão fez sua arguição, seguindo-se a defesa do candidato. Ao final da defesa a Comissão Examinadora retirou-se para, em secreto, deliberar sobre o trabalho apresentado. Ao retornar, o **Prof. Dr. Breno Augusto Souto Maior Fontes**, presidente da mesa e orientador do candidato, solicitou que fosse feita a leitura da presente Ata, com a decisão da Comissão **aprovando a Dissertação por unanimidade, com indicação para publicação**. E, nada mais havendo a tratar, foi lavrada a presente Ata, que vai assinada por mim, secretário do Programa, pelos membros da Comissão Examinadora e pelo candidato. Recife, 14 de agosto de 2014.

Sérgio Marcelo A. B. de Oliveira – Secretário

Prof. Dr. Breno Augusto Souto Maior Fontes

Prof. Dr. José Luiz de Amorim Ratton Júnior

Prof. Dr. Paulo Carneiro da Cunha Filho

Jair Rocha de Oliveira Neto

DEDICATÓRIA

Dedico à memória de minha avó, Zéza, que cuidou de tantos com amor e que para tantos deixou boas recordações e saudades.

“O jogo não é compreendido pelas antíteses entre sabedoria e loucura, verdade e falsidade, ou bem e mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude”.

Johan Huizinga

AGRADECIMENTOS

Sou grato a todos que contribuíram direta e indiretamente com este trabalho. Agradeço primeiramente a Deus, que me permitiu a serenidade necessária para seguir adiante, sobretudo nos momentos de desarmonia. Aos meus pais, Jair e Dora, pelo apoio incondicional e por compartilharem de minhas angustias, fracassos e vitórias. Aos meus irmãos, Jéssica e Laércio, pelos momentos de alegria que tanto me ajudaram a conduzir este trabalho de forma prazerosa. Ao meu tio, Pedro Henrique, pelas palavras de conforto e de grande saber. Aos meus amigos José Remon, Mariana Andrade, Renato Lemos, Júlia Andrade e ao meu sogro e sogra, José Carlos e Maria do Carmo, pelo incentivo e paciência. Aos meus companheiros de Ciências Sociais: Altiere Freitas, Leonardo Lima, Maíra Honorato e Acássia Silva. Aos meus companheiros da pós-graduação: Amarildo Muniz, Lucas Trindade, Ivon Rodrigues e Micheline Batista. Aos professores Jorge Ventura, José Ratton, Liana Lewis e Maria Eduarda, que tanto admiro e que contribuíram para o desenvolvimento deste trabalho. Meu agradecimento especial ao professor Breno Fontes, por ter oportunizado a experiência maravilhosa do estágio a docência que tanto contribuiu para o amadurecimento desta dissertação. Agradeço também ao meu orientador, Jonatas Ferreira, por ter acreditado em meu projeto, em minha capacidade, pelas contribuições de valor inestimável e pelo exemplo de intelectual e pessoa humana. Por fim, agradeço a Danila Andriola, pelos conselhos e amor de todas as horas.

RESUMO

A partir das questões que envolvem relações de causa e efeito muitos trabalhos vêm sendo desenvolvidos com o intuito de descobrir se a violência dos jogos leva a comportamentos violentos. No entanto, outras questões que antecedem esta não vêm recebendo a devida atenção, tanto pelo senso comum, como pela academia. Por que realizar violência nos videogames? Esta dissertação teve por objetivo investigar a experiência da violência dos jogos eletrônicos, a partir dos significados atribuídos pelos seus próprios agentes. Através dos jogadores da franquia GTA (*Grand Theft Auto*), buscamos compreender o porquê de agredir, atropelar, matar, furtar e roubar. Qual o prazer em assumir o personagem do bandido e cometer estes crimes? A partir de uma análise microssociológica do jogar, que envolveu entrevistas, registro de imagens, observação e participação nas sessões de jogos, identificamos que os prazeres da violência virtual não se fundamentam em seus efeitos destrutivos, no sentido de que os jogadores não cometem os atos de violência guiados pelo prazer em destruir e causar sofrimento ao outro. Antes, os *gamers* buscam uma experiência extraordinária de poder. Neste sentido, a violência praticada apenas faz sentido a eles na medida em que seus atos representam uma experiência de empoderamento e liberdade. Através da competição, da incorporação do papel do bandido, da criação de narrativas, da superação de situações de fragilidade em um mundo extraordinário, os jogadores ressignificam o sentido imoral e assustador de seus atos de violência para sentidos prazerosos, lúdicos e cômicos.

Palavras-chave: Sociologia – Jogos Eletrônicos – Grand Theft Auto (Jogo) – Violência – Narrativa – Incorporação de papéis.

ABSTRACT

Many studies have been developed from issues involving relations of cause and effect in order to find out whether the violence of the video games leads to violent behavior. However other issues leading up to this has not been getting proper attention both by common sense and by academy. What is the reason to conduct violence in video games? This thesis aims to investigate the experience of violence in the video games, from the meanings assigned by their own agents. Through the GTA (Grand Theft Auto) franchise players, we try to understand the reasons why assaulting, trample, kill, theft and robbery in the video games. What is the pleasure to assume the character of the villain and commit these crimes? Through an microsociological analysis of the play which involved interviews, image registration, observation and participation in game sessions, it was identified that the pleasures of virtual violence is not based on its destructive effects, in the sense that players do not commit acts of violence led by pleasure in destroying and cause suffering to the other. Before, the games seek an extraordinary experience of power. Accordingly the violence practiced only makes sense if their actions represent an experience of empowerment and freedom. The role of the bandit through competing and incorporation, creating narratives, overcoming weaknesses in an extraordinary world, the games resignify immoral and scary senses of their acts of violence to pleasant, playful and comical senses.

Keywords: Sociology – Video Games – Grand Theft Auto (Video Game) – Violence – Narrative –Incorporating roles.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	12
2. CENÁRIO TEÓRICO: DOS PRAZERES DE JOGAR E INCORPORAR O BANDIDO.....	27
2.1 O QUE É O JOGAR?.....	29
2.2 JOGAR COMO INCORPORAÇÃO DE PAPÉIS E CRIAÇÃO DE NARRATIVAS.....	38
2.3 COMPETIÇÃO, VIOLÊNCIA E AUTOAFIRMAÇÃO.....	44
3. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	58
3.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA.....	63
4. O MUNDO DO GTA: VIOLÊNCIA E REALISMO.....	67
4.1 O GTA HIPER-REAL.....	69
4.2 O GTA VIOLENTO.....	73
5. OS PRAZERES DA VIOLÊNCIA VIRTUAL.....	77
5.1 O GTA PELOS JOGADORES.....	79
5.2 O PRAZER DE INCORPORAR O BANDIDO E DE CONSTRUIR SUA NARRATIVA.....	93
5.3 DO PRAZER DE COMPETIR CONTRA O MUNDO INTEIRO.....	109
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	119
REFERÊNCIAS.....	122
ANEXO.....	125

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - A evolução gráfica da franquia GTA nos seus dezesseis anos.....	68
Figura 2 – Quadro com imagens reais (à esquerda) e de suas representações no jogo (à direita).	72
Figura 3 - Jogador CJ-Tricolor.....	81
Figura 4 - Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Tricolor.	83
Figura 5 - Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Pragmático.	84
Figura 6 - Algumas atividades realizadas pela Jogadora CJ-Namoradora.....	85
Figura 7 - Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Da Praia.....	86
Figura 8 - Algumas atividades realizadas pela Jogadora NB-Turista.	88
Figura 9 - Algumas atividades realizadas pelo NB-Brasileiro.	89
Figura 10 - Algumas atividades realizadas pelo NB-Passageiro.....	91
Figura 11 - Algumas atividades realizadas pelo NB-Dos Carrões.....	92
Figura 12 - CJ-Pragmático pichando muros e CJ-Tricolor jogando no seu Cassino.	95
Figura 13 - NB-Brasileiro, à esquerda, em uma missão para matar um devedor de seu chefe.	95
Figura 14 - Ryder e Big Somke.....	98
Figura 15 - Vlad Glebov.....	99
Figura 16 - Ônibus da Região Metropolitana do Recife, linha PE-15 (Boa Viagem).....	104
Figura 17 – Comportamento da Máquina a partir do desempenho do jogador.....	114
Figura 18 - Momento em que o caça da força aérea cai, atinge o solo e explode, após disparo de míssil do jogador CJ-Tricolor.....	118

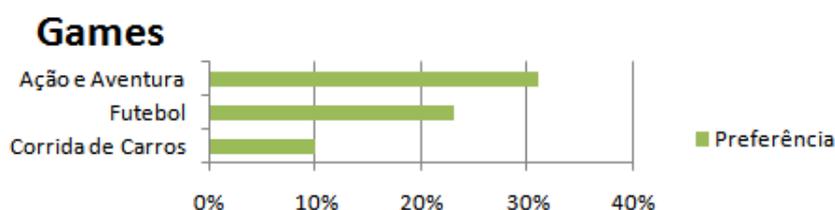
LISTA DE TABELAS

Tabela 1 – Quadro de resumo das etapas.	63
Tabela 2 - Caracterização da Amostra.	65
Tabela 3 - Versões da franquia GTA em ordem cronológica.....	69
Tabela 4 - Atividades dos Jogadores.....	80

1 INTRODUÇÃO

No ano 2000, pela primeira vez em aproximadamente 38 anos de história dos videogames como produtos de consumo, alguns lançamentos de títulos de jogos e seus consoles rivalizaram com estreias de filmes da indústria cinematográfica (MENDES, 2006, p. 15). As vendas de *hardware*, *software* e periféricos relativos aos jogos eletrônicos cresciam a cada ano e, em 2008, o mercado de jogos no mundo alcançou a marca de US\$ 22 bilhões (BATISTA, 2010, p. 16), enquanto que Hollywood gerou US\$ 11,7 bilhões para os EUA no mesmo ano¹.

No ano de 2013, Graig Glenday, editor-chefe do *Guinness World Records*, noticiou sete recordes mundiais para o *game Grand Theft Auto V*, dentre eles, o de videogame que lucrou US\$ 1 bilhão mais rapidamente (em apenas três dias). Logo em seguida, outro jogo, o *Call of Duty Ghosts*, superou a marca de US\$ 1 bilhão de lucro ainda no dia do seu lançamento. Para um leitor desinformado, o crescimento da indústria dos jogos e os seguidos recordes em tão pouco tempo pode ser algo inesperado. No entanto, quem vem acompanhando o mercado dos jogos sabe que sempre existe a possibilidade de um novo *boom* em vendas, sobretudo para aqueles jogos de franquias já consolidadas. O fato que nos interessa é que boa parte dos videogames que alavancam as vendas são também aqueles mais violentos, tais como os mencionados recordistas GTA e *Call of Duty*. A GFK, empresa que analisa e monitora as vendas de jogos eletrônicos no varejo brasileiro, apresentou que dentre os dez jogos mais vendidos de 2013, seis são de *games* considerados violentos². No Brasil, como já indicava pesquisas do IBOPE Media, os jogos de ação (muito deles violentos) estão entre os *games* preferidos.



FONTE: Elaboração própria com base nos dados presentes no SITE Oficial do IBOPE Media³.

¹ Disponível em: <<http://www.estadao.com.br/noticias/arteelazer,hollywood-fecha-2009-com-bilheteria-de-us-10-bi,486263,0.htm>>. Acessado em 29 de maio de 2014.

² *Grand Theft Auto V*, *God of War: Ascension*, *The Last of Us*, *Far Cry3*, *Call of Duty: Black Ops II*, *Call of Duty: Ghosts*. Para ver a lista completa, acesse: <<http://olhardigital.uol.com.br/noticia/39843/39843>>. Acessado em: 30 de janeiro de 2013.

³ É importante ressaltar que não existe o gênero “Jogo Violento”; trata-se apenas de uma classificação. No Brasil, o órgão responsável pela classificação é o Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e

Além dos jogos violentos estarem entre os favoritos, a cada ano, o número de jogadores cresce bastante, na medida em que os videogames vêm ocupando os espaços de outras atividades de lazer. Segundo dados de pesquisa realizada pelo NPD Group, 63% dos americanos jogaram algum videogame nos últimos seis meses, enquanto que 53% foi ao cinema no mesmo período⁴. No Brasil, os videogames já são responsáveis pelo entretenimento de uma significativa parcela de pessoas. Segundo pesquisa do IBOPE, 41% dos entrevistados nas principais regiões metropolitanas do país afirmam possuir algum console⁵ de videogame em casa⁶. O estudo analisou um universo de 69,5 milhões de brasileiros, entre homens, mulheres, adultos, jovens e crianças. Como era de se esperar, nos Estados Unidos, os números surpreendem ainda mais. Mais da metade dos americanos maiores de 18 anos se consideram usuários de videogames e um em cada 10 joga diariamente.⁷ Neste sentido podemos inferir que a cada dia surgem novos jogadores e, em sua maioria, eles são *gamers* de jogos violentos.

Embora estes fatos nos direcionem para outra questão mais interessante, pesquisadores e senso comum insistem em perguntar: “*quais são os efeitos destes jogos sobre o comportamento dos jogadores?*” Antes da questão sobre se os jogos provocam comportamentos violentos ou não, caberia perguntar: por que tantos se interessam em cometer violência nos jogos eletrônicos? Ou, mais especificamente: qual o prazer em jogar videogames violentos? Qual o prazer em agredir, atropelar, matar, furtar, roubar, explodir?

Impulsionado pelo desenvolvimento da informática, identificamos a tendência de jogos cada vez mais elaborados em gráficos, sons, enredos e jogabilidade⁸. Computação gráfica de ponta, aperfeiçoamento das tecnologias de monitores e televisões LCD/LED e o desenvolvimento de projetos como o dispositivo *kinect* do *X-box One* colocam o jogador

Qualificação do Brasil do Ministério da Justiça. Em geral, a violência dos jogos está presente nos gêneros “Ação” e “Aventura”. URL: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/relacionamento/imprensa/releases/Paginas/Pesquisa-in%C3%A9dita-do-IBOPE-Media-sobre-games-revela-o-perfil-dos-jogadores-de-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acessado em 30 de outubro de 2012.

⁴ Dados da pesquisa publicadas no SITE do NPD Group em Maio de 2009. URL: <https://www.npd.com/wps/portal/npd/us/news/press-releases/pr_090520/> Acessado em 31 de outubro de 2012.

⁵ Console é um microcomputador dedicado a executar jogos eletrônicos de uma ou mais plataformas específicas. Ex.: Playstation, X-box, Nintendo Wii.

⁶ Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/pt-br/noticias/Paginas/Conheca-as-caracteristicas-de-quem-joga-videogame-no-Brasil.aspx>>. Acessado em 30 de outubro de 2012>. Acessado em: 29 de maio de 2014.

⁷ O estudo foi realizado pelo Pew Internet & American Life Project, com sede em Washington URL: <<http://g1.globo.com/Noticias/Games/0,,MUL914691-9666,00.html>>. Acessado em 30 de outubro de 2012.

⁸ Não há um consenso para a definição deste termo. No entanto, a maioria dos jogadores utilizam-no quando querem se referir a capacidade do jogo em corresponder mais fielmente aos comandos pensados e conduzidos por eles. Obviamente que este critério está relacionado com as habilidades que o jogador desenvolveu a partir da experiência com outros jogos, de modo que a jogabilidade é sempre uma característica dos jogos que carrega consigo uma determinada impressão subjetiva do jogador.

frente a uma experiência de simulação de realidade bastante diferente daquela dos primeiros jogos eletrônicos. Os *games*, desde o princípio, apresentavam elementos de violência, morte e destruição. No entanto, a violência “*pixelizada*” e em 16 cores conferia a jogos como *Rampage* (1986) e *Prince of Persian* (1989) grande impressão ficcional; no sentido de que objetivamente estava claro que aquilo que se desenrolava no jogo estava bastante distante do real. Não que os jogadores de hoje confundam o jogo com o real, mas o realismo produzido pela computação gráfica atual constitui um elemento estético que certamente contribui para a imersão do jogador nos mais novos jogos. A violência virtual, por conseguinte, nunca esteve tão próxima da realidade e, ainda assim, isto não intimida os jogadores, nem dificulta que novos jogadores venham a experimentar a violência dos *games*.

Foi justamente na aproximação entre o virtual e o real que os *games* violentos se popularizaram, bem como o debate em torno deles. Alguns dos jogos que representam a história dos *games* violentos apenas surgiram a partir do desenvolvimento da simulação 3D em primeira pessoa, no qual saída de vídeo (tela do computador ou televisão) unifica a visão do personagem e do jogador. Reproduzir a perspectiva de um personagem e municiá-lo de equipamentos bélicos para uma batalha contra monstros, inimigos de guerra ou mesmo contra outros jogadores é uma característica comum a todos os jogos do gênero. Por outro lado, conforme veremos no próximo capítulo, a partir das contribuições de Jean Baudrillard, o desenvolvimento do virtual também serviu-nos para nos afastar do real através de sua superação no jogo. Segundo Baudrillard, a guerra e sua violência, por exemplo, também se tornaram simulacros, na medida em que o seu signo, modificado e esteticamente organizado pelos meios de comunicação de massa, configuraram-se como mais importante do que aquilo que eles representavam.

Na medida em que os jogos e a sua violência foram se tornando mais realistas, aumentaram também o número de trabalhos com o intuito de se descobrir se os *games* podem levar a comportamentos violentos ou não (ALVES, 2005; UHLMANN et al, 2004; CARNAGEY et al, 2007; HASSAN et al, 2013). É verdade que o debate que envolve os efeitos dos jogos eletrônicos ganhou força quando da ocorrência de atentados e massacres, como os ocorridos na cidade de Oslo⁹ e Connecticut^{10,11}. No entanto, uma investigação sobre

⁹ Anders Behring, um norueguês de 32 anos, planejou e executou dois atentados. No primeiro, atirou e matou cerca de setenta pessoas. Em outro, foi o responsável por uma explosão que deixou oito mortos. URL: <<http://gamereporter.uol.com.br/apos-massacre-em-oslo-51-jogos-sao-proibidos-na-noruega/>>. Acessado em 20 de outubro de 2011.

¹⁰ Adam Lanza matou 20 alunos de uma escola primária no dia 14 de dezembro de 2012 utilizando um rifle semi-automático pertencente a sua mãe, também assassinada por ele.

a mudança do comportamento dos jovens que entram em contato com estes *games*, ou se eles estariam produzindo e/ou treinando terroristas e assassinos em série **não** é o melhor caminho para a compreensão dos fenômenos que envolvem as relações entre jogo e jogador. Antes – e aqui se encontra o campo específico de análise deste trabalho – é importante compreender melhor a experiência do jogar um *game* violento. Estabelecer relações entre a violência presente nos jogos eletrônicos e aquela do nosso mundo cotidiano só será possível mediante a compreensão preliminar da experiência lúdica da violência nos *games* e o sentido atribuído a ela pelos seus agentes.

Apesar de ressaltarmos os significados subjetivos da violência – sobre como o jogador significa de forma lúdica às práticas violentas cometidas e assistidas – não estamos admitindo os *games* como artefatos inertes ou ingênuos. Há, obviamente, nos aspectos objetivos dos jogos, conteúdos que buscam induzir os jogadores a significar sua experiência lúdica de uma determinada forma e para além das fronteiras do jogo. *Games* podem educar para o consumo, para o culto ao corpo e mesmo para a violência (MENDES, 2006, p. 10). No entanto, apenas uma investigação empírica sobre estes jogos poderia nos dizer sobre a existência destes conteúdos propositalmente orientados ou não. Em segundo lugar, a existência de tais conteúdos não implicará, necessariamente, em uma assimilação passiva por parte do jogador. Admitimos em nossa pesquisa uma posição ativa do jogador na experimentação dos jogos e de seus conteúdos violentos.

Existe uma quantidade significativa de trabalhos que tratam deste aspecto ativo do jogador na construção de identidades e comunidades virtuais (BOWMAN, 2010; PEARCE, 2006; BATISTA, 2009). Por outro lado, no que se refere aos estudos sobre jogos e violência, ainda precisamos avançar na compreensão dos processos ativos do jogar. Talvez, pela compreensão equivocada dos trabalhos e tendências teóricas que dão ênfase as ideias de ciberespaço e imersão no mundo virtual, tenhamos regredido rumo a uma compreensão extremamente estruturalista ou behaviorista da relação entre jogador e *game* violento. Falamos demasiadamente sobre “mergulhar no mundo virtual” e esquecemos de nossa capacidade de atribuir significado a este mundo, de construí-lo. Embora possamos questionar a existência de uma fronteira clara entre o real e o virtual e tenhamos que admitir que os dois mundos se misturam e se completam, isto não significa que o indivíduo esteja perdido entre eles, que não tenha a capacidade de distinguir sua ação virtual de sua ação real.

¹¹ Exemplos de outros massacres que também repercutiram em debates sobre a influência dos jogos violentos ocorreram na cidade de Littleton e Blacksburg, EUA, em 1999 e 2007; na cidade de Erfurt, Alemanha, em 2002; e nas cidades de São Paulo e Rio de Janeiro, em 1999 e 2011.

Conforme veremos nos capítulos seguintes, os jogadores se apropriam, criam e fornecem novos significados as suas ações nos *videogames*. Estes significados, mesmo quando não são compartilhados com outros indivíduos, encontram-se num processo contínuo de re-interpretações, a partir de suas experiências dentro e fora dos videogames. Para os jogadores, estes processos de ressignificação não estão claros. Neste sentido, foi necessário, como diria Edmund Husserl, um exercício de *epoché* sobre as atitudes violentas dos *gamers*. Buscamos suspender os aspectos mais empíricos do jogo para estimular no jogador uma reflexão sobre as suas próprias ações no jogar. Isto é, retiramos os jogadores do contexto do virtual para uma reflexão de suas próprias ações em jogo, através da análise do registro em vídeo de sua violência virtual. Para eles, a única coisa que pode ser dada como clara quanto a estes processos é o seu resultado final, que é a diferença entre a violência do cotidiano e a violência virtual. Nos *games*, a violência tem um significado leve, cômico e prazeroso, distante daquele sentido pesado, moralmente incorreto e assustador da vida real. Para além de ser uma experiência particular, os processos que ressignificam a violência são, na verdade, um pré-requisito do jogar para que tal atividade seja considerada como lúdica. Buscamos, assim, estimular a reflexão sobre este processo que transforma a violência em algo divertido, cômico e/ou prazeroso ao jogador.

Embora os jogadores nem tanto reflitam sobre o lúdico de suas ações em jogo e, principalmente, sobre o porquê de ser divertido agredir e matar, é nítida a preocupação de vários deles em justificar suas ações virtuais em termos racionais. “*Sei que é apenas um jogo, é por isso que experimento as coisas erradas (jogador NB-Dos Carrões)*”; “*Não é pela falta de punição, eu não jogaria se não tivesse a certeza de que não estou fazendo mal a ninguém (Jogador NB-Passageiro)*”. Do mesmo modo, a motivação inicial para pensar o tema “jogos e violência” partiu de minhas experiências enquanto *gamer*.

Minha paixão pelos *games*, meu fascínio por formas controladas de violência – presente nos filmes, nos esportes de luta, nos *games* e nos desenhos animados – sempre me deram prazer. Jogava, sentia-me bem e, de alguma forma, também me sentia uma pessoa mais feliz e tranquila, não uma pessoa mais violenta. Mais tarde, quando entrei em contato com os estudos científicos e com os noticiários que traçavam alguma relação entre jogos e comportamentos violentos, comecei a me perguntar: será que é isso mesmo? Os *games* podem criar pessoas mais violentas?

A partir de minha participação no Grupo Ciência, Tecnologia e Sociedade, do Programa de Pós-graduação de Sociologia da UFPE fui amadurecendo minhas questões.

Dois trabalhos foram particularmente importantes, no sentido de que me permitiram o contato com outras questões mais fundamentais sobre a relação entre jogadores e jogos: 1) minha participação nos debates e pesquisas que resultaram no artigo “*Jogos Eletrônicos (JEs) online: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço*”¹² e 2) o estudo da proposta sociológica da etnometodologia para compreensão da ação contextual dos indivíduos. A partir daí, aproximei-me das contribuições teóricas e metodológicas de Harold Garfikel.

Desenvolvemos a pesquisa partindo do pressuposto de que os *gamers* compreendem o mundo do jogo como um mundo específico. Isto nos direcionou a admitir e desenvolver alguns dos princípios da etnometodologia garfinkeliana, no sentido de que a ação dos jogadores foi entendida como um resultado de um processo contínuo de interpretações, ajustes e reajustes das regras da vida cotidiana, realizadas num contexto específico, espacial e temporal. Portanto, foi crucial uma investigação sobre ações específicas dentro do jogo, bem como a análise do relato dos jogadores sobre os sentidos atribuídos às suas ações em momentos específicos. Admitimos, assim, a reflexividade dos jogadores sobre suas próprias ações; elemento praticamente esquecido nas pesquisas que tratam do tema “jogos e violência” em termos de causa e efeito.

A maioria destas pesquisas é realizada no campo da psicologia. Geralmente, em laboratório, motivo pelo qual se gera bastante debate em torno da validade delas. Os questionamentos giram em torno da impossibilidade ou dificuldade de reproduzir a complexidade do comportamento social em laboratório. Em alguns estudos, indivíduos jogam videogames e outros não; depois, são estimulados a se agredirem verbalmente ou a “torturarem” outros indivíduos, oferecendo-lhes diferentes temperos apimentados¹³ ou disparando uma buzina em diferentes volumes (ANDERSON e DILL, 2000). Os estudos indicaram que os jogadores tendem a ser mais “cruéis” que os não-jogadores. Eles foram os mais agressivos nas discussões simuladas, ofereceram os temperos mais apimentados e buzinaaram nos volumes mais altos. Estes três estudos diferentes, acrescidos a outros do mesmo gênero, possibilitaram o estabelecimento de certo consenso de que, ao menos em curto prazo, jogos eletrônicos violentos estimulam a agressividade dos jogadores (ANDERSON e MURPHY, 2003).

¹² O artigo foi apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, no Rio de Janeiro, no ano de 2009. (FERREIRA et al, 2009)

¹³ Disponível em: <<http://extra.globo.com/noticias/saude-e-ciencia/pesquisa-mostra-que-jogos-eletronicos-violentos-estimulam-reacoes-impulsivas-7565947.html>>. Acessado em 10 de junho de 2014.

Por outro lado, e como já dito, estas pesquisas abrem margem para outras questões, considerando sua artificialidade. Erich Fromm pode nos ajudar a compreender quais são estas questões. A partir da análise de alguns estudos *behavioristas* realizados em laboratório, que buscavam compreender a influência de determinados ambientes para o comportamento violento ou não de indivíduos, disse-nos Fromm:

Não se pode deixar de levantar a questão do valor de tais experiência “artificiais” (...) a ambiência artificial tende a distorcer toda a situação experimental integralmente, comparada à situação que se registra no âmbito da “vida real”. (...) Na “vida real”, o indivíduo sabe que o seu comportamento terá consequências. Determinada pessoa pode obrigar a fantasia de desejar matar alguém; raramente, no entanto, a fantasia traduz-se em atos concretos. (...) Além disso, o papel do experimentador deve ser considerado nas experiências de laboratório desse tipo. Ele preside uma realidade fictícia construída e controlada por ele próprio. Num certo sentido, representa ele a realidade para o paciente e, por isso, sua influência é hipnoide, aparentada com a de um hipnotizador em relação ao objeto de sua ação. O experimentador retira do paciente, até certo ponto, sua responsabilidade, e sua vontade própria e, em consequência, faz com que o indivíduo submetido à experiência se mostre mais predisposto a obedecer às regras do que estaria o indivíduo submetido a uma situação não-hipnoide (FROMM, 1979, p. 101 e 103).

Através dos argumentos de Fromm e refletindo sobre os experimentos com *gamers* poderíamos supor que, ao invés de mais violentos, os jogadores estariam mais predispostos a seguir regras, em razão do reconhecimento do caráter simulado da pesquisa, como um experimento que é controlado, artificial e distante do real. Em outras palavras, tal como o jogador retira sua própria responsabilidade e segue as regras do jogo pelo reconhecimento de que o jogo não é real, o experimentador representa ao “paciente” – como bem coloca Fromm – sua própria responsabilidade e vontade. Assim também poderíamos supor que os videogames apenas “capacitam” os jogadores a se tornarem mais destrutivos, ao invés de influenciarem atos de violência; em razão do fato de que numa situação real, consequências estariam em jogo, além da própria consciência do indivíduo. Utilizamos o vocábulo capacitar, ao invés de influenciar, no mesmo sentido que um homem grande e forte possui mais “capacidade” destrutiva do que outro pequeno e magro, porém, não necessariamente, possui mais agressividade. Outro exemplo que pode bem demonstrar a nítida diferença entre “capacitar” e “influenciar” pode ser verificada a partir da relação entre o *Flight Simulador* e os ataques do 11 de setembro. Em hipótese algum podemos supor que houve uma influência do jogo para a realização do atentado terrorista. O *game*, um simulador de aeronaves

bastante realista, apenas serviu aos executores do ato para capacitá-los a operar os aviões para o atentado.

De fato, estas reinterpretações sobre os experimentos realizados são apenas possíveis especulações, mas elas também retiram desses experimentos a feição rigorosa que eles tanto ressaltam e colocam em cheque a sua principal ideia: a da influência dos jogos quase que num processo mecânico. Em contraposição a estas pesquisas, proponho uma investigação etnometodológica do jogar. Por isso, nos interessaram questões como: *“Qual a razão desta ação violenta? Por que torturar este personagem? Por que atacar a polícia?”*.

Na etnometodologia e nos estudo fenomenológicos, o comportamento dos indivíduos não é resultado de sistemas previamente construídos e orientadores de seu pensar. São os indivíduos que, a partir de seu contexto, fazem uso de diferentes sistemas para construção de suas ações de forma reflexiva. As normas não determinam a sua razão, mas são tomadas por eles, interpretadas e ajustadas. Como veremos adiante, as questões morais que envolvem a violência do jogo são suspensas pelos jogadores. No lugar delas, surgem outras questões relacionadas à experiência de poder, competitividade e ao jogo enquanto inversão do cotidiano. Assim, realizamos – e segundo Garfinkel, é papel da etnometodologia:

(...) una investigación de las propiedades racionales de las expresiones contextuales y de otras acciones prácticas como logros continuos y contingentes de las prácticas ingeniosamente organizadas (GARFINKEL, 2006, p. 20).

Esta investigação permitiu-nos uma problematização do conceito de violência. A análise do ato violento, do contexto em que ele foi realizado e do seu significado para os jogadores possibilitou uma compreensão de tipos de violência/agressão. Diferentes jogadores ressaltaram diferentes razões sobre o caráter lúdico ou não de seus atos violentos. A leitura e investigação destes tipos de violência ressignificadas apenas foi possível a partir do estudo das categorias analíticas sugeridas pelo psicanalista e sociólogo Erich Fromm. Para ele, ainda que dois ou mais atos de violência sejam idênticos, suas naturezas podem ser radicalmente distintas, a partir da admissão da interferência de um complexo de elementos internos e externos. Fromm nos diz que há um uso equívoco das palavras “agressão” e “violência” que tem gerado bastante confusão nas teorias que buscam compreender o comportamento do homem moderno (FROMM, 1979, p.17). Estes equívocos devem-se às teorias que tomam como pressuposto a violência como um instinto filogeneticamente programado (psicanálise instintivista) ou como um impulso inerente às experiências do

homem com seu meio (perspectivas behavioristas). Para superação destes equívocos, ele propõe uma análise crítica da capacidade autodestrutiva do ser humano, a partir das contribuições de diversas áreas do conhecimento (Antropologia, Sociologia, Neurofisiologia, Paleontologia, etc.). Seus resultados indicam a existência de dois grandes grupos de agressão/violência que divergem sobremaneira em sua natureza: a benigna (Lúdica, Acidental, Auto-Afirmativa, Defensiva, etc.) e a maligna (Destrutiva, Sádica, Necrófila, etc.).

Importa esclarecer que estaremos fazendo uso da teoria de Fromm de modo bastante particular. Isto porque, conforme se pode perceber, privilegiamos a dimensão mais interna da experiência da violência, diferentemente de Fromm, que busca trabalhar também as questões sociais que, de alguma forma, contribuem para a ampliação da capacidade autodestrutiva do ser humano. Também a partir de Fromm, vemos que as categorias de violência por ele sugeridas indicam a admissão de um campo moral pré-estabelecido (violência benigna e maligna), diferentemente de nossos pressupostos etnometodológicos, o qual privilegia a construção e reconstrução contextual dos diferentes campos de significados, inclusive aqueles dos campos moral e legal. As ideias de Fromm, assim como as de outros autores utilizados na elaboração desta dissertação, como Jean Baudrillard, Nibert Elias e Walter Benjamin, devem ser consideradas a partir de suas contribuições mais específicas sobre a condição subjetiva no que diz respeito à modernidade e aos esportes e jogos. Discutiremos melhor sobre a contribuição de cada um destes teóricos no próximo capítulo.

A partir de minha experiência no Grupo de Pesquisa Ciência, Tecnologia e Sociedade, do contato com trabalhos como o de Kurt Squire (2008), que realizou uma análise sistemática da relação entre jogo e jogador para compreensão da violência de uma versão específica do *game* violento *GTA* e de minha experiência com *videogames*, cheguei à conclusão de que investigar os jogadores da franquia Grand Theft Auto (*GTA*) seria ideal para pensar essas questões sobre a resignificação da violência.

O *GTA* reúne três importantes características para a dissertação. Primeiro, é um *game* muito jogado, que bate recordes em vendas a cada novo lançamento. Segundo, é extremamente violento, desde a sua primeira versão, de 1997. Terceiro, sua violência se apresenta como algo voluntário e que pode ser controlada pelo jogador. A violência do *GTA* não se desenvolve como em outros *games*, como no *Mortal Kombat* (jogo de luta) ou no *Call of Duty* (jogo de guerra), onde a competição e a própria lógica do jogo necessita da ação violenta do jogador de forma bastante determinada. É possível, no *GTA*, jogar minimizando

o exercício da violência, de modo que o jogador controla quando e quão violento será o comportamento do seu personagem.

Nos Estados Unidos, Grand Theft Auto é um tipo penal – um termo utilizado pelo Direito para tipificar o roubo de carros de valor elevado (acima de 400 mil dólares). No entanto, não podemos dizer que o roubo de carros é o objetivo principal do jogo, em nenhuma das quinze versões existentes. Não há uma razão clara para o nome. A partir da conversa com jogadores das primeiras versões da franquia cheguei a algumas hipóteses sobre o porquê do nome. Primeiro porque o GTA 1 oferecia algo que nenhum outro jogo oferecia até então: a possibilidade de se roubar e utilizar qualquer carro do jogo e a qualquer momento. Embora não fosse algo que se destaca no enredo do jogo, chamava a atenção dos jogadores por ser algo novo e ousado. Segundo porque na primeira versão do jogo era mais frequente missões para roubo de carros, embora houvesse uma variedade ainda maior de outros crimes a serem cometidos. Terceiro porque uma vez conhecido entre os jogadores, tornou-se conveniente a *RockStar North*, desenvolvedora do jogo, manter o nome GTA com o fim de se manter uma parcela de consumidores.

Os jogos da série são compostos por incontáveis missões que devem ser realizadas para construção da narrativa dos personagens. Não há um enredo pré-definido, nem um objetivo único, mas vários. O jogador opta por quais missões realizar – das mais simples e inocentes até as mais perigosas e violentas – e, assim, constrói a história do seu personagem.

O fato é que, realizando missões, o jogador terá que furtar, roubar, agredir, matar, torturar, esquarterar, enfim, cometer centenas de atos violentos. Talvez milhares, se o jogador optar, entre uma missão e outra, em praticar “tiro ao alvo” em inocentes, como nos contou um dos entrevistados. Na missão “Ketchup no pára-choque” o personagem Carl Johnson, controlado pelo jogador, amarra o personagem “Woozie” sob o capô de um carro e dirige de forma perigosa em avenidas movimentadas de forma a obrigá-lo a revelar alguma informação sigilosa. No GTA V, a missão “*By the Book*” também exige que o jogador torture um homem para conseguir informações, com o diferencial de possibilitar ao jogador a escolha do equipamento de tortura a ser utilizado. Por estas e outras missões, o GTA já foi duramente criticado por ativistas de direitos humanos.

“Rockstar North has crossed a line by effectively forcing people to take on the role of a torturer and perform a series of unspeakable acts if they want

to achieve success in the game” disse o representante da associação Freedom from Torture, Keith Best, ao jornal The Guardian¹⁴.

Também há uma grande quantidade de filmes americanos de ação que trazem a questão da tortura sob um plano de fundo polêmico. Assim é no filme Código de Conduta (2009) de F. Gary Gray. Com o intuito de vingar a morte de sua esposa e filha, e de denunciar a corrupção do sistema judicial norte-americano, Clyde Shelton tortura e mata diversas pessoas. Assim também vemos tortura em filmes de guerra e em alguns filmes nacionais, como o Tropa de Elite (2007), sob o pretexto de se conseguir informações para uma causa maior ou para se realizar “justiça” com as próprias mãos. A diferença principal é que nos *games* a empatia com o torturador – esteja ele combatendo o crime, a corrupção ou tentando salvar a cidade – é ainda mais ativa. Nos *games* não se assiste o Capitão Nascimento, o jogador torna-se o próprio.

No GTA a questão torna-se ainda mais controversa, pois neste caso o torturador não aparenta ser o herói, mas o próprio bandido¹⁵. Para ser mais claro, há uma infinidade de ações violentas que o jogador deverá realizar caso deseje vencer alguns dos desafios disponíveis ou deseje conhecer novas áreas do jogo. Por isso, já surgiram uma infinidade de críticas sobre todas as versões do GTA. Organizações não governamentais, políticos, jornalistas e especialistas em jogos já levantaram diversas razões para a proibição do *game*.

Após o GTA I, as versões seguintes apresentaram, cada vez mais, um enredo mais elaborado. No entanto, várias versões do GTA mantiveram pequenas missões paralelas, ao estilo do primeiro *game*, chamadas de *Kill Frenzy* (Fúria Assassina) e *Rampage* (Carnificina). Nestas missões o jogador tem por objetivo promover massacres armado de pistolas, metralhadoras e bombas, ateando fogo na cidade e nos pedestres, explodindo ônibus, carros e edifícios. Por que, então, 150 milhões de cópias vendidas em uma franquia de jogo onde alguns dos objetivos são torturar e praticar atentados terroristas? Outra questão ainda mais importante: como torturar e matar, ainda que seja nos *game*, pode ser considerado algo divertido, prazeroso?

Por outro lado, o GTA não é apenas isso. Outra característica do jogo é a sua abertura de possibilidades. Em todos os GTAs, sobretudo a partir do terceiro, observamos grandes

¹⁴ Disponível em: < <http://www.samachar.com/grand-theft-auto-v-slams-into-controversy-with-gratuitous-torture-scene-njtnLVheaag.html>>. Acessado em 06 de fevereiro de 2014.

¹⁵ Mais adiante, a partir dos relatos dos jogadores, veremos como a situação de fragilidade e perigo que vive o bandido contribui para o envolvimento empático do jogador e, deste modo, para uma compreensão mais heroica do bandido, na medida em que ele se vê, através do bandido, superando esta situação de fragilidade e torando-se mais poderoso que seus oponentes.

cenários abertos. O *game* disponibiliza cidades inteiras para o jogador decidir entre uma infinidade de atividades diferentes para realizar. No *San Andreas*, pode-se, dentre outras coisas, jogar videogame, andar de bicicleta, frequentar baladas, sair com os amigos ou com a namorada, participar de competições de dança, triátlon ou corrida de carros, fazer a barba, corta o cabelo, malhar, aprender artes marciais, saltar de pára-quadras, ouvir música, velejar, nadar, jogar sinuca, viajar para o campo, fotografar paisagens, animais ou qualquer outra coisa, viajar a Las Vegas¹⁶, jogar nos cassinos, etc.

Ainda que realizando as missões que exigem o exercício de violência, quase sempre o jogador dispõe de diferentes caminhos para completá-las. Se o objetivo da missão é matar um personagem, o jogador decide como realizar este objetivo – da forma mais rápida e indolor, até a mais lenta e torturante. Como já dito, quase sempre o jogador decidirá quando, como e o quão violento serão suas ações. Por outro lado, em outros momentos, terá o jogador que matar de determinada forma, se desejar continuar progredindo no jogo.

Veremos nos resultados desta pesquisa, que há jogadores que dedicam o seu tempo no GTA com atividades rotineiras ou comuns – como frequentar bares, trabalhar, viajar ou namorar – e há também aqueles gostam de viver uma segunda vida como bandidos – matam, roubam, atropelam, explodem tudo e a todos. Na maioria das vezes, estas atividades são realizadas pelo mesmo jogador na mesma seção de jogo. Daí surgiu outra questão interessante ao trabalho: por que, naquele instante do jogo, o *gamer* optou pela violência e por que, naquele outro momento, decidiu não realizá-la? Será o significado da violência no jogo algo tão banal quanto frequentar um bar ou namorar?

Neste sentido, cabe falar mais daqueles jogadores que contribuíram para a pesquisa. Realizei oito entrevistas aprofundadas com seis homens e duas mulheres de idades e de regiões diversas da região metropolitana do Recife. Embora tenha encontrado diversas jogadoras do *game*, foi extremamente complicado encontrar aquelas que atendessem a um dos requisitos básicos para a composição de minha amostra: “ter alguma versão da franquia como jogo predileto”. Os motivos que me levaram a encontrar mais jogadores que jogadoras ainda precisam ser estudados. De qualquer modo, atento que esta situação se deve bem mais a uma característica do campo, do que propriamente de uma falha na seleção da amostra. Todas as pesquisas que realizam levantamentos sobre o uso de videogames entre homens e mulheres que pude verificar indicam que esta ainda é uma atividade majoritariamente masculina. Assim nos diz as pesquisas de Fortim (2007), sobretudo quando tratamos de

¹⁶ No jogo, a cidade recebe o nome de Las Venturas.

jogadores de *games* violentos. Pylro e Rosseti (2005), por exemplo, fizeram um levantamento sobre preferências lúdicas de universitários na cidade de Vitória, Espírito Santo, e identificaram que apenas 10% das jovens entrevistadas citaram videogames como seu entretenimento nas horas de folga. Por outro lado, estas mesmas pesquisas indicam que o número de jogadoras vem crescendo a cada ano.

Para identificação dos jogadores e constituição de minha amostra utilizei a técnica “bola de nova”, tendo como ponto de partida o jogador aqui denominado de CJ-Tricolor, criador do primeiro blog norte-nordeste sobre o GTA¹⁷. Deste modo, cheguei aos oito jogadores que compõem minha amostra. Considero que a escolha dos jogadores tenha sido representativa, pelo fato de ter realizado duas entrevistas aprofundadas com cada um deles e ter analisado aproximadamente 1 hora e 30 minutos de jogo de cada jogador, além de tê-los selecionados sob os seguintes requisitos: 1) que os jogadores considerassem qualquer uma das versões do game como jogo favorito e; 2) que conhecessem e jogassem qualquer GTA há, pelo menos, cinco anos.

Além das entrevistas, observei 12 horas e 22 minutos de jogo dos oito jogadores, buscando realizar uma análise do seu comportamento no jogo: “quais caminhos escolheu? Quais as atitudes violentas e não violentas realizadas?” Desta forma, pude questionar sobre os significados das ações dos jogadores, sobre o porquê do jogador fazer isso ou aquilo, bem como identificar a compatibilidade e as incoerências entre o seu discurso e suas atitudes no jogo.

Esta dissertação está dividida em quatro capítulos. No primeiro, apresentaremos um debate teórico sobre o que é o jogo. A partir da compreensão das características mais gerais sobre os jogos, avançaremos rumo às especificidades dos videogames violentos. As contribuições de Johan Huizinga (2004) e Hans Georg Gadamer (2002) foram importantíssimas para a identificação destas características. Também discutiremos sobre a criação de narrativas e a incorporação de papéis nos videogames, auxiliados pelas contribuições de teóricos contemporâneos dos jogos eletrônicos. Por último e, ainda no capítulo teórico, discutiremos sobre os prazeres da violência a partir das contribuições de Erich Fromm (1979) e Nibert Elias (1992; 2008). Discutiremos sobre a importância de uma problematização do conceito de violência e sobre como ela se apresenta nos jogos enquanto um eficiente meio de autoafirmação e de experimentação do exercício de poder pelo jogador.

¹⁷ A informação não pôde ser comprovada. Trata-se de um dado trazido pelo próprio participante da pesquisa.

No capítulo segundo, apresentaremos os caminhos metodológicos. Discutiremos sobre as premissas etnometodológicas que nortearam as entrevistas e a análise dos vídeos. Também justificaremos algumas das mudanças ocorridas em relação à proposta original da pesquisa. Por fim, realizamos a caracterização da amostra, apresentando as características que permitiram a ela certa representatividade, bem como apresentaremos o perfil de cada jogador “fora do GTA”.

No terceiro capítulo, discutiremos a franquia GTA. Apresentaremos informações sobre a evolução do jogo e traremos algumas hipóteses acerca de seu sucesso entre os jogadores. Neste capítulo, buscaremos aprofundar a discussão a partir de suas duas características mais evidentes: seu realismo e sua violência. Aqui, também, realizaremos a exposição destas características privilegiando duas versões específicas da franquia: o GTA San Andreas e o GTA IV, em razão dos jogadores terem escolhido elas como suas versões favoritas do jogo.

No quarto e último capítulo, apresentaremos os resultados da pesquisa. Este capítulo está subdividido em três partes. Primeiro, faremos uma discussão sobre o GTA a partir dos jogadores. Através da descrição das ações e dos depoimentos dos jogadores veremos que, ainda que a proposta do GTA seja a de viver um bandido, os jogadores se interessam por vários outros elementos do jogo que nem sempre estão relacionados ao seu enredo pré-definido e a violência proposta por ele. Por outro lado, ficará evidente que as diferentes formas de jogar apenas são admitidas pelos jogadores na medida em que elas se apresentam a eles como uma forma de experimentação de liberdade e de exercício de poder.

Na segunda parte do último capítulo, discutiremos sobre os prazeres associados à incorporação do papel do bandido. Veremos que na proporção que o jogador supera as situações de perigo que o bandido vivencia, sua aproximação com ele aumenta. A partir daí, veremos como o bandido proporciona uma experiência diferenciada de liberdade e poder que o personagem do herói não oportuniza; pela possibilidade que o bandido tem de aniquilar, destruir e fazer desaparecer o seu oponente, colocando-se acima de qualquer normativa moral e legal.

Na terceira e última parte do capítulo empírico, discutiremos sobre como a competição do GTA conduz os jogadores para a realização da violência. Neste sentido, o *game* contribui para que eles visualizem a polícia livre de julgamentos morais, apenas como um oponente de jogo, nem bem, nem mal. Por isso, veremos que as práticas violentas no GTA, por muitas vezes, tem por objetivo apenas estimular e manter os elementos

competitivos. Por fim, após a conclusão deste capítulo, apresentaremos as considerações finais.

2. CENÁRIO TEÓRICO: DOS PRAZERES DE JOGAR E INCORPORAR O BANDIDO

O aperfeiçoamento da experiência da simulação é um aspecto inerente ao desenvolvimento dos *games*. Imagem, som, enredo e controles são desenvolvidos com o intuito de ampliar a imersão do jogador. Tudo é orientado para que a sua experiência seja envolvente e fascinante. Aqui, como diria Baudrillard (1999), deparamo-nos com o “hiper-real”. A simulação dos *games* não busca a reprodução de qualquer realidade, mas de uma que seja sedutora, selecionada e organizada; busca a simulação de um real que inexistia fora do virtual. Assim, a simulação torna-se mais perfeita do que a própria realidade, retirando-lhe todos os seus aspectos negativos e desinteressantes, ampliando aqueles atraentes e adicionando-lhes outros. No GTA V, por exemplo, acompanhamos cenários sempre impressionantes. O jogo se passa no estado fictício de San Andreas, modelado a partir da Califórnia do Sul. A equipe da *Rock Star North*¹⁸, desenvolvedora do jogo, organizou pesquisas na região do estado americano com guias turísticos, historiadores e arquitetos, capturando cerca de 250.000 fotografias e várias horas de vídeos. Também foram analisados dados de censos e documentários para a recriação da densidade demográfica da cidade.

Se por um lado observamos um tremendo esforço para a recriação da Califórnia do Sul (Los Angeles e arredores) o mais próximo do real, por outro, também houve o esforço para deixar a região ainda mais interessante aos jogadores do que ela realmente é. Grandes espaços vazios, que não oferecessem nenhum tipo de distração ao jogador foram retirados. Entre desenvolvedores, havia a preocupação em deixar o mapa do jogo ainda maior do que em outras versões do GTA; disso resultou a necessidade da criação de outros cenários, ruas e paisagens extremamente diversificadas e detalhadas para que os jogadores não cansassem de explorar o mundo do jogo. Mesmo em zonas rurais, onde é provável encontrar paisagens pouco diversificadas, houve a preocupação em torná-las interessantes ao jogador. Não é difícil caminhar pelo campo e ver belas montanhas, cascatas, cachoeiras e muitos animais selvagens. Os cenários foram esteticamente cuidados com o intuito de oferecer uma experiência encantadora, de tal modo que não conseguiríamos encontrar a combinação de tantos elementos interessantes na própria Los Angeles. “A simulação já não é a simulação de um território, de um ser referencial, de uma substância. É a geração pelos modelos de um real sem origem nem realidade” (BAUDRILLARD, 1991, p. 8).

¹⁸ Antiga DMA Design Limited, empresa escocesa voltada para o desenvolvimento de jogos para computador e consoles.

Imersos nesta “hiper-realidade” somos envolvidos pela narrativa do *game*, de modo que chegamos a suar, a ter taquicardia, ou simplesmente ficamos contentes ou frustrados (MENDES, 2006, p. 17). A Sociologia dos Jogos não apenas busca investigar esta experiência de imersão, mas também utiliza tal experiência como técnica de pesquisa para compreensão das relações entre jogador e videogame. Podemos identificar diversos trabalhos onde o jogar foi fundamental não apenas para o alcance de resultados, mas também para correta formulação das questões de pesquisa (ALVES, 2005; FERREIRA, 2009; ROCHA et al, 2012). Por isso, vem se tornando cada vez mais recorrente, trabalhos com a proposta de etnografias *on-line* da experiência do jogar (BATISTA, 2009; VENTURA, 2009), em razão do potencial em se compreender o virtual a partir dele próprio.

Sem dúvidas, o aspecto “imersão” vem sendo bastante investigado. E, ao mesmo tempo, investigamos também as capacidades ativas deste sujeito dentro do mundo virtual. Sobre como ele fornece significados às experiências do jogo, construindo-o e reconstruindo-o, sobre a formação de identidades, de novas formas de sociabilidade, de comunidades virtuais, etc. Por outro lado, no que se refere a experiência da violência nos *games* desconsidera-se esta capacidade ativa do jogador. Desconsidera-se assim, em algum nível, a exterioridade que todo jogar exige. Afinal, quando jogamos, nunca ficamos totalmente imersos.

Como bem sintetiza Hans George Gadamer (2002, p. 175), “*aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é somente um jogo, e que se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins*”. O indivíduo se submete as regras e aos objetivos do jogo, no entanto, ele sabe que é apenas um jogo. Quando desconsideramos esta “*persona*” do jogador que permanece fora do *game*, perdemos de vista o jogar como uma atividade que é “relacional”. É a partir deste aspecto contraditório – estar ao mesmo tempo dentro e fora – que compreendemos melhor os potenciais da relação entre jogador e *game*.

O ir e vir do real ao virtual é uma das características, se não “a característica”, mais importante do jogo. Isto porque essa também é a característica de qualquer atividade que se propõe ser lúdica. Não estamos propondo uma delimitação conceitual do que venha a ser lúdico. No entanto, consideramos que esta é a sua mais primordial característica. Compreendemos “lúdico” segundo a proposta de Huizinga, no sentido de que a atividade lúdica é uma categoria primária da vida, tão essencial quanto o raciocínio (*homo sapiens*) e a fabricação (*homo faber*). É este o sentido de lúdico que aqui tomamos emprestado. O *homo ludens* realiza uma atividade extraordinária, diferente do *sapiens* e do *faber*. Mas a atividade

lúdica e extraordinária apenas alcançará este status enquanto for uma clara negação do real. Regras podem existir, mas elas não devem ser enfadonhas ao jogador. Devem apenas ratificar que ele se encontra em outra ordem diferente daquela do cotidiano.

O jogo não é apenas uma imersão no hiper-real que apaga todo vestígio de subjetividade e identidade, como parece indicar os argumentos de Baudrillard. Se o jogador submerge completamente no jogo, deixa sua condição de jogador, pois esta se fundamenta na possibilidade de ir e vir com certa liberdade, de acordo com a subjetividade do jogador. Isto é, seus medos, suas fantasias, suas experiências e impressões acumuladas da vida cotidiana. Neste capítulo, discutiremos sobre esta ambigüidade: estar dentro e fora do jogo ao mesmo tempo. Primeiro, entenderemos melhor o que é o “jogo”, de modo geral. Depois, discutiremos sobre a experiência de se incorporar papéis e criar narrativas nos videogames para, por último, trazermos as contribuições teóricas relacionadas aos possíveis prazeres da violência.

2.1 O QUE É O JOGAR?

Nesta sessão discutiremos sobre o que é o jogar, tanto a partir dos jogos de uma forma geral, como a partir das especificidades dos videogames. Argumentaremos sobre a impossibilidade de uma definição precisa de “jogo” e sobre a necessidade de uma investigação hermenêutica da relação jogo e jogador, através das características mais gerais desta relação. Investigaremos cada uma dessas características a partir das contribuições teóricas de Johan Huizinga (2004) e Hans Georg Gadamer (2002). Neste sentido, veremos que todo jogo é: 1) supralógico; 2) limitado no tempo e espaço; 3) referenciado, mas com orientação própria; 4) exige seriedade; 5) é voluntário; 6) desinteressado; e 7) imprevisível.

Apenas a partir da compreensão destas características mais gerais, teremos condições de uma investigação mais específica sobre os videogames violentos. Como veremos, simulação, incorporação de papéis e criação de narrativas são elementos que ganham importância nos videogames. Mas até chegarmos a estas características específicas, precisamos compreender aquelas que constituem a base de todo jogar. Sem esta análise basilar, não entenderemos algumas das razões dos *gamers* sobre a violência cometida por eles. Por outro lado, apenas essa discussão teórica e mais geral já nos possibilitará a compreensão de possíveis respostas às nossas perguntas sobre o lúdico da violência no *Grand Theft Auto*, considerando que, antes de violento, ele é um jogo como qualquer outro;

no sentido de que ele também dispõe dessas características gerais que o definem enquanto um jogo.

Para Johan Huizinga o jogo é anterior à cultura, pois enquanto esta última pressupõe a existência de uma sociedade humana, a ideia de jogo, não. Basta lembrarmos que animais brincam tal como nós. Cachorros, por exemplo, convidam uns aos outros para brincarem através de certos rituais de atitudes. Eles também respeitam as regras do jogo, como não morder com violência. Fingem ficar zangados e, o que é mais importante, experimentam imenso prazer e divertimento no decorrer da brincadeira.

O jogo é fato mais antigo que a cultura, pois esta, mesmo em suas definições menos rigorosas, pressupõe sempre a sociedade humana; mas, os animais não esperaram que os homens os iniciassem na atividade lúdica (HUIZINGA, 2004, p. 5).

É através da analogia entre jogos humanos e não-humanos que Huizinga argumenta sobre a anterioridade dos jogos em relação à cultura. Por outro lado, o fato dele ser anterior ao surgimento das sociedades não o caracteriza como um fenômeno instintivo, fisiológico. No jogo, há algo que transcende as necessidades imediatas da vida e que não pode ser compreendido pela biologia. Não há como explicar o lúdico em termos de sua função. Ainda que encontremos uma função ou finalidade biológica para o jogo, a questão sobre lúdico sempre permanece: “certo, o jogo serve para isso ou aquilo, mas por que ele é divertido?”.

Para Huizinga, a diversão do jogar resiste a qualquer análise biológica ou interpretação lógica. Diz ele que:

A própria existência do jogo é uma confirmação permanente da natureza supralógica da situação humana. Se brincamos e jogamos, e temos consciência disso, é porque somos mais do que simples seres racionais, pois o jogo é irracional (HUIZINGA, 2004, p. 7).

Uma primeira característica do jogo que ressaltamos aqui é a sua irracionalidade. Hans-Georg Gadamer compreendeu bem esta característica “supralógica” levantada por Huizinga. Se por um lado Gadamer **não** se aproxima da ideia de jogo como algo irracional, por outro lado, se utiliza dos aspectos “supralógicos” do jogo para apresentar sua proposta de hermenêutica filosófica. Em *Verdade e Método* (2002), Gadamer argumenta que a experiência do jogar não pode ser compreendida apenas por meio de métodos científico-racionais. Para ele, determinadas verdades sobre o jogo dependeriam da experiência do jogar, de uma investigação hermenêutica do jogo. Assim, para sua compreensão, tornava-se

necessário admitir também a natureza supralógica da condição humana. Isto significa reconhecer o jogo a partir do sentido lúdico das suas contradições. O objetivo de Gadamer não era o de buscar o significado subjetivo do jogo, mas o de buscar a verdade através de todos os meios disponíveis, para além dos limites racionais estabelecidos pelas questões metodológicas e científicas. Todo jogo é constituído por elementos contraditórios e a compreensão dos significados destas contradições apenas seria acessível a partir de uma verdadeira experiência de jogo. Como argumenta Ferreira et al (2009),

O jogo não é objetivo nem subjetivo; o jogo não é determinado, nem indeterminado. (...) a compreensão do jogo só é possível mediante a vivência do próprio ato de jogar. O tipo de conhecimento que o jogo propicia, por isso mesmo, apresenta uma relevância hermenêutica evidente (FERREIRA *et al.*, 2009, p 11 e 12).

A partir das contradições do jogar, Huizinga advoga sua irracionalidade e, partir também das contradições, Gadamer sugere para uma compreensão não-lógica do jogo. Ambos admitem este aspecto supralógico do jogo. Admitem também porque é nestas contradições que se fundamenta a diversão do jogar. Ainda que possamos atribuir qualquer razão objetiva para o jogar (conquista de um prêmio, um troféu, uma medalha), nada reflete mais a idéia de jogo que a máxima ouvida desde sempre: “o importante é competir”. Porque é no jogar que reside o prazer do jogo e não em qualquer tipo de resultado material ou imaterial. Isto não significa que não ficamos insatisfeitos com o fracasso, mas que o prazer do jogo é o jogar; de modo que uma derrota pode ser mais divertida que uma vitória, dependendo das circunstâncias do jogo. Tanto que consideramos o “mau jogador” aquele que não aceita a sua derrota para além das fronteiras do jogo. Dito de outro modo, é aquele que “não sabe perder”.

Dado o fato do jogar ser anterior a cultura e de seu aspecto irracional, Huizinga aponta-nos para a impossibilidade de uma definição precisa de jogo. Por outro lado, a partir de uma investigação da experiência lúdica do jogar ou, em termos gadamerianos, a partir de uma compreensão hermenêutica do jogo, podemos nos aproximar das outras características que o constitui. A primeira delas, como já esclarecemos, advém de sua natureza supralógica. A partir da primeira, chegaremos a mais duas características: o jogo possui uma realidade que lhe é própria, limitada no tempo e espaço.

Todo ser pensante é capaz de entender à primeira vista que o jogo possui uma realidade autônoma, mesmo que a língua não possua um termo geral capaz de defini-lo (HUIZINGA, 2004, p. 6 e 7).

Se desligamos o jogo da vida real e da ação racional, isto não significa que ele seja totalmente imaginário e supralógico. O jogo, na verdade, é sempre uma “evasão” da vida real e, como evasão, o ponto de partida é sempre o real, rumo ao seu inverso. Deste modo, recria-se um mundo referenciado e com orientação própria. “Toda criança sabe, perfeitamente, quando está ‘só fazendo de conta’ ou quando está só brincando” (HUIZINGA, 2004). Ela brinca com os seus carrinhos, de cozinhar, de polícia e ladrão e, sabe, enquanto interpreta, que não está dirigindo um carro de verdade, que não cozinha e que não é nem um policial, nem um ladrão. Ser um motorista, o pai ou a mãe, ou um policial é apenas um ponto de partida, a referência. A brincadeira que se desenvolve não envolverá apenas a representação, mas a liberdade da criança para interpretar do modo que mais lhe pareça divertido, com a história ou aventura que a sua criatividade lhe permitir. Neste sentido, cria-se um mundo referenciado, mas orientado pelo lúdico. Ainda que outros não compreendam que se trata de uma brincadeira, a criança que se acha brincando tem a consciência de que é apenas: “um faz de conta”.

Da mesma forma, a criança tem consciência dos limites do brincar. Não estamos desconsiderando o fato de que elas jogam futebol dentro de casa, quebram coisas, se machucam, machucam os colegas, etc. Referimo-nos, apenas, aos limites que separam a diversão, das obrigações. As crianças sentem mais do que nós a mudança abrupta entre estar em um parque de diversões e o momento de ir embora; ou entre estar no videogame e fazer o dever de casa. A consciência de que o jogar tem uma realidade própria é ainda mais clara entre crianças. Interessadas no jogo, eles desejam que ele não acabe até se esgotarem da diversão.

Pensemos em outro exemplo de jogo e seus limites. No futebol, sempre que a justiça desportiva intervém em qualquer partida de um campeonato ou sobre o seu regulamento já estabelecido, gera-se grande polêmica. Por isso o sentido pejorativo da expressão: “resolver no tapetão”. Porque o que se espera é que cada jogo, por si, defina o vencedor e o perdedor. A realidade do campo não pode se confundir com qualquer outra realidade. Futebol é futebol e não deve ser resolvido em um tribunal. Daí a eterna discussão sobre o verdadeiro campeão brasileiro de futebol de 1987, se o Sport ou o Flamengo.

Sobre este exemplo, quero chamar a atenção para o fato de que os melhores argumentos lógicos ou jurídicos desenvolvidos fora do jogo para definição do vencedor e do

perdedor nunca serão tão válidos e reconhecidos como uma simples partida realizada e definida dentro dos limites do campo, ainda que o time vencedor tenha jogador pior em relação ao perdedor. Isto porque o vitorioso será sempre aquele que melhor se desenvolver nas regras do jogo, realizadas naquele espaço determinado e tempo específico. Ele possui uma lógica própria.

Quando alguém joga com sabedoria, habilidade, honestidade e determinação, facilmente julgamos bem este jogador: “ele é bom”. No entanto, o jogador vencedor poderá ser o mais ignorante, inábil e desonesto. Nada importa para a definição do jogo, além das próprias regras do jogo. A intervenção de qualquer julgamento para além dessas regras deturpará o sentido de sua realidade própria, autônoma. Por isso que, anteriormente, caracterizamos o “mau jogador” como aquele que, insatisfeito com a derrota, não admite o encerramento do jogo naquele dado tempo e espaço. E mais do que isso, a “realidade própria” do jogo não está limitada às suas regras. Ela se refere ao jogar como uma atividade que é se desligar ou fugir do real. Como poderíamos, por exemplo, nos divertir numa partida de futebol, seja jogando ou torcendo, ao mesmo tempo em que pensamos nos problemas familiares, do trabalho, do cotidiano de uma forma geral.

Há uma estreita aproximação entre os dois exemplos levantados. A criança que brinca vê sua realidade criada e representada como algo particular e prazeroso, diferente da realidade das obrigações. Já a realidade do campo de futebol, não pode ser confundida com a realidade dos tribunais ou com qualquer outra que seja.

O jogo não é vida corrente, nem vida real. Pelo contrário, trata-se de uma evasão da vida real para uma esfera temporária com orientação própria (HUIZINGA, 2004, p. 10).

Jogar é se evadir do real. É, portanto, tomá-lo como referência e negá-lo. Quanto a este aspecto do jogar teremos mais a dizer. Por outro lado, existe um aspecto do jogar que, por vezes, dificulta essa compreensão do jogo como limitado no tempo e no espaço. Não é tão incomum encontrarmos ou agirmos como um “mau jogador”, no sentido de que nem sempre aceitamos a derrota depois que o jogo termina. Na verdade, todos nós entendemos quando se dá o término de um jogo. A dificuldade que surge é a de conciliar esta consciência do término com outro aspecto do jogar: o desejo verdadeiro de ganhar. Nós sabemos que aquilo, naquele dado espaço e tempo é apenas um jogo. Por outro lado, quando jogamos, nos empreendemos verdadeiramente para vencê-lo, de modo que pode ser difícil ao jogador aceitar sua derrota, em determinadas circunstâncias. Sabemos que o jogo é apenas diversão,

brincadeira e representação, mas ele carrega consigo uma seriedade que é verdadeira. Em síntese, quando jogamos, encaramos a contradição de uma atividade voluntária, desinteressada e que ao mesmo tempo nos envolve ao ponto de apresentar a nós como uma “brincadeira séria”. Esta é a contradição que aqui queremos chamar atenção: jogar é brincar de forma séria.

Temos a consciência dos limites do jogo, mas tanto queremos vencê-lo que, em algumas vezes, este desejo permanece em nós depois do jogo ter se encerrado. Aqui, não mais compreendemos o sentido do jogo tão somente como brincadeira. Vencê-lo torna-se algo importante. Não à toa é comum em algumas formas de jogo a situação em que o perdedor propõe ao vencedor: “*melhor de duas? Ou melhor de três?*”, no intuito de estabelecer outro limite temporal para o jogo e superar seu adversário. Isto porque, durante o jogar, os objetivos do jogo tomam o jogador. Por isso Gadamer nos diz que o jogo se “assenhora do jogador” ou que, o sujeito do jogo não é o jogador, mas o próprio jogar.

O que é importante é que se coloque no próprio jogo uma seriedade própria, até mesmo sagrada. Aquele que joga sabe, ele mesmo, que o jogo é somente um jogo, mas se encontra num mundo que é determinado pela seriedade dos fins (GADAMER, 2002, p. 175).

Não admitir o jogo com a seriedade dos fins que ele determina – obedecer a suas regras e desejar verdadeiramente vencê-lo – é não partilhar do sentido do jogo. Há uma nítida tensão entre o ditado de consolo “o importante é competir”, que também é uma lógica do jogar, e o desejo verdadeiro de ser o vencedor. Daí que, em algumas circunstâncias, ouvir ou dizer que o importante é competir não fazer muito sentido. Em outras circunstâncias, encarar o jogo com muita seriedade pode ser exagero. Isto porque todos os elementos que constituem o jogo são postos em diferentes níveis e vivem em tensão. Qual o atleta olímpico que, ao ser derrotado na última fase de uma olimpíada, aceitará sua derrota com tranquilidade ao ouvir que o importante é competir? Ao mesmo tempo, seria extremamente inapropriado alguém cair em prantos ao perder uma partida de dominó jogando entre amigos. É verdade que um esporte olímpico traz consigo diferenças enormes em relação a uma partida de dominó amistosa. Mas a diferença que aqui quero levantar é tão somente aquela que diz respeito às possibilidades de tensão entre jogar enquanto brincadeira e jogar enquanto seriedade. Vencer a qualquer custo retira o aspecto de desinteresse que todo jogo deve conter para a manutenção de seu sentido lúdico. Se o jogar se tornar sério demais ao jogador e, o vencer importante demais, ele não mais estará nos limites do jogo, mas numa situação dramática de sua própria vida. Quando o jogador ultrapassa este limite, a ideia de

“risco” também ultrapassa os limites da brincadeira. Erich Fromm nos traz alguns casos representativos desta situação.

A maioria das pessoas que apostam nas cartas, na roleta ou em cavalos está bem consciente da linha fronteira entre o “jogo” e a “realidade”; jogam apenas dentro de determinadas quantias cujas perdas não afetam seriamente a sua situação econômica, isto é, o jogo não lhes acarreta sérias consequências. Uma minoria arriscará quantias que, efetivamente, afetarão a sua situação econômica a ponto de lhes causarem ruína, se o jogo for perdido. Mas *este jogador que arrisca por demais* – grifo nosso – não faz um jogo, ele se vê envolvido numa forma bastante realística, às vezes dramática, de vida. O mesmo conceito “jogo-realidade” mostra-se verdadeiro em relação a um esporte como esgrima: nenhuma das duas pessoas envolvidas arrisca sua vida. Se a situação for arquitetada de tal modo que haja risco, então falamos de duelo, e não de um esporte. (FROMM, 1979, p. 102).

Aquele que deseja em demasia a conquista do jogo é porque também arriscou algo que não poderia arriscar. O jogo perde o sentido de fuga da realidade e torna-se ela própria, na forma dramática do jogo. Por outro lado, identificar os limites entre a brincadeira e a seriedade do jogo pode não ser algo tão simples. Como já dissemos, trata-se de uma tensão que se apresentará em diferentes níveis, dependendo do contexto do jogo. Apesar de Fromm considerar minoria estes jogadores que se envolvem com o jogo de um modo realístico e dramático, é mais comum encontrá-los nos jogos que envolvem dinheiro do que em outras formas de jogos. Isto porque a conquista rápida de muito dinheiro pode mais facilmente seduzir aqueles que, de alguma forma, precisam dele para resolver problemas de sua vida real. Assim Dostoievski nos envolveu no seu livro *O Jogador*. A partir da perspectiva de seu protagonista, Aleksei Ivánovitch, somos levados a conhecer o processo que leva um homem comum a se tornar – ante o desejo de enricar rapidamente e solucionar um drama amoroso – um jogador compulsivo. Encontrar o limite em que o Alekesei deixa ser um jovem apaixonado e torna-se um jogador compulsivo é, porém, algo extremamente difícil de realizar.

Estes dois elementos – jogo como algo sério e que ao mesmo tempo não é – se apresentará em diferentes níveis para cada situação, mas deverá persistir para que qualquer jogo possa continuar sendo considerado como tal. É a partir desta tensão e de outras que continuaremos a expor, que o jogo nos apresenta mais uma característica: o jogo como uma realidade própria. Esta característica parece estar bastante próxima daquela sobre os limites espaciais e temporais do jogo, porém, o que aqui se enfatiza

diz mais respeito à especificidade do jogar enquanto um processo que possui uma ordem que lhe é própria. Para Huizinga, o jogo:

Introduz na confusão da vida e na imperfeição do mundo uma perfeição temporária e limitada, exige uma ordem suprema e absoluta: a menor desobediência a esta ‘estraga o jogo’, privando-o de seu caráter próprio e de todo e qualquer valor (HUIZINGA, 2004, p. 10).

Neste sentido, Huizinga aproxima a ideia de jogo da ideia de arte. Segundo ele, no jogo, há uma tendência para o belo. Esta tendência é a aquela que torna o feio, belo; o sofrimento, em prazer; o mal, em bem. As palavras que empregamos para a descrição do jogo são, quase todas, do domínio da estética: tensão, equilíbrio, ordem, contradição, etc. O jogo é “envolvente” e “possui duas das qualidades mais nobres que somos capazes de ver nas coisas: ritmo e harmonia (HUIZINGA 2004, p. 11)”. Desta forma, podemos considerá-lo como responsável pela criação de uma ordem sedutora e superior. Esta ordem surge e se mantém a partir de todas as outras características que levantamos até aqui: realidade própria, limitada no tempo e espaço, voluntária e desinteressada, e que se assenhora do jogador.

Outro elemento que constitui a ordem do jogo é sua imprevisibilidade. O conjunto de regras permite ao indivíduo uma compreensão do estado do jogo. No entanto, a sua ordem sempre permitirá um nível de incerteza sobre o que virá posteriormente. A incerteza no jogo, assim como na arte, é outro aspecto que contribui para o envolvimento do indivíduo. Surge uma segunda tensão. Desejamos ter o controle da situação, mas para o lúdico do jogo, jamais podemos tê-lo totalmente. Primeiro, vimos que o jogar é uma atividade desinteressada, mas desejamos vencê-lo verdadeiramente. E para vencê-lo, o jogador deverá buscar o controle da situação. A segunda contradição surge deste desejo de estar no controle numa ordem construída para não estarmos. Se o jogo for previsível, perderá seu aspecto lúdico. Ou seja, consideramos que um jogo perde o seu sentido na medida em que se encerram suas possibilidades, como quando não restam mais movimentos num jogo de damas que possam salvar o jogador. Ou como quando num xeque-mate no xadrez.

São estas contradições que envolvem o jogador. Se o indivíduo não se envolve com a sua ordem, não jogará ou jogará sem o desejo de vencer e, assim, não será um jogador verdadeiramente. De forma semelhante, alguém que não está no jogo e intervém por não compreender sua lógica pode atrapalhar enormemente. Nada pode ser mais frustrante para o jogar do que quando alguém intervém no jogo como o “desmancha prazeres”. Como nos

conta Rosalina Alves (2005), para os jogadores do Counter-Strike, jogo de tiro FPS¹⁹, as questões morais sobre fazer o bem ou o mal não importam para a lógica do jogar. O *gamer* que optar por ser o terrorista ou o traficante, deverá representar bem tais personagens e isto implicará em atirar, matar e explodir. A escolha entre ser o terrorista (o mal) ou o policial (o bem) não se dá através das questões relativas ao certo ou ao errado, mas a partir da compatibilidade entre as habilidades do jogador e o que cada um desses personagens pode oferecer. Ou seja, a escolha entre o bem e o mal se dá pelos termos do próprio jogo, da competição. Por isso, é grande a insatisfação dos jogadores contra aqueles argumentos críticos sobre os *games* que envolvem o exercício da violência. Os jogadores do Counter-Strike sabem, ao menos tacitamente, que:

“O jogo não é compreendido pelas antíteses entre sabedoria e loucura, verdade e falsidade, ou bem e mal. Embora seja uma atividade não material, não desempenha função moral, sendo impossível aplicar-lhe as noções de vício e virtude” (HUIZINGA, 2004, p. 9).

Não podemos julgar uma pintura a partir de questões morais; dizer que ela está certa ou errada. Tal como qualquer outra manifestação artística, as noções do certo e do errado ficam suspensas porque, como já antecipado, a intenção pode ser aquela de inverter ordens, enfrentar tabus e de dizer o não dito. O jogo, tal como a arte de uma forma geral, possui um espaço específico para ir e vir sem restrições: um limite espacial e temporal extraordinário.

Todas as características do jogar já levantadas estão inter-relacionadas e direcionadas para o extraordinário. Por vezes, elas estão tão próximas que parecem se confundir. Mas cada uma diz respeito a uma qualidade específica e essencial do jogo. Assim, percorremos seis características do jogar que se aproximam e, outras vezes, se opõem. Vimos 1) que o jogo é supralógico, 2) que é limitado no tempo e espaço, e 3) que possui uma realidade autônoma, com orientação própria. Vimos também que ele é uma atividade 4) desinteressada e 5) voluntária, que ao mesmo tempo, envolve o jogador, exigindo-lhe certa 6) seriedade. Este envolvimento se dá a partir das tensões inerentes ao desejo de controlá-lo e pelo fato de ser ele 7) imprevisível.

Como bem sintetiza Huizinga, jogar é:

uma atividade livre, conscientemente tomada como “não-séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de

¹⁹ Estilo de jogo que simula a perspectiva do protagonista. A saída de vídeo (tela do computador ou televisão) unifica a visão do personagem e do jogador. No final da década de 1980 surgiram os primeiros jogos em 3D, possibilitando o desenvolvimento deste tipo de simulação.

maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer interesse material, com a qual não se pode obter qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 2004, p. 16)

Adiante, aprofundaremos nossa investigação em duas últimas características do jogo, melhor discutidas por teóricos contemporâneos da sociologia e antropologia dos jogos eletrônicos. Estas características foram implícita ou explicitamente mencionadas em quase todas as outras características do jogar e constituem – veremos nos resultados desta dissertação – a parte mais interessante do jogar para os *gamers* de jogos violentos. Trata-se do jogo ser sempre uma representação²⁰ de algo e uma luta por algo.

Não há jogo sem representação e não há jogo sem objetivo. Representar significa exhibir algo, seja para um público, para o adversário ou para o próprio jogo. O indivíduo quando em jogo, será o jogador e isso, em si, já é uma representação a serviço do extraordinário. Quando brincando, *“a criança representa alguma coisa diferente, ou mais bela, mais nobre ou mais perigosa que habitualmente é”* (HUIZINGA, 2004 p. 14). Da mesma forma, se falamos que o jogador desejará verdadeiramente vencê-lo é porque trouxemos implicitamente que o jogo tem sempre um desafio.

Percorrendo esta sessão do capítulo, vimos como as características do jogo estão em tensão. Ele pode ser irracional, mas possui uma lógica própria; ele pode ser voluntário e desinteressado, mas exigirá certa seriedade. De início, o seguinte aforismo, bastante clichê, pode sintetizar o que foi discutido até aqui. Ele nos permite refletir sobre a impossibilidade de compreendermos o jogo em termos lógicos: *“no jogo, o importante é competir, mas ninguém joga pra perder”*.

2.2 JOGAR COMO INCORPORAÇÃO DE PAPÉIS E CRIAÇÃO DE NARRATIVAS

Todo jogar é representar, assim diz Gadamer (2002, p. 184). Aqui, traremos argumentos que nos ajudarão a compreender como os videogames radicalizam esta característica dos jogos. Veremos como se dá esta representação – ou, podemos dizer: incorporação – e como ela é necessária enquanto elemento que compõe o extraordinário do jogo e, portanto, seu aspecto lúdico. Por fim, ficará claro como o “jogar e incorporar” coloca

²⁰ Jogar enquanto “representação” é um aspecto discutido por vários teóricos dos jogos, inclusive por Gadamer (2002, p. 183 - 186). No entanto, por motivos expressos na próxima sessão deste capítulo, optaremos pela ideia de jogo como “incorporação”.

o indivíduo nas posições concomitantes de: “jogador-personagem-narrador”, tal como nos explicará Cremilson Ramos (2010; 2013).

O “assenhoramento” a que se submete o jogador pelo jogo – como coloca Gadamer – já traz consigo a ideia de representação. O objetivo dela não é a vitória, mas o próprio movimento do jogo. Um indivíduo jogando tênis representará o tenista, sujeitar-se-á às regras do jogo e à narrativa criada por ele neste contexto de regras. Se ele cometer falta, aceitará a penalidade que lhe será aplicada, ainda que não a deseje. O mesmo ocorre com o jogador de xadrez, o jogador de cartas ou em outras formas de jogos semelhantes. As regras servem de instruções de como o jogador deve se portar, dos limites de sua ação e, neste sentido, são instruções de como este ator deve atuar, representar. Neste sentido, teríamos ainda uma trama dada, um cenário específico, um papel definido e uma improvisação proposta. A ideia de representação nos videogames, porém, vai além da instrução para o movimento do jogador nestes termos. Nos *games*, a representação pode também estar voltada para a compreensão e criação de uma narrativa fantástica, a partir de diferentes personagens que não são tão somente “jogadores”, mas “*avatares*”.

As regras de um jogo nos servem de referência para o reconhecimento do próprio jogo. Assim diferenciamos o futebol do handebol, do basquete e dos outros jogos que utilizam bolas. A partir das regras, também tomamos conhecimento do papel que representaremos. Já nos videogames, precisamos, na maioria dos casos, de mais informações para além das regras do jogo para melhor compreendê-lo. Um videogame não se define tão somente a partir das regras relacionadas ao movimento do jogador (exemplo: utilizar as teclas de setas para mover o personagem, usar a tecla de espaços para pular, saltar obstáculos, chegar até determinado ponto em um dado tempo limite, etc.). Precisaremos conhecer um pouco de sua narrativa e dos personagens que compõe a história (exemplo: um encanador italiano e bigodudo precisa salvar sua amada, uma princesa, raptada por um monstro vilão de nome Bowser). Reduzindo a complexidade de um jogo de basquete a seu objetivo mais fundamental, temos que jogar basquete é fazer sextas. Reduzindo a complexidade do Mário Bros sob seu objetivo fundamental, temos que jogá-lo é avançar da esquerda para direita. Enquanto que inferimos facilmente um jogo de basquete a partir de seu objetivo elementar, no Mário isto não é possível. Vários outros jogos mais antigos e, que nem tanto fizeram sucesso como ele, utilizavam os mesmos mecanismos e regras de jogo. Para reconhecimento do Mário, faz-se importante conhecê-lo enquanto um personagem, tal como reconhecemos personagens nos livros ou em um filme.

No Mário, até faz-se possível jogar sem o reconhecimento dele enquanto personagem e do seu enredo. Em outros jogos, porém, conhecer os personagens e sua trama faz-se fundamental. Podemos, também, admitir que a narrativa predefinida pelos desenvolvedores de um *game* constitui uma regra do próprio jogo; ou que toda forma de jogo permite a criação de uma narrativa. No entanto, queremos chamar atenção para o fato de que a representação nos videogames e a criação de uma narrativa direcionam os jogadores para uma experiência muito mais próxima daquelas proporcionadas pelo cinema ou pelos livros do que qualquer outra forma de jogo.

Um dos aspectos que constitui o lúdico de qualquer jogo é o prazer decorrente da superação de desafios e, os videogames, até início da década de 80, estavam apenas focados neste aspecto. Até então, não havia tantos elementos e atributos interativos, motivo pelo qual os jogos não ofereciam tantas possibilidades de incorporação de personagens e construção de narrativas. Por questões de próprio desenvolvimento tecnológico, os jogos constituíam-se basicamente em séries de ações repetitivas. Estes jogos exigiam bem mais habilidade e destreza do jogador (*games* como *Asteroids*, 1979, e *Space Invaders*, 1978) do que qualquer tipo de reflexão sobre o contexto do jogo. Os jogos dos anos subsequentes nem tanto se aperfeiçoaram no que se refere à ampliação das possibilidades de ação dentro do game. No entanto, a partir deles foi dado um passo crucial no sentido de um desenvolvimento de um aspecto dos videogames que mudariam sua forma de interagir com os jogadores: o desenvolvimento de enredos.

Shigeru Miyamoto (*game designer* da Nintendo) percebeu como uma maior contextualização do mundo imaginário dos videogames contribui para uma maior imersão dos jogadores. A partir dos recursos disponíveis a época, Miyamoto desenvolveu no mundo virtual um contexto mais “real”, contendo personagens e uma história. Isto é:

(...) inseriu ao sistema de jogo, um sistema simbólico que permitia além da interação no ambiente virtual, uma identificação do jogador com os símbolos e significados neste contexto do jogo (SATO, 2007, p.3).

Estamos falando do surgimento do *game* Donkey Kong (1981). Pela primeira vez, além de um cenário, foi introduzido um contexto constituído de um enredo, de personagens e de uma recompensa final. Diferentemente da maioria dos jogos da época, o objetivo aqui não era tão somente conseguir o máximo de pontos possível. Havia, também, uma causa maior a ser defendida e conquistada. O jogador, através do personagem Mario (simpático encanador italiano), deveria subir até o topo de uma construção, enfrentar um gorila e salvar uma

princesa. O fato do Mario ser uma pessoa comum e também um herói, aproximava os jogadores do contexto do jogo. E embora a recompensa do jogo fosse apenas um beijo da princesa, estava claro a todos os jogadores que o Mario superava todas as dificuldades em prol de um final feliz ao lado de sua amada.

A partir do *Donkey Kong*, muitos outros jogos passaram a explorar enredos e personagens. Hoje, quase todos os *games* exploram a possibilidade de uma melhor contextualização do desafio para uma maior aproximação do jogador. Isto porque os jogadores não apenas dialogam com as possibilidades de ações dentro do jogo, mas também com as possibilidades de interpretação do enredo e dos personagens do jogo. Ainda que um *game* possua personagens pré-determinados, quando jogado por diferentes indivíduos, resultará em diferentes construções narrativas. Hoje, com o desenvolvimento dos *games*, é bastante comum a construção de finais distintos para um mesmo jogo, a depender do comportamento dos jogadores²¹.

A participação do jogador na construção da narrativa do jogo se dá por essa capacidade de diálogo entre as referências daquele que joga e os elementos que o jogo apresenta e deixa de apresentar. As lacunas presentes no contexto do jogo também são importantes à imaginação do jogador para que ela transite de forma livre sobre os dois mundos: o seu e o do jogo. Jesper Juul (2005), mais uma vez, nos mostra como o mundo da ficção, apresentado pelos jogos, são também desenvolvidos pela imaginação dos jogadores. Diz ele que,

Jogos projetam mundos fictícios por meio de uma variedade de significados diferentes, mas os mundos ficcionais são imaginados pelo jogador e o jogador completa cada lacuna aberta no mundo fictício. (JUUL, 2005, p. 121).

Ao mesmo tempo em que avançamos na compreensão de dois elementos fundamentais e mais específico dos jogos eletrônicos: representação e criação de narrativas; também corroboramos com algumas das informações já levantadas por Huizinga sobre o mundo do jogo como um mundo caracterizado pela “evasão do real”. O jogo se apresenta ao jogador a partir de uma história constituída de enredo e personagens, ele o interpretará de acordo com suas referências e representará de acordo com sua imaginação. Surge aqui um novo mundo, constituído por um novo sistema de valores éticos e morais, significados e cultura. Ainda que este novo mundo

²¹ São exemplos de jogos com finais múltiplos: *Mass Effect*, *Bioshock*, *Heavy Rain*, *The Witcher*, *Fallout 3*.

se estruture a partir de valores do velho, como no caso do Donkey Kong: amor romântico e heroísmo.

O jogador não representa a si mesmo. Da mesma forma, o personagem do *game* não terá vida sem o jogador. O que temos aqui em desenvolvimento é a relação entre um agente humano e outro não humano. É o “jogador-personagem” que age e decide conforme uma nova e específica personalidade. O contexto do jogo, em seu enredo pré-definido, também atua para o desenvolvimento do jogar-personagem, que também se faz narrador da aventura. Por isso, também podemos chamá-lo de “jogador-personagem-narrador”, tal como explica RAMOS (2010).

Assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história. (...) Personagem e jogador e as noções de tempo e espaço entre em suspensão no momento do jogo e há um parcial – grifo meu – desligamento desse mundo com o real. Nesse sentido, a narrativa dos jogos se distingue da narrativa literária porque nessa os eventos são relatados, enquanto que naquela os eventos são desempenhados pelo *avatar*. Daí chamar-se o jogador, nesta análise, de jogador-personagem-narrador (RAMOS, 2010, p. 5).

São por estes argumentos que consideramos que o jogar nos videogames envolve, mais do que em outras formas de jogo, interpretar o mundo do jogo e representar um personagem para o desenvolvimento de uma narrativa. Talvez por isso, alguns teóricos dos videogames preferem o uso do termo “incorporação”, ao invés do termo “representação” (BOWMAN, 2010). O conceito de representação remete-nos, em alguma medida, a ideia de um roteiro, de um papel pré-estruturado e limitador das ações e criatividade daquele que atua no papel. Por outro lado, o conceito de incorporação remete-nos a conjunção de dois seres; um de determinado plano que se utiliza do corpo de outro que pertence a outro plano. No caso do GTA, falamos do jogador, pertencente ao plano real, incorporando o bandido do plano virtual. Na representação, visualizamos um indivíduo mais ou menos guiado por um roteiro previamente estruturado. Na incorporação, observamos um indivíduo que realiza suas vontades a partir do corpo e da realidade de outro ser.

A partir daqui, quero chamar atenção para o aspecto lúdico da incorporação de papéis: a possibilidade da criação e da vivência do extraordinário. Jesper Juul (2005) afirma que os videogames encontram-se entre dois mundos: o do cotidiano e o da fantasia. Para ele, os jogos transitam entre eles dois e dependem de ambos para existir. Mais do que representar

um papel em outro contexto diferente do real, os jogadores trazem elementos de seu mundo para reinterpretar e recriar um mundo extraordinário. Esta compreensão sobre o mundo dos videogames é bastante próxima àquela de Huizinga sobre o jogo ser a evasão do real a partir de sua inversão.

O indivíduo compreende o mundo do jogo, seu personagem e a personalidade deste a partir de suas experiências, referências e desejos de seu mundo real (mundo das obrigações). Esta construção de sentido através de 1) estoques de experiência, 2) imaginação e 3) contato com os elementos objetivos do jogo, permitirá ao jogador interpretar o mundo e o seu personagem. A partir desta interpretação, o jogador representará o seu personagem e construirá uma narrativa histórica para ele neste mundo. No entanto, cabe esclarecer que ao incorporar outro indivíduo (o personagem), o jogador estará experimentando e vivenciando um terceiro mundo, diferente do seu cotidiano e daquele dado objetivamente pelo jogo (SATO, 2007, p. 14). Este terceiro mundo será fruto da transição contínua entre suas experiências, sua criatividade e os elementos que o jogo lhe apresentar.

Assim, interpretar o jogo não apenas permite que o indivíduo o jogue. Interpretá-lo permitirá uma representação lúdica do personagem, através das suas referências e criatividade. Retornamos ao mesmo sentido lúdico da brincadeira da criança que mencionamos na seção anterior. Ela representa seu pai, um motorista ou um policial através de suas referências sobre ele e, ao mesmo tempo, irá se divertir a partir de sua criatividade; porque a representação estará orientada para o lúdico e não para a representação em si. Da mesma forma, quem joga, escolherá o personagem e os caminhos que mais lhe agradarem. E se o jogo se apresentar demasiadamente fechado; ou seja, pré-definido para as ações do jogador, a sua criatividade atuará no sentido de ampliar este mundo. Do contrário, o jogo perderá o seu sentido lúdico rapidamente. Daí que o desenvolvimento dos jogos enquanto atividade de lazer também se deu a partir da ampliação de sua abertura de possibilidades. Quanto mais desenvolvido o jogo, maior a possibilidade de ação para o jogador; porque quanto maior a possibilidade de uma representação livre (como a de uma brincadeira de criança), mais divertido poderá ser o jogar. Neste sentido, os jogos eletrônicos se apresentam como uma forma de novamente experimentarmos as brincadeiras de incorporação de papéis.

Através dos jogos de RPG²² tradicionais (em tabuleiro) e dos videogames de mundo aberto, Sarah Bowman investigou a importância do representar ou, como prefere chamar, da

²² Tipo de jogo em que os participantes assumem papéis de personagens e criam narrativas colaborativamente. O progresso de um jogo se dá de acordo com um sistema de regras predeterminadas, dentro das quais os jogadores podem improvisar livremente.

incorporação de papéis como atividade lúdica, capaz de desenvolver diversas habilidades do indivíduo. Em seu trabalho *The Functions of Role-Playing Games*, ela levanta três funções dos jogos que envolvem a incorporação de papéis, tanto daqueles de RPG, como dos videogames de aventura, onde o jogador assume um *avatar*. Para ela, tais *games* possibilitam: 1) a criação de um sentido de grupo, de comunidade; 2) a prática de resolução de problemas complexos; 3) um espaço seguro para a experiência da identidade do outro, para um “alternar entre *personas*”.

Para Bowman, a partir da incorporação de papéis compreendemos o comportamento social do outro e aperfeiçoamos nossas próprias capacidades sociais. Para ela, a incorporação de papéis é uma prática inerente à experiência humana. Crianças são engajadas a conhecer e controlar diferentes papéis de forma consciente e inconsciente. Para o reconhecimento do outro, elas incorporam o papel dos seus pais, professores ou mesmo irmãos. Por outro lado, na medida em que crescemos, somos forçados a abandonar tal exercício e a nos comportamos de maneira rígida e previsível. No entanto, a experiência de alternância de identidades continua sendo prazerosa e potencialmente útil a nós. A incorporação de papéis nos videogames se apresenta como sedutora pela possibilidade de proporcionar uma materialidade e consequência a estes nosso desejo de vivermos o outro.

2.3 COMPETIÇÃO, VIOLÊNCIA E AUTO-AFIRMAÇÃO

Todo jogo envolve uma competição por algo. Brincadeiras de criança como representar a mãe ou o pai podem envolver competição, na medida em que o representar não é demasiadamente livre e o personagem da referência torna-se um desafio às habilidades de representação para aquele que atua no papel. O que ocorre é que nas brincadeiras de criança tudo é mais solto, menos regrado. Ao invés de uma representação fiel, o interesse maior é aquele da construção de uma pequena história. Assim também é nas brincadeiras com bonecos e carrinhos de brinquedo. O sentido de competição praticamente não existe, embora possa ser elevado a depender da história criada pela própria criança. Brincando com o LEGO, por exemplo, poderá ela tão somente representar através dos bonecos ou competir com suas próprias habilidades para construção de uma nave. Poderá, também, competir contra sua própria capacidade de controlar um carro de controle remoto. No entanto, faz-se importante ratificar que para a existência de uma competição, além de um desafio, faz-se necessário também a existência de um conjunto mínimo de regras para consecução de um

objetivo. A nave espacial terá de ser de um determinado tamanho e formato para caber os bonecos LEGO. O carrinho de controle remoto deverá também percorrer determinado caminho e ultrapassar alguns obstáculos, por exemplo.

Admitimos essa concepção de jogo, no qual o elemento de competição pode existir em diferentes níveis, ou mesmo existir apenas enquanto um potencial. Tal como na literatura ou no cinema, os videogames também apresentam uma narrativa através de personagens protagonistas e antagonistas, auxiliados por personagens secundários; e neste contexto surgem um ou mais conflitos a serem enfrentados. As regras para o enfrentamento destes conflitos é que fornecerão o grau de competição do jogo. Por outro lado, a inexistência da competição não descaracterizará o jogo enquanto tal.

Assim é o GTA, jogo e objeto de nossa pesquisa. Em dado momento, ele envolverá competição, em outro, apenas o jogar como uma brincadeira de representação. E embora a competição não seja uma constante, isto não o descaracteriza enquanto jogo. Nos videogames, apenas porque podemos superar sérios desafios mais facilmente é que nos permitimos viver uma segunda vida, enfrentando aqueles mesmos dilemas de nosso cotidiano. Jogos de simulação como o *The Sims e Second Life* desde sempre fazem sucesso entre os jogadores. Mas apenas por ser mais fácil e menos arriscado vencer os desafios desta simulação é que nos interessamos por estes jogos e seus elementos realistas. Murray nos esclarece que:

Nos jogos temos a oportunidade de representar nossa relação básica com o mundo: nosso desejo de superar as adversidades, de sobreviver às derrotas inevitáveis, de dar forma a nosso entorno, de dominar a complexidade e de fazer com que as nossas vidas se encaixem como quebra-cabeças (MURRAY, 1999, p. 156 *apud* ALVES, 2005, p. 81).

Através de um caso representativo de um jogador do *Second Life*, Batista (2009) nos ajuda a compreender isto: sobre os jogos como uma forma de representação de nossa relação com o mundo, dos jogos como um microcosmo mais fácil de administrar.

“Em janeiro de 2009, explorando uma sinagoga brasileira no SL, a Sinagoga Judaico-Messiânica Leão da Tribo de Judá, encontrei um jovem buscando um local para casar – reprodução de comportamentos e valores da vida *off-line* no mundo virtual. As pessoas casam por diversos motivos – por amor, para ter uma família, fugir da solidão (...). E no SL não é diferente. Aparentando vinte e poucos anos, *Khaymman* usava a

tradicional *kippa* no alto da cabeça. Perguntei se ele era judeu, respondeu que sim. Aparentemente, o jovem reproduzia no jogo o mesmo tipo de experiência cultural do seu mundo *off-line*. (...) Como judeu, *Khaymman* reparou que aquele templo misturava judaísmo com cristianismo, o que poderia trazer “problemas” para seus convidados, mesmo a cerimônia sendo apenas ‘virtual’” (BATISTA, 2009, 116 e 117).

O fato de a sinagoga apresentar elementos do cristianismo preocupava o jogador *Khaymman*. Sinal de que seu casamento, no jogo, era tomado como sério em algum nível. Não à toa buscava uma “sinagoga”, de modo a respeitar sua crença religiosa. Por outro lado, podemos inferir que um casamento virtual apenas acontece porque é tomado como um “faz de conta”, como numa brincadeira de criança. O *Khaymman* não pagou os custos para a realização da cerimônia de seu casamento, assim como não se preocupou com a burocracia para sua formalização. Certamente que também não se preocupou com as consequências deste casamento para a vida de seu *avatar*, como teria se preocupado com as consequências de um casamento fora do jogo. Se casar no real pode ser demasiadamente dispendioso em diferentes sentidos, no jogo podemos dominar esta complexidade e fazer com que nossas vidas virtuais sejam mais facilmente administradas.

O que discutimos nas sessões anteriores foi justamente isso: sobre como os jogos, com ou sem competição, podem fornecer uma experiência fantástica ao jogador. Por isso, optamos por trazer alguns exemplos de brincadeiras e jogos do universo infantil. Aqui, nesta terceira parte do capítulo teórico, discutiremos sobre a função específica da competição na constituição do prazer do jogar. Para tanto, faremos algumas aproximações teóricas entre *games* e esportes. Para essa aproximação, cabe trazer a contribuição de Nobeert Elias e Eric Dunning (1992). Antes explorarmos sobre o prazer do jogar e competir a partir destes teóricos, vale lembrar alguns dos pressupostos da sociologia elisiana, sua teoria social e sobre os motivos que levaram a uma valorização e formalização dos jogos e esportes na modernidade.

Preocupado com as questões que acompanham a sociologia desde sempre, como aquelas que envolvem uma definição de um campo de estudo próprio, distinto do domínio dos biólogos, psicólogos, historiadores etc. Elias propõe uma revisão crítica do conceito de sociedade. Para ele, embora haja certo consenso sobre o objeto da sociologia ser a “sociedade”, sua concepção nas diferentes correntes sociológicas apresenta-se de forma equivocada. Elias propõe e compreende “sociedade” enquanto uma configuração. Para ele, torna-se necessário não só explorar a sociedade em termos de suas partes componentes, mas

também explorar as ligações entre umas e outras partes, de modo a formarem uma unidade complexa. Para explicação desta análise configuracional, Elias se utiliza de modelos explicativos. Aqui, ele realiza uma aproximação entre a forma de ação e organização dos indivíduos em sociedade e formas de competição, de jogos.

Os modelos a descrever são modelos de competição (pelo menos nas suas formas mais simples) que se assemelham a jogos reais, tais como xadrez, bridge, futebol ou tênis (...) Todos os modelos se baseiam em duas ou mais pessoas que medem suas forças. Esta é a situação básica que encontramos sempre que os indivíduos entram ou se encontram em relação uns com os outros (ELIAS, 2008, p. 79, 80).

A partir destes modelos, Elias propõe uma compreensão da relação entre os indivíduos em termos de competição. Ele nos chama a atenção para o fato de que esta relação sempre se dá a partir de comparações de forças. Esta perspectiva tem sido há muito tempo evitada devido ao termo “poder” soar desagradável a muitos teóricos. Isto se deve ao fato de, durante todo o processo de desenvolvimento das sociedades humanas, o equilíbrio de poder ter sido extremamente desigual; pessoas com possibilidades grandes de acesso ao poder, exerciam habitualmente essas possibilidades em pleno, muitas vezes de um modo brutal e sem escrúpulos, tendo em vista seus próprios fins (ELIAS, 2008, p. 80). No entanto, o fato é que estas relações de poder nos acompanham desde nosso nascimento. A criança tem poder sobre seus pais, e não só os pais sobre as crianças; desde que eles atribuam qualquer tipo de valor a elas. Os pais cuidam de suas crianças se elas choram, abandonam compromissos e atendem seus pedidos muitas vezes contrafeitos.

Elias deseja chamar a atenção para o fato de que mesmo numa relação onde um indivíduo aparenta estar destituído de poder, pode sim exercê-lo em algum nível.

O senhor tem poder sobre o escravo, mas o escravo também tem poder sobre o seu senhor, na proporção da função que desempenha para seu senhor – é a dependência que o senhor tem relativamente a ele. Nas relações entre pais e filhos e entre senhor e escravo, as oportunidades de poder são distribuídas muito desigualmente. Porém, sejam grandes ou pequenas as diferenças de poder, o equilíbrio de poder está sempre presente onde quer que haja uma interdependência funcional entre pessoas. (...) O poder não é um amuleto que um indivíduo possua e outro não, é uma característica estrutural das relações humanas – **de todas as relações humanas** (ELIAS, 2008, p. 81).

Para Elias, seria a partir do comportamento de outros e de sua interdependência funcional com eles que os indivíduos norteariam suas ações. Em vista de certa dependência

que o Senhor tem para com a função que seu escravo desempenha, tem esse escravo, também, poder sobre o seu senhor, ainda que numa relação bastante desigual.

O que nos interessa destas considerações de Elias diz respeito às mudanças ocorridas nas relações da vida moderna. Para ele, com a racionalização da econômica, da política, da vida social e, sobretudo, com a crescente especialização das funções no mundo do trabalho, houve uma complexificação da interdependência entre os indivíduos. Neste sentido, o poder, enquanto “*característica estrutural das relações humanas*” foi, cada vez mais, se fragmentando, na mesma medida em que o indivíduo se inseria numa rede de interdependência cada vez mais ampla.

É neste contexto que surge uma valorização dos jogos esportivos. Para Elias, os jogos cumprem uma função lógica desde sempre: permitir que os indivíduos reconstruam suas experiências cotidianas de poder, a partir dos limites estabelecidos pelas tensões do jogar. Os jogos são:

uma configuração dinâmica de seres humanos cujas ações e experiências se interligam continuamente, representando um processo social em miniatura. (...) No futebol, não é difícil reconhecer a interdependência dos adversários, a interligação de suas ações e, desse modo, o fato de grupos rivais constituírem uma única configuração (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 87).

A valorização, formalização e regramento dos jogos, tal como ocorre na sociedade ocidental contemporânea está relacionada a esta configuração atual de indivíduos com poderes cada vez mais fragmentados e sujeitos a um conjunto de normas muito mais rígido que aqueles de séculos anteriores. Não há, pois, como não compreender esta valorização dos jogos sem a compreensão do processo civilizador ao qual Elias está dedicado a explicar.

Uma das principais causas e também consequências do processo civilizador, conforme Elias, é o reconhecimento, através de diferentes normas, da importância funcional de cada indivíduo, independente de nosso conhecimento sobre ele. Esse conjunto de normas tem por objetivo, sobretudo, manter uma razoável harmonia entre diferentes indivíduos, ante as várias tensões que podem existir entre eles.

As pessoas que se agitam demasiado, sob o domínio de sentimentos que não podem controlar, são casos para hospitais e prisões. (...) No entanto, a contenção de sentimentos fortes, no sentido de alguém preservar um controle regular firme e completo dos impulsos, afetos e emoções é um fator de origem de novas tensões. Algumas pessoas têm sorte. Possuem a capacidade de facilmente transformarem e canalizarem os seus impulsos e

sentimentos para atividades que são, ao mesmo tempo, benéficas para outros e satisfatórias para si próprias. Noutros casos, porém, revelam dificuldades, senão mesmo, impossibilidade em conciliar as exigências da vida comum, que exige uma restrição regular e bem moderada de cada indivíduo, a ação–contenção designada por “consciência” ou “razão”, com as necessidades de satisfação dos seus instintos e impulsos afetivos e emocionais (ELIAS e DUNNING, 1992, 69).

Para Elias, nas sociedades avançadas, muitas profissões, relações privadas e atividades apenas se mantêm se todas as pessoas envolvidas conseguirem manter uma razoável harmonia e controle de seus impulsos libidinais, afetivos e emocionais mais espontâneos. Nestas sociedades, a sobrevivência social e o sucesso em diversas áreas dependeriam de certo nível de autocontrole individual. O autocontrole sobre estes impulsos e sentimentos acabou por gerar novas tensões. Assim, o processo civilizador determinou um campo muito limitado para demonstração de sentimentos fortes de empatias, antipatias e de aversões a outras pessoas e às circunstâncias do cotidiano: os jogos, os esportes, as artes, etc. Neste campo delimitado para demonstração dos sentimentos, as novas tensões acabam sendo reveladas e ressignificadas, proporcionando, por vezes, um efeito catártico.

Aqui no Brasil, vale lembrar um caso representativo sobre como o jogo pode revelar e ressignificar tensões para aqueles que participam ou mesmo que assistem o jogo. O documentário *Preto e Branco* (2004), de Wagner Morales, nos conta sobre a tradição de mais de 40 anos de uma partida de futebol de várzea com moradores do bairro de São João Clímaco e da favela de Heliópolis, na zona sul da capital de São Paulo. Os jogadores participantes auto-atribuem uma raça e escolhem um time para jogar: preto ou branco. No jogo que se desenrola, a violência potencial e as tensões entre negros e brancos são jogadas dentro dos limites de uma partida de futebol, com regras claras e limitadoras. Palavrões, empurrões e faltas são comuns, assim como em qualquer outra partida de futebol que traz consigo o acirramento dos elementos competitivos. O efeito do jogo é catártico e atenua as tensões raciais locais ao mesmo tempo que acaba por revelá-las. Temos assim, um verdadeiro ritual num sentido antropológico.

Admitimos, assim, através de Elias, que as tensões da vida cotidiana geram sentimentos de aversão e, até mesmo, o desejo pela violência. O processo civilizador reprime estes sentimentos e desejos e acabam por maximizá-los enquanto potencial. A pergunta que nos interessa agora é: por que, por vezes, a violência ultrapassa os limites estabelecidos do jogo? Não me refiro exclusivamente as partida entre “Pretos e Brancos”, mas aos jogos competitivos de modo geral. Para Elias, esta é uma questão difícil de ser respondida, em

razão dela não depender tão somente da dinâmica do jogo, mas também das tensões que existem fora dele e que se refletem no jogar. Assim, ele nos explica sobre a violência no futebol entre torcedores ingleses. Discutir estes aspectos externos que contribuem o exercício da violência apenas nos é interessante na medida em que eles revelam os processos pelos quais a violência representa uma experiência de empoderamento do jogador ou torcedor, seja dentro ou fora dos limites do jogo.

Segundo Elias, a maioria dos que se relacionavam com a violência no futebol era proveniente do nível mais baixo das classes trabalhadoras. Geralmente, estavam desempregados ou nunca tiveram um emprego formal. De um modo geral, a vida destes indivíduos era particularmente monótona. Nada de especial acontecia. Sem perspectivas ou objetivos, o desafio de futebol entre equipes locais surgia como o maior, o mais excitante acontecimento numa vida que, de qualquer maneira, era, acima de tudo, vazia (ELIAS E DUNNING, 1992, p. 92).

Através de sua participação como torcedor, o indivíduo poderia mostrar-se a todo “o mundo” que fazia parte dele, ao mesmo tempo em que poderia voltar-se as costas à sociedade que o “invisibiliza”. Buscando uma compreensão empática da violência realizada por estes indivíduos, Elias nos conta que:

Já no caminho para o jogo, no seu próprio país ou no estrangeiro, não está mais sozinho (...) agora são centenas ou milhares do seu gênero. Esta situação dá força à pessoa. Na vida cotidiana de uma multidão, cada um passa a ter poder. Na estação do comboio, no caminho para o jogo e, ainda mais, no campo de futebol, pode chamar-se a atenção sobre si próprio. Qualquer pessoa pode atrever-se a fazer coisas que nem sequer se atreveria se estivesse só. E, deste modo, sem saber exatamente o que está a fazer, mas gozando com a excitação desencadeada, volta às costas ao sistema. Cada um pode vingar-se de uma vida vazia e sem esperança. A vingança é um motivo forte. Rasgam-se os compartimentos dos combios, quebram-se mesas e garrafas em bares. E, depois, no campo de futebol, encontram-se milhares e milhares, muitos mais do que a polícia, os representantes da ordem estabelecida. (...) Fazer parte da multidão transmite coragem. Faz com que aqueles que não tenham poder pareçam poderosos. E assim acontece, pessoas que levam uma vida humilde e, de certo, frustrante, voltam-lhe as costas por meio do ridículo. Perdem o autodomínio que, em geral, limita a excitação criada pelo confronto entre duas equipas. Procuram a excitação de uma luta real desenvolvida sob condições tais que permite o envolvimento sem que corram grandes riscos (ELIAS E DUNNING, 1992, p. 92).

Daí a força que os esportes vêm ganhando desde o início da modernidade. A sociedade civilizada, reguladora dos impulsos e sentimentos, mas também desigual e

geradora de novas tensões, precisou reconhecer e formalizar os esportes no intuito também de controlar os possíveis excessos de violência dentro e fora dos jogos. Isto não significa que o processo civilizador gerou tensões que nunca antes existiram, mas que ela começou a trabalhá-las de forma específica. Isto porque a maioria das sociedades anteriores já desenvolvia contramedidas em oposição às tensões do *stress* que elas próprias criavam. Por séculos, os combates de gladiadores constituíram um divertimento apreciado pelas populações urbanas do Império Romano, e as diversões medievais da queima de gatos, a suspensão pública na forca ou a briga de galos tinham, provavelmente, as mesmas funções que hoje acompanhamos nos espetáculos esportivos.

O que observamos hoje é que, enquanto as rotinas públicas e privadas exigem das pessoas um perfeito domínio sobre os seus estados de espírito, afetos e emoções, as ocupações de lazer parecem ser o último reduto que as autorizam a suspenderem este autocontrole e a permitirem que estes sentimentos e impulsos fluam num quadro imaginário e especialmente criado para essas atividades. Esclarece Elias que,

Enquanto a excitação é bastante reprimida na ocupação daquilo que se encara habitualmente como atividades sérias da vida – exceto a excitação sexual, que está mais estritamente confinada à privacidade –, muitas ocupações de lazer fornecem um quadro imaginário que se destina a autorizar o excitamento, ao representar, de alguma forma, o que tem origem em muitas situações da vida real, embora sem os seus perigos e riscos. Filmes, danças pinturas, jogos de cartas, corridas de cavalos, óperas, histórias policiais e jogos de futebol – estas e outras atividades de lazer pertencem a esta categoria (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 70).

Poderíamos dizer sem contradizer quaisquer das ideias de Elias expostas até aqui, que os videogames violentos representariam uma atividade de lazer bastante funcional enquanto contramedida para liberação das tensões do *stress* da sociedade contemporânea e tecnológica. Primeiramente porque eles permitem de modo cada vez melhor a simulação das tensões que tem origem no contexto da vida real. Segundo porque todas as ações em jogo são virtualizadas, de modo que não permite que um jogador atinja fisicamente o outro, embora no jogo possa agredi-lo, matá-lo e explodi-lo. Assim nos interessamos por videogames violentos, porque facilmente nos tornamos poderosos para eliminar e destruir qualquer de nossos medos e frustrações.

A experiência de empoderamento do jovem torcedor inglês, contada por Elias, é, em alguma medida, semelhante a dos *gamers*. Alves (2005) argumenta que os videogames

apresentam-se como uma possibilidade de realizar sonhos, vencer desafios e superar medos, através do controle das variáveis do jogo em um determinado nível. Não se trata, pois, tão somente de vencer sem correr riscos, mas de sermos mais poderosos em relação às ameaças que nos cercam. Trata-se aqui, como já dito, da oportunidade de uma experiência de empoderamento, a partir do controle de uma nova realidade.

Se o *gamer* optar por jogar com o bandido, a experiência do empoderamento pode tornar-se ainda mais intensa, nos mesmos termos que Elías nos contou sobre o torcedor delinquente. O *gamer* “*pode mostrar-se a todo o mundo que faz parte dele. E pode voltar-se as costas à sociedade que não o parece notar. E não parece preocupar-se*” (ELIAS e DUNNING, 1992, p. 91). O bandido coloca-se acima de qualquer ordem, ele busca uma auto-afirmação através de sua violência e carrega consigo uma liberdade que o mocinho não dispõe.

Uma hipótese sobre o prazer de incorporar o bandido nos videogames pode ser inferida das contribuições do sociólogo Walter Benjamin sobre a figura do “grande bandido”. Para ele, ante a eliminação de nosso poder pelas leis e pela justiça, somos levados, algumas vezes, a admirar o grande bandido. Não o admiramos pelas causas de sua violência, mas pelo poder confrontador que suas ações representam contra o Estado que detém a legitimidade do monopólio da violência. De fato, em *Para uma Crítica de La Violência*, Benjamin realiza uma discussão macropolítica sobre o Estado Soberano. No entanto, e, como já dito na introdução, faremos um uso bastante particular do arquétipo do Grande Bandido. Vejamos o que diz Benjamin:

(...) quantas vezes a figura do “grande bandido” não suscitou a secreta admiração do povo, por mais repugnantes que tenham sido seus fins. Isso foi possível não por causa de seus efeitos, mas apenas por causa do poder que se manifesta nesses feitos. Nesse caso, portanto, o poder – que o direito atual procura retirar do indivíduo em todas as áreas de atuação – se manifesta realmente como ameaça e, mesmo sendo subjugado, ainda assim suscita a antipatia da multidão contra o direito (BENJAMIN, 1995 p. 18 e 19).

Apenas um estudo sobre a sociedade ocidental e contemporânea em Benjamin poderia nos permitir avançar nesta relação entre condições mais gerais e políticas e uma secreta admiração pelo bandido. No entanto, esta figura – o grande bandido – já nos fornece uma importante reinterpretação: o bandido não é tão somente o corrompido e o corruptor da ordem; ele também é aquele único que não se deixa subjugar por qualquer norma, é aquele

que ainda demonstra certo poder, através dos seus atos que desafiam o Direito e o Estado, é aquele que secretamente admiramos pelo poder que se manifesta nos seus feitos.

Além do mais, as considerações teóricas de Benjamin parecem estar bastante próximas daquelas de Elias sobre a diminuição de nossa capacidade em exercer poder sobre outros indivíduos na modernidade, ante o aumento da interdependência funcional dos indivíduos. Enquanto que Elias enfatiza o processo civilizador e de racionalização na modernidade como principal fator para a fragmentação do poder do indivíduo, Benjamin privilegia a diminuição do poder dos indivíduos pelo desenvolvimento das leis e da justiça, na medida em que nos tornamos cada vez mais dependente delas e a violência, caminho último para reivindicação nossas vontades, efetiva-se enquanto monopólio do Estado. O que aqui está em questão não é propriamente a admiração pelo bandido, mas pelo poder suas ações transgressoras.

Talvez por isso, a violência do bandido acompanha a história dos videogames desde seu princípio. Pimenta (2009), através da análise do *game Age of Empires III*, nos ajuda a entender sobre os prazeres de controlar toda uma civilização. No referido game o destino de uma civilização é dado ao jogador, de modo que ele “*pode vivenciar todas as implicações das ações tomadas individualmente, sejam elas benéficas ou não*” (PIMENTA, 2009, p. 176) construtivas ou destrutivas. Como planejar a cidade? Atacar ou não outras civilizações? Investir numa cidade pacífica ou de guerreiros? A civilização cresce e este desenvolvimento é diretamente percebido pelos jogadores como resultado direto de suas escolhas. Embora não possamos dizer que ter em mãos o destino de um império caracterize o jogador como um bandido no *game*, a possibilidade de exterminar civilizações inteiras coloca-o numa condição, no mínimo, tanto quanto destrutiva a do bandido.

Na medida em que o jogador desenvolve sua civilização, ele destrói a natureza do mundo virtual explorando os seus recursos naturais e destrói civilizações inimigas, realizando verdadeiros genocídios. Seja pensando na construção de seu império ou na destruição de outro, o interesse do jogador será aquele de provar para si que foi capaz de conseguir aquilo que imaginou como caminho ideal para sua civilização. Eliminar a cidade ou o império vizinho, ainda que ele não tenha realizado qualquer ataque e esteja ali presente apenas como uma ameaça, proporcionará ao jogador a certeza de que nada impedirá sua civilização de prosperar.

Assim, o exercício de poder nos videogames possibilita a realização de uma experiência catártica. É a partir da luta para superação de desafios e ameaças que os jogos se

apresentam como espaços onde os *gamers* podem ressignificar suas angustias, medos e perdas sem transpor os limites da tela. Os jogos, assim, representariam um espaço para atualização de sentimentos que não poderiam ser vivenciados no contexto real. Admitindo os jogos enquanto este espaço, percebemos as especificidades oportunizadas pelo jogar de forma violenta, destrutiva.

Vale lembrar as contribuições de Erich Fromm (1979), quando da investigação sobre as origens de dois tipos de agressão definidos por ele: a “Agressão Lúdica” e a “Agressão Autoafirmativa”. Para ele, há um uso equívoco das palavras “agressão” e “violência” que tem gerado bastante confusão nas teorias que buscam compreender o comportamento do homem moderno (FROMM, 1979, p.17). Estes equívocos devem-se às teorias que tomam como pressuposto a violência como um instinto filogeneticamente programado (psicanálise instintivista) ou como um impulso inerente às experiências do homem com seu meio (perspectivas behavioristas). Para superação destes equívocos, Fromm propõe uma análise crítica a partir das contribuições de diversas áreas do conhecimento (Antropologia, Sociologia, Neurofisiologia, Paleontologia, etc.). Seus resultados indicam a existência de dois grandes grupos de agressão: a benigna (Lúdica, Acidental, Defensiva, etc.) e a maligna (Destrutiva, Sádica, Necrófila, etc.).

Os tipos de Agressão Lúdica e Autoafirmativa, aquelas que abrangem o exercício da violência nos jogos e nos esportes, não estariam fundamentadas num prazer sádico, mas no significado da destruição enquanto demonstração da perícia e poder daquele que a pratica. A agressão enquanto autoafirmação pode ser mais bem compreendida a partir da explicação de Fromm sobre a origem da palavra agressão.

É agressão, no sentido literal de sua raiz – *aggredi*, de *ad gradus* (*gradus* significa degrau e *ad* “em direção a”) movimentar-se (ir, dar um passo) para a frente – exatamente como regressão, de *regredi*, significa “mover-se para trás”. *Aggredi*, ou como se lê na forma já obsoleta do inglês *toaggress*, é um verbo intransitivo. Pode-se *aggress*, isto é, mover para frente, mas não se pode *aggress* alguém, no sentido de que se possa atacar alguém. A palavra *agress* deve ter assumido a significação de ataque, uma vez que, na guerra, mover-se para frente era geralmente o começo de um ataque (FROMM, 1979, p. 256).

Para Fromm, ser agressivo no sentido original de *aggressing*, pode tão somente significar mover-se para frente rumo a um objetivo, com coragem e sem hesitação. Trata-se de uma dimensão básica requerida em várias situações da vida, como do comportamento de um cirurgião, de um escalador de montanhas, de um caçador. “*Um vendedor bem sucedido*

precisa desse tipo de agressão e isto se expressa quando se menciona ‘um vendedor agressivo’” (FROMM, 1979, p. 261). Em todas essas situações, a ação só é bem sucedida quando a pessoa estiver envolvida de uma autoafirmação. É verdade que esta conduta é bastante importante quando se deseja atacar alguém. No entanto, faz-se importante diferenciar o desejo de causar prejuízo a outro, com a agressão autoafirmativa, que apenas é a busca da realização de um objetivo sem hesitação; onde aquele que se empenha na realização do objetivo carrega consigo a certeza de que detém poder suficiente para realizá-lo.

A pessoa tímida ou inibida (...) sofre de uma impossibilidade de ter essa espécie de agressão. A tarefa terapêutica é, primeiramente, a de ajudar essa pessoa a tornar-se consciente desse obstáculo e, em segundo lugar, a de compreender como o impedimento se desenvolveu (FROMM, 1979, 263 e 264).

Seja num esporte de luta de espadas, seja num videogame violento, o sentido da agressão para o esportista ou jogador é aquele de avançar e, destruindo, ver-se capaz de eliminar os obstáculos até a realização de seu objetivo. E mais do que isso, a agressão enquanto autoafirmação é um comportamento considerado necessário para o pleno desenvolvimento do ser humano. Daí que, tanto os esportes como os jogos serem poderosas ferramentas catárticas, pois proporcionam aqueles indivíduos que sofrem de uma impossibilidade de exercer este tipo de agressão, uma experiência verdadeira de autoafirmação. No intuito de levantar hipóteses sobre o comportamento daqueles que carecem desta capacidade, Fromm especula:

Talvez o fator mais importante que leva ao enfraquecimento da agressão autoafirmativa seja uma atmosfera autoritária na família e na sociedade, onde a autoafirmação sofre uma identificação com a desobediência, com o ataque, com o pecado. Para todas as formas irracionais e exploradas da autoridade, a autoafirmação – a perseguição, por uma outra pessoa, de seus verdadeiros objetivos – é o arquipecado, por que constitui uma ameaça ao poder da autoridade; a pessoa sujeita a ela é doutrinada para acreditar que as finalidades da autoridade são também as suas finalidades e que a obediência oferece melhor oportunidade à realização plena da pessoa (FROMM, 1979, p. 264).

No ambiente dos jogos, os *gamers* realizam a agressão autoafirmativa que, talvez, não realizem no seu ambiente familiar ou na sua sociedade por motivos diversos. Dialogando o que já foi exposto a partir de Elias e Dunning com os argumentos de Fromm, poderíamos dizer que, os esportes na modernidade, realizam a tarefa terapêutica da

autoafirmação em razão do intenso controle de nossos impulsos e sentimento autocontidos. Gritar, xingar, empurrar representam atitudes de desobediência a autoridade que o indivíduo está submetido pela sociedade e por ele mesmo através do processo civilizatório. No jogo, porém, surge a oportunidade desta prática. Na medida em que eles consideram os jogos como espaços virtuais (portanto, não reais), a identificação da agressão autoafirmativa como “desobediência” perde o sentido. A autoafirmação nos jogos, que em outro contexto poderia se constituir enquanto uma ameaça ao poder autoritário, é vista pelo jogador como uma brincadeira prazerosa, justamente porque o jogador brinca de se colocar na posição de autoridade. Um dos aspectos lúdicos inerentes às incorporações de papéis nos jogos ou em outras atividades da vida – realizado por nós desde criança, quando imitamos nossos pais – é a possibilidade de experimentação do exercício de autoridade a que muitas vezes somos submetidos. A partir do momento em que consideramos o arquétipo do grande bandido tal como descrito por Walter Benjamin, mais podemos considerar este arquétipo enquanto um papel extremamente sedutor de ser incorporado, sobretudo em sociedades violentas. Todas as ações do grande bandido são autoafirmativas, na medida em que ele não se deixa subjugar à autoridade de nenhuma ordem: moral, legal, tradicional, afetiva.

Se nos videogames em geral o indivíduo permite-se experimentar um dado nível de poder que não estaria acessível a ele, nos jogos violentos (e, principalmente, incorporando o grande bandido) o jogador tem a oportunidade experimentar a realização de um poder ainda maior ou, ao menos, bastante específico. Se os videogames em geral são limitados no tempo e espaço onde há uma **suspensão** das normas do cotidiano; os videogames violentos representam uma proposta de suspensão e de **inversão** destas normas.

Para melhor compreendermos a comparação entre jogos violentos e não violentos façamos a seguinte comparação: se os *games*, em geral, representam o momento da festa, da interrupção do cotidiano; os *games* violentos representam a festa do carnaval, como inversão do cotidiano, tal como acontece no Brasil. Em síntese, jogar videogames **não**-violentos é com ir a uma festa, jogar um *game* violento é como ir ao carnaval.

Tanto o folião como os jogadores de *games* violentos carregam consigo a confiança de que suas performances não resultaram em prejuízos para além da brincadeira delimitada naquele tempo e espaço. Diz-se com frequência: “*Relaxa, é Carnaval!*” ou “*É apenas um jogo*”. O carnaval é o mundo da loucura, da inversão das normas, diferentemente de vários outros tipos de festas, que carregam consigo determinados rituais e formalidades, como uma

festa no ambiente do trabalho ou uma confraternização entre familiares. Por isso, DaMatta nos lembra que,

(...) o carnaval – como o teatro, o futebol, o jogo – inventa seu espaço social que, embora possa estar determinado, tem suas próprias regras, seguindo sua própria lógica (...) Por isso, o mundo do carnaval é, para nós, o mundo da loucura! (DAMATTA, 1997, p. 88).

Embora DaMatta argumente sobre o carnaval como mundo da loucura, ele também reconhece que tal mundo possui um conjunto de regras inerentes a ele, uma lógica própria, tal como o espaço do jogo, como nos contou Huizinga e Gadamer. Ora, como podemos admitir um mundo onde loucura e lógica atuam concomitantemente? A resposta de DaMatta é a mesma que consideramos para o dilema dos jogos. No Carnaval vivemos a loucura, mas não nos tornamos loucos. Somos foliões e dramatizamos a inversão do mundo: o pobre brinca de ser rico sem esquecer que na realidade ainda é pobre. Brincamos, pois, dentro do carnaval, mas também fora dele. Do mesmo modo que cometemos a violência nos *games*, agredindo algo que está fora dele. Não perdemos a consciência de que a vida seguirá com o fim do carnaval. É justamente a certeza de que o carnaval é uma brincadeira passageira e não a vida (difícil e cruel), que o torna algo extraordinário.

É possível encontrarmos um fio condutor entre 1) os prazeres pela competição e pela violência nos esportes, conforme apontou Elias e Dunning; 2) a admiração pelo grande bandido, ou melhor dizendo, pelo que representa sua violência, como nos contou Walter Benjamin; e 3) a agressão autoafirmativa de Erich Fromm. Para Elias, os jogos permitem que os indivíduos liberem suas tensões acumuladas em decorrência do intenso regramento da vida cotidiana, fruto, por sua vez, do processo civilizador. Neste mesmo sentido, o indivíduo pode secretamente admirar o bandido, pela sua violência representar a ele uma negação a todo este regramento que o indivíduo pode estar submetido. Ao mesmo tempo, a admiração pela violência não advém de seu efeito destrutivo, mas do fato de ser ela uma forma autoafirmação do indivíduo. Os três autores estão aqui tratando de dilemas que envolvem “poder” e “liberdade”; da violência enquanto meio de autoafirmação do indivíduo e negação do controle da sociedade (Família, Estado, Cultura) sobre ele.

3 CAMINHOS METODOLÓGICOS

Como já antecipado, os princípios fenomenológicos e, mais particularmente, uma inspiração etnometodológica nortearam a metodologia desta dissertação. Por isso, nossa investigação não se desenvolveu apenas por meio dos relatos dos jogadores, mas também a partir da observação direta das sessões de jogos e da participação na interação jogador e *game* violento. Aqui, o conceito teórico de “indicialidade” em Garfinkel foi encarado também em seus aspectos empíricos. Realizei as entrevistas, observei os *gamers* jogando e também joguei, buscando uma compreensão contextual das razões que levaram os indivíduos a jogarem de uma determinada forma e não de outra. Assim, realizamos – e segundo Garfinkel, é papel da etnometodologia:

(...) una investigación de las propiedades racionales de las expresiones contextuales y de otras acciones prácticas como logros continuos y contingentes de las prácticas ingeniosamente organizadas (GARFINKEL, 2006, p. 20).

Os conceitos de ação prática e reflexividade também foram importantes para a pesquisa. Consideramos que as práticas em jogo são resultados de significados específicos de cada situação que o jogador reflexivamente interpreta. Os videogames evoluíram e a maioria deles está distante daqueles primeiros que exigiam apenas movimentos repetitivos para atirar ou saltar. Hoje, os *games* apresentam enredos que envolvem o jogador, exigem o exercício de sua criatividade, das capacidades de trabalharem equipe, gerenciar recursos, realizar estimativas, identificar padrões e tomar decisões em situações críticas; além de estimular princípios como perseverança e respeito às regras (ROCHA *et al*, 2012, p. 20).

Nosso interesse centrou-se no processo do jogar e não sobre possíveis resultados de sua prática, por isso, a escolha da etnometodologia pareceu ser o caminho mais coerente. Buscamos dar voz aos jogadores e, com eles, analisamos reflexivamente as práticas realizadas em jogo. Para Garfinkel, qualquer estudo que se pretenda etnometodológico deve admitir a ação dos indivíduos como uma prática reflexiva, assim como as práticas explicativas sobre as próprias ações.

La recomendación central que se desprende de estos estudios – etnometodológicos – es que las actividades por las que los miembros producen e manejan escenarios organizados de asuntos cotidianos, son idénticas a los procedimientos por cuyo medio dichos miembros dan cuenta de y hacen explicables esos escenarios. El carácter reflexivo o encarnado

de estas prácticas explicativas y de las propias explicaciones es el punto esencial de esa recomendación (GARFINKEL, 2006, p. 09).

Ao invés de minarem o senso comum, os etnometodólogos tentam mostrar a extraordinária complexidade e a imersão dos entendimentos convencionais (LYNCH e PEYROT, 1992, p. 117 e 118). Esta perspectiva é completamente diferente daquela brevemente apresentada ainda na introdução, sobre os jogadores enquanto “objetos” de laboratório, enquanto “coisas” que podem ser experimentadas em um ambiente artificial e que nada tem a dizer sobre suas próprias intenções e sobre sua relação com os videogames.

A escolha pela etnometodologia e, conseqüentemente, o reconhecimento das ações e relatos dos jogadores buscaram garantir uma “não-prescritividade” das análises racionalmente inclinadas sobre os prazeres da violência e sobre o próprio rigor metodológico da pesquisa. Buscamos uma compreensão através do próprio campo, ao invés de partirmos, por exemplo, de uma análise instintivista ou behaviorista da violência. Nem tanto o desejo pela violência é algo que está incrustado nos genes humano, nem tanto é reflexo mecânico do ambiente em que vive o indivíduo. A investigação etnometodológica **não** nos direciona para uma explicação constante, imutável dos possíveis desejos pela violência. Mas direciona para uma explicação processual, tendo por fim, não uma mera descrição, mas uma análise interpretativa deste processo.

Isto não significa que estamos negando qualquer contribuição teórica já desenvolvida e relacionada ao nosso tema, mas que qualquer que seja ela, antes, deverá ser vista à luz do campo que nos debruçamos. Ou seja, não buscamos aqui a construção de uma nova teoria ou métodos, mas buscamos fazer uso da postura intelectual proposta pelos etnometodólogos. Como tenta esclarecer Oliveira *et al* sobre a etnometodologia:

Não se trata, portanto, nem de uma teoria, nem de um corpo de técnicas ou métodos específicos de pesquisa – elementos que versam e se debruçam basicamente sobre a coleta de material empírico na pesquisa social –; mas sim de uma outra concepção de como fazer pesquisa social, constituindo, por isso, uma outra postura e perspectiva intelectual para com esse tipo de atividade profissional, visando à superação de dicotomias e de paradigmas epistemológicos (OLIVEIRA *et al*, 2012, p. 142).

Tal como a etnometodologia de Garfinkel ganhou forma a partir da contraposição ao “idiota cultural” da Teoria da Ação Parsoniana, buscamos uma compreensão diferenciada da relação entre jogo e jogador através da contraposição às teorias mecânicas sobre os prazeres e as práticas da violência nos videogames. Os indivíduos – jogadores – sabem o que estão

fazendo em circunstâncias de interação, seja com outros indivíduos, seja com os videogames. Em síntese, julgamos que os jogadores sabem mais de sua própria relação com os videogames, do que o que os especialistas do laboratório pressupõem que eles saibam. O mundo do jogo e o mundo social, assim, não serão melhor compreendidos nos limites do laboratório, pois não é possível controlá-los, menos ainda possuí-los. O melhor caminho é aquele da vivência no próprio mundo a ser explorado, como nos sugere Merleau-Ponty:

O mundo não é aquilo que eu penso, mas aquilo que eu vivo; eu estou aberto ao mundo, comunico-me indubitavelmente com ele, mas não o possuo, ele é inesgotável (MERLEAU-PONTY, 1999, p. 14).

Assim, buscamos também viver e conviver no mundo do jogo. Por isso, foi importante acompanhar os jogadores entrevistados em seus diferentes ambientes. Realizamos visita à casa de alguns deles, shopping, faculdade e *lan-house*. Os contatos para fins de pesquisa acabaram por criar vínculos de amizade com alguns dos jogadores, de modo que até outras conversas não registradas serviram para reflexão e novos *insights* para esta dissertação. Esta aproximação com o jogo e com os jogadores foi crucial para o respeito à “indicialidade” dos termos e ações dos jogadores. Para Oliveira (2012), a indicialidade nos estudos da etnometodologia corresponde a:

(...) todas as determinações que se ligam a uma palavra, a uma situação. A indicialidade de uma palavra ou de uma atividade ratifica o caráter situacional de uso de um termo ou de um procedimento laboral, já que estes possuem significados transituacionais, tendo um sentido distinto em toda situação particular em que é usada (OLIVEIRA, 2012, p. 135).

Considerando que o sentido das ações é fornecido pelos jogadores contextualmente, também foi necessária uma revisão sistemática da análise dos dados que, por sua vez, também exigiu revisões no marco teórico e na metodologia da pesquisa. Como já dito, antes de qualquer coisa, a etnometodologia procura desviar a atenção das concepções prematuramente teorizadas do mundo social e voltá-la para os fenômenos empíricos da atividade social em toda a sua riqueza e diversidade.

Apesar das mudanças no que se refere às etapas de investigação metodológica em relação ao projeto original que deu origem a esta dissertação, a pesquisa buscou manter a coerência com os pressupostos relacionados à compreensão contextual das ações individuais. A ideia inicial era a de realizarmos entrevistas presenciais durante sessões de jogos. No

entanto, ainda na entrevista pré-teste identificamos um problema. Os jogadores não conseguiam se concentrar nas duas atividades (jogar e responder às questões da entrevista). Optamos, assim, por permitir que os jogadores entrevistados jogassem em outro momento, gravando o vídeo da sua sessão de jogo para uma posterior conversa. Insistimos em obter os relatos dos jogadores sobre suas próprias ações em jogo e, de fato, foram por meio destes relatos que identificamos os dados mais relevantes às nossas questões de pesquisa. A relatabilidade “*accountability*” é um dos conceitos mais caros a etnometodologia, quanto a ele nos diz Oliveira *et al*:

Este conceito – relatabilidade – está diretamente relacionado ao conceito de reflexividade, por apoiar-se na lógica de que se há uma reflexividade consciente, esta pode ser minimamente descrita mediante a linguagem, tornando-a, portanto, inteligível e descritível – ou seja, relatável (...) essa relatabilidade, muito mais do que meras descrições, são contínuas demonstrações de que o mundo é um processo incessante de constituição por meio do uso da linguagem, do senso comum, das realizações práticas, das atividades procedurais mais elementares que acabam construindo os tecidos sociais em interações contextualizadas (OLIVEIRA *et al*, 2012, p. 136).

Também foi constatada a necessidade do aprofundamento em um único objeto de pesquisa. Além do Grand Theft Auto, o projeto de pesquisa original também previa uma investigação sobre a violência presente no Counter-Strike (CS), jogo de FPS *multiplayer on-line*. Apesar da representatividade do GTA, no que se refere aos tipos e níveis de violência praticada, o CS parecia útil aos objetivos da pesquisa por possibilitar uma compreensão dos sentidos da violência a partir da experiência do jogar em grupo. No entanto, ainda no início da coleta dos dados, foi identificada a necessidade de aprofundamento das questões de pesquisa que, por sua vez, exigiu um recorte mais específico de nosso objeto. Igualmente, foi percebido que as questões referentes ao CS apontavam para outros problemas dignos de um trabalho específico acerca da construção dos sentidos da violência em grupo. Optei, assim, por uma investigação mais aprofundada a partir da relação entre o GTA e seus jogadores.

A exclusão do CS levou consigo duas etapas da metodologia. A partir do CS, buscávamos realizar etnografias *on-line* da experiência do jogar e realizar a gravação de sessões de jogos com objetivo de analisar o comportamento dos jogadores dentro e fora dos *games* durante o desenrolar das partidas. Por outro lado, tanto a etnografia *on-line*, quanto a gravação do comportamento dos jogadores fora dos *games* não se adequavam as questões específicas do GTA. Primeiro, pelo recorte dado as questões relacionadas ao jogar

individual. Afinal, se o que nos interessa é o jogar individual, não seria desejável, nem possível, uma etnografia *on-line*. Segundo, pelo fato de que no jogar individual, o comportamento do jogador é introspectivo ao ponto de não ser possível abstrair nada de uma gravação do seu comportamento fora jogo. Jogando sozinho, o indivíduo praticamente não se expressa, nada fala e se concentra quase que exclusivamente no jogar. Neste sentido, foi muito mais proveitoso realizar a gravação das atividades realizadas pelo personagem do jogador. Ou seja, gravamos o jogo para uma análise do comportamento virtual do jogador e posterior conversa sobre suas ações. A partir daí surgiu a necessidade de uma segunda etapa da entrevista para tratar das questões identificadas quando da observação dos jogos.

Deste modo, podemos dividir a coleta dos dados em três momentos. Primeiro, realizamos oito entrevistas aprofundadas com seis homens e duas mulheres de idades diversas, da região metropolitana do Recife. Julgamos inicialmente, que seis entrevistas aprofundadas seriam suficientes para obtenção de dados significativos as nossas questões de pesquisa, em razão de optarmos por uma investigação aprofundada da experiência do jogar que abrangeria outras etapas além da entrevista; no entanto, ao término das seis entrevistas, observamos a necessidade de ampliar a amostra a fim de verificarmos a concretude das informações até então coletadas. Cabe informar que além das entrevistas com os oito jogadores, outros três também foram entrevistados, porém não participaram das próximas etapas da pesquisa, alegando falta de tempo. Em razão da ausência de respostas após três meses de espera, optamos por desconsiderá-los para fins de análise, tendo eles, de qualquer modo, contribuído para outros aspectos mais gerais da pesquisa. Nesta primeira etapa, buscamos compreender as experiências e significados do jogador em sua relação com os videogames, com as comunidades de jogadores e com o GTA.

Ao final de cada entrevista foi disponibilizado um *pen-drive* de 16 Gb para cada entrevistado, contendo um programa de captura de vídeo, o FRAPS²³, para a gravação das imagens de, no mínimo, uma hora e trinta minutos de jogo. Assim, consideramos o segundo momento como a gravação e a análise destes vídeos. Deixamos o registro de imagens sob a responsabilidade do próprio jogador para que, no ambiente de sua casa, ele ficasse mais a vontade para desenvolver o jogo da forma mais natural possível. Ao todo, foram analisadas 12 horas e 22 minutos de vídeos dos oito jogadores.

O terceiro momento da coleta dos dados se deu a partir de uma segunda entrevista realizada com cada jogador. Considero este momento como uma continuação, já que

²³ Programa que permite realizar capturas de imagens e vídeos de jogos que funcionam sob DirectX e OpenGL.

buscamos levantar algumas questões da primeira entrevista a partir da análise conjunta – minha e do entrevistado – de algumas de suas ações registradas nos vídeos. Aqui, buscamos a compreensão contextual dos atos violentos e não violentos realizados pelos jogadores. Neste sentido, consideramos ter realizado uma investigação virtual e etnometodológica do jogar.

Quadro de Resumos das Etapas		
1ª Etapa	2ª Etapa	3ª Etapa
Realização de entrevistas para a compreensão das experiências e dos significados do jogador em sua relação com os videogames, com as comunidades de jogadores e, especificamente, com o GTA.	Análise dos vídeos dos jogadores para observação de suas ações virtuais: atitudes recorrentes, específicas, violentas e não violentas.	Análise e discussão conjunta com os jogadores dos seus registros em vídeo para uma compreensão contextual dos atos violentos e não violentos realizados por eles mesmos.

Tabela 1 – Quadro de resumos das etapas

Por fim, cabe lembrar que também realizamos um levantamento em noticiários e em *sites* especializados de jogos²⁴. Acompanhamos as polêmicas que envolvem o GTA desde sua primeira versão e conhecemos um pouco sobre algumas figuras importantes dentro deste cenário, como advogado norte-americano Jack Thompson, assumidamente um ativista *anti-GTA*, e os “vlogueiros” brasileiros PC-Siqueira e Diego Quinteiro, que já postaram bastantes vídeos a favor do GTA e de outros *games* também violentos em seu *vlog* que trata de jogos eletrônicos: *Games e Dinos*.

3.1 CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

A partir do contato com o responsável pelo primeiro blog norte-nordeste voltado exclusivamente para assuntos relacionados ao GTA, iniciei a seleção da amostra da pesquisa, através da técnica denominada “bola de neve”. Para composição da amostra, além de indicar outro entrevistado, os jogadores deveriam atender aos seguintes requisitos:

²⁴ Uol Jogos: <jogos.uol.com.br>; GameVicio: <www.gamevicio.com>; Arkade: <http://www.arkade.com.br>; TechTudo: <http://www.techtudo.com.br/tudo-sobre>; Grand Theft Auto: The Official Site: <www.rockstargames.com/grandtheftauto/>; GTA BR: <http://www.gtabr.com>.

1) **Requisito:** Ter mais de dezoito anos

a. **Justificativa:** Respeito à classificação indicativa do jogo

Por considerar a influência dos games, assim como de qualquer outra mídia quando da exposição de violência a crianças ou jovens; e em conformidade com a classificação indicativa dos jogos pelo Departamento de Justiça, Classificação, Títulos e Qualificação do Brasil, do Ministério da Justiça, todas as entrevistas foram realizadas com jogadores maiores de dezoito anos.

2) **Requisito:** Ter a experiência mínima de cinco anos de jogo do GTA

a. **Justificativa:** Familiaridade com uma versão do jogo ou franquia

Ponderamos que a representatividade dos jogadores selecionados dependeria de sua familiaridade com, pelo menos, uma das versões da franquia, e que, 5 (cinco) anos de experiência de jogo seria suficiente para a indicação desta familiaridade. É fato que a indústria dos jogos eletrônicos direciona sua produção para que os jogadores estejam sempre consumindo novos *games*. Não à toa a Rock Star Games lança em média uma nova versão do GTA por ano. Neste sentido, observar que algum *gamer* permaneceu jogando a mesma franquia há cinco anos é, sem dúvidas, um indicativo de seu conhecimento sobre uma das versões do jogo ou de sua franquia. Além do mais, cabe acrescentar que cinco anos de experiência de jogo representa, aproximadamente, 1/3 (um terço) de toda a história do jogo. Por outro lado, um jogador com apenas 1 ou 2 anos de experiência do jogo, não nos garantiria tal familiaridade, embora fosse possível.

3) **Requisito:** Ter algumas das versões do GTA como *game* favorito;

a. **Justificativa:** Interesse e identificação com o jogo

Jogar videogame é, sem dúvidas, uma atividade de experimentação, no sentido de que uma vez encerrado o jogo, o *gamer* se interessará por experimentar outros. Considerando a franquia GTA, que bateu recordes em vendas, este requisito foi bastante importante para identificação de jogadores que realmente se interessaram pelo jogo e não apenas por experimentá-lo. Um *gamer* poderia jogar

o GTA há cinco anos apenas por desejar experimentar 3 ou 4 versões do jogo. Neste sentido, não teríamos um jogador representativo a nossa amostra em virtude de seu interesse esporádico pelo jogo. Como *gamer*, ele poderia até bem conhecer um jogo ou toda a franquia, mas isso não garantiria que ele, de fato, tenha se identificado com o jogo. Tanto é verdade que este requisito foi o que mais excluiu possíveis jogadores de nossa amostra. Percebi que, mesmo entre entrevistados que se diziam aficionados pelo GTA, era comum a dúvida sobre qual seria o seu jogo favorito.

No decorrer das entrevistas, desconsiderei outro requisito inicialmente estabelecido: jogar com uma regularidade semanal. Isto porque alguns dos entrevistados se consideravam jogadores do GTA, mas devido a compromissos diversos, nem sempre podiam jogar todas as semanas; enquanto que em outros momentos, dedicavam todo o tempo livre com o GTA. A jogadora CJ-Namoradora, por exemplo, apesar de jogar quase todos os dias até final de 2012, teve de parar de jogar por dois meses no início de 2013 para se dedicar exclusivamente ao seu trabalho de conclusão de curso. Por esta razão, julgamos prudente considerar apenas estes três pré-requisitos.

Abaixo, trago algumas informações gerais sobre cada jogador fora do GTA. No intuito de preservar as suas identidades, atribuímos-lhes nomes fictícios com base nas suas atividades mais recorrentes ou naquelas mais excêntricas que, de alguma forma, constroem uma identidade para o personagem em jogo, segundo os próprios jogadores. Por isso, optamos por trazer os prefixos “CJ” e “NB” – siglas que representam os nomes dos personagens do jogo escolhido pelos oito jogadores entrevistados: “Carl Johnson e Niko Bellic” – antecedendo o nome dos jogadores, como forma de melhor identificá-los. Importa esclarecer também que a última coluna, tempo de jogo, refere-se à experiência com a franquia e não com a versão específica considerada como favorita pelo jogador.

Entrevistado	Idade	Sexo	Ocupação	Cidade/Bairro	GTA Favorito	Tempo de Jogo
CJ-Tricolor	24	M	Repositor de Estoque	Jaboatão dos Guararapes / Prazeres	San Andreas	7 anos
CJ-Pragmático	28	M	Administrador	Recife / Várzea	San Andreas	10 anos
CJ-Namoradora	22	F	Designer Gráfico	Camagibe / Aldeia	San Andreas	8 anos

CJ-Terrorista	28	M	Analista de Sistema	Olinda/Bairro Novo	GTA III / San Andreas	8 anos
NB-Brasileiro	23	M	Estudante	Jaboatão dos Guararapes / Candeias	San Andreas / GTA IV	6 anos
NB-Turista	22	F	Analista de Sistema	Olinda / Rio Doce	San Andreas / GTA IV	8 anos
NB-Passageiro	19	M	Estudante	Recife / Boa Viagem	GTA IV / GTA V	6 anos
NB-Dos Carrões	21	M	Estudante	Recife / Boa Viagem	GTA IV / GTA V	6 anos

Tabela 2 – Caracterização da amostra

4. O MUNDO DO GTA: VIOLÊNCIA E REALISMO

Desenvolvido em 1997 pela Rock Star North, a primeira versão *do Grand Theft Auto* vendeu pouco e quase foi cancelada por erros na produção. O jogo propunha alguns elementos inovadores aos jogadores, como o realismo de um cenário em mundo aberto. Mas o *game* ficou bem mais conhecido pela sua violência do que por qualquer outra característica. Nele, o jogador assume o papel de um bandido que trabalha para mafiosos e mestres do crime, exatamente como um Mercenário. Na medida em que o jogador opta por realizar missões de uma determinada máfia, acaba se tornando inimiga de outra. A partir daí, surge uma situação de batalha entre bandidos, policiais, gangues e chefes do crime organizado.

Dezesseis anos após o primeiro GTA, a franquia já vendeu mais de 150 milhões de cópias, sendo a quarta mais vendida na história dos videogames. Realismo e violência sempre foram características da identidade da franquia do jogo, sobretudo a partir do GTA III, quando da mudança da perspectiva do jogador de 2D, vista aérea, para 3D, vista em terceira pessoa. As versões que seguiram o primeiro jogo mantiveram as missões paralelas ao enredo chamadas de Kill Frenzy (Fúria Assassina) e Rampage (Carnificina). Nestas missões, o jogador tem por objetivo promover massacres armado de pistolas, metralhadoras e bombas, ateando fogo na cidade e nos pedestres, explodindo ônibus, carros e edifícios.

O nível de violência de um *game* geralmente depende do seu grau de realismo; e o GTA sempre buscou aperfeiçoar estes dois aspectos. Os videogames, desde o princípio, apresentavam elementos de violência, morte e destruição. No entanto, a distância entre a violência “*pixelizada*” dos jogos antigos e a violência real conferia a estes *games* uma maior impressão ficcional; no sentido de que, ao menos objetivamente, estava claro que aquilo que ali se desenrolava não era real. Por outro lado, os jogos com resolução HD, as tecnologias de captura de movimento (como o dispositivo *kinect*, do X-box) e o desenvolvimento de tecnologias de animação gráfica colocaram o jogador frente a uma nova experiência de simulação bastante diferente daquela dos *games* que rodavam apenas com 16 cores.

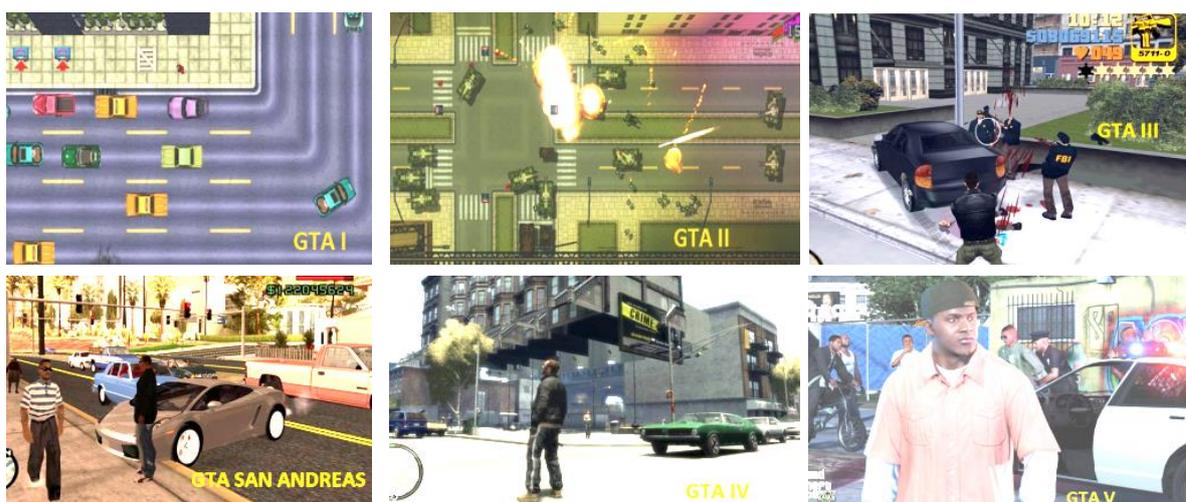


Figura 1 – A evolução gráfica da franquia GTA nos seus dezesseis anos. Fonte: site Arena IG.

Por outro lado, como já discutimos no capítulo teórico, essa experiência de simulação pode ser considerada hiper-real, tal como nos disse Jean Baudrillard. Tudo é esteticamente cuidado para seduzir o jogador, de modo que a simulação mais o distancia do que o aproxima da realidade. O interessante aqui é reconhecer que alguns dos debates sobre os *games* não estão diretamente relacionados com a sua violência, embora quase sempre seja ela o centro da polêmica. Por muitas vezes, a questão principal diz respeito aos potenciais relacionados ao realismo dos jogos. Podemos lembrar que Flight Simulator, um inofensivo jogo simulador de aeronaves, também foi utilizado para o treinamento dos responsáveis pelo maior ataque terrorista aos Estados Unidos, o conhecido 11 de setembro. Também, o Anders Behring, utilizou o *Call of Duty* como “treinamento de batalha” para realização do atentado na cidade de Oslo, Noruega, que matou 78 pessoas.

Obviamente, tanto a violência como o grau de realismo dos jogos são aspectos que devem ser levados em consideração quando de sua classificação como pouco, moderado ou muito violento. Assim, também a compreensão do enredo e suas possibilidades nos ajudam a entender a relação entre o *game* e possíveis prazeres relacionados às práticas dos jogadores. Neste capítulo, propomos uma investigação do GTA a partir dessas duas características: o seu realismo e a sua violência.

Também realizaremos a apresentação e discussão sobre o jogo, principalmente, a partir de duas versões específicas da franquia: o “GTA *San Andreas*” e o “GTA *IV*”. Conforme vimos no capítulo anterior, estas foram as duas versões preferidas entre a maioria dos jogadores. Além disso, foram estas as duas versões escolhidas por eles para o registro

das imagens em jogo. Por isso, a partir de agora, para fins de manter a objetividade no texto, quando mencionar “GTA”, refiro-me as duas versões acima descritas; exceto quando estiver especificando uma versão ou quando estiver claramente me referindo à franquia.

Histórico da Franquia			
1997	<u>Grand Theft Auto</u>	2005	<u>Grand Theft Auto: Liberty City Stories</u>
1999	<u>Grand Theft Auto: London, 1969</u>	2006	<u>Grand Theft Auto: Vice City Stories</u>
	<u>Grand Theft Auto: London, 1961</u>	2008	<u>Grand Theft Auto IV*</u>
	<u>Grand Theft Auto 2</u>	2009	<u>Grand Theft Auto: The Lost and Damned</u>
2001	<u>Grand Theft Auto III</u>		<u>Grand Theft Auto: Chinatown Wars</u>
2002	<u>Grand Theft Auto: Vice City</u>		<u>Grand Theft Auto: The Ballad of Gay Tony</u>
2004	<u>Grand Theft Auto: San Andreas*</u>		<u>Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City</u>
	<u>Grand Theft Auto Advance</u>	2013	<u>Grand Theft Auto V</u>

* Versões escolhidas pelos jogadores como favorita

Tabela 3 – Versões da franquia GTA em ordem cronológica.

4.1 O GTA HIPER-REAL

A primeira marca do realismo do GTA é a disponibilização de um cenário em mundo aberto. Isto é, a simulação de um espaço amplo e ao ar livre para se explorado do modo como o jogador preferir. Todo jogo apresenta um mundo a ser explorado. Pode ser uma pista de corrida, uma casa, uma floresta ou uma cidade. Neste sentido, o que o GTA oferece de diferente?

Em jogos antigos e, mesmo em muitos jogos recém-lançados, existe um ambiente pelo qual o jogador pode circular e outro de fundo, apenas figurativo, o qual o jogador não terá acesso. Neste sentido, o jogador terá de seguir caminhos pré-determinados pelos programadores. Primeiro enfrentará um oponente x, depois passará por um obstáculo y, até chegar ao seu destino z. No GTA, qualquer que seja a imagem visualizada pelo jogador, poderá ser tocada por ele, através de seu personagem. Além disso, ele terá uma multiplicidade de caminhos abertos para chegar ao seu destino. Não precisará, em muitos momentos, seguir uma trajetória linear. No Super Mario Bros, da Nintendo, ou nas versões mais recentes do Resident Evil, da Capcom, por exemplo, o caminho é linear. São poucos os momentos em que o jogador pode escolher a trajetória do seu personagem. Por isso, muitos consideram que apenas a imersão em jogos de cenário aberto já é, em si, uma experiência

lúdica; por estes jogos oferecerem uma experimentação de outro mundo de uma forma não linear. Assim é entre alguns jogadores de *World of Warcraft*, *Second Life* e GTA.

Antes do primeiro GTA, outros jogos já ofereciam esta experiência de mundo aberto, no entanto, foi em 2004, através do GTA San Andreas, que o conceito ficou amplamente conhecido entre os *gamers*. Isto porque os desenvolvedores do San Andreas não buscaram apenas a construção de uma cidade virtual, mas de uma hiper-realidade ainda não proposta por outro jogo. Na verdade, o San Andreas é o nome de um Estado que engloba três cidades metropolitanas: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. Todas as três com uma riqueza de detalhes a ponto de permitir que mesmo jogadores mais experientes não conheçam a totalidade do mapa do jogo.

O mapa do San Andreas possui cerca de 36 milhões de metros quadrados²⁵. Para se ter uma ideia, a cidade de Londres, Inglaterra, possui 2,9 milhões de metros quadrados e a de Olinda, Pernambuco, 43 milhões. Por isso, foi disponibilizada junto com o mapa virtual do jogo, uma ferramenta que serve ao jogador como GPS, tanto para localização de seu personagem no mapa, como para indicar os caminhos a determinado destino. A área do San Andreas, somado a quantidade de atividades possíveis de serem realizadas, oferecia uma maior sensação de liberdade ao jogador. Pode-se, a partir da exploração do seu mundo, jogar videogame, andar de bicicleta, frequentar baladas e restaurantes, sair com a namorada, participar de competições de dança, triatlão ou corrida de carros, fazer a barba, cortar o cabelo, malhar, aprender artes marciais, saltar de pára-quedas, velejar, nadar, jogar sinuca, viajar para o campo, fotografar paisagens, animais ou qualquer outra coisa, viajar a Las Vegas e jogar nos cassinos, etc. Nas versões mais recentes do game pode-se, por incrível que pareça, passar horas assistindo televisão ou navegando na internet. Os programas de TV, documentários e desenhos foram especialmente desenvolvidos para simular uma programação real de televisão no GTA, bem como provedores de e-mail, portais de notícias e sites de relacionamento.

Algumas das críticas mais recorrentes a outra versão da franquia, o GTA V, surgiu do fato dele estar tão aberto aos jogadores e, ao mesmo tempo, tão real que, em alguns momentos, chega a ser “chato”²⁶. Regular a temperatura do banho quente para não queimar o personagem, organizar a disposição dos camarões no prato para o jantar ou girar corretamente a chave de roda para trocar um pneu são algumas das atividades vistas como

²⁵ O GTA V ampliou o mapa total do jogo para cerca 150 milhões de metros quadrados.

²⁶ Disponível em: <<http://zero7.org/blog/2013/09/19/gta-v-e-tao-real-que-e-chato/>>. Acessado em: 26 de novembro de 2013.

exagero pelos jogadores. Em versões anteriores, o personagem não tomava banho, não cozinhava e, se o pneu furasse, bastava dirigir o carro até uma oficina mecânica, caso desejasse consertar o carro.

Insistimos na ideia do GTA enquanto uma hiper-realidade pelo conjunto de fatores que direcionam os jogadores para experimentação de uma realidade simulada, mas sem origem. A proposta do San Andreas é a de recriar as cidades de Los Angeles, São Francisco e de Las Vegas, retirando aqueles possíveis aspectos desinteressantes ao jogador e acrescentando outros que possivelmente o agrade, além de realizar a aproximação entre as cidades com o intuito de não exigir horas de deslocamento de um ponto a outro do mapa.

Alverenga (2007) realizou um interessante trabalho de investigação da “espacialidade virtual” do GTA SA que nos permitirá avançar nestas considerações sobre os elementos hiper-reais do jogo. A partir de debates contemporâneos da Geografia, Alvarenga analisa a fragmentação urbana do jogo, os territórios e as territorialidades, buscando situar a espacialidade virtual do jogo dentro de um campo discursivo específico dos estudos de Geografia. Vejamos o que ele nos diz sobre a distribuição populacional do Estado de San Andreas e sobre as três cidades do jogo.

(...) há uma maior diversidade de tipos de aparência rica nos bairros também ricos e um maior número de pobres nas periferias pobres. Outra importante constatação é a de que a população de caracteres brancos compõe o grupo socialmente hegemônico, já que predominam entre os tipos icônicos das classes média e alta. (...) A população de Los Santos conta, em sua maioria, com habitantes da classe média. Em segundo lugar estão os pobres, seguidos pelos ricos e, por último, os marginais. (...) Embora a maioria dos caracteres da cidade seja de brancos tal situação não se reproduz homogeneamente, pois nos bairros de periferia pobre há predominância de negros ou latinos, alternadamente. Ganton e Idlewood, duas cidades periféricas, devido a total predominância de caracteres negros, denotam características “guetificantes”. (...) Nota-se que entre negros e latinos há alta presença de pobres e marginais. (...) Comparada a Los Santos, San Fierro apresenta muito menos contrastes sociais, pois não abriga um grupo populacional tão pauperizado. San Fierro é formada, na maioria, por caracteres da classe média, seguidos de aparência rica. (...) Las Venturas apresenta ainda menos diferenciação socioespacial, exceto pelo fato de o seu centro ser totalmente ocupado por cassinos e boates, a periferia central ocupada por hotéis e igrejas e o contorno periférico da cidade ocupado por residências, áreas industriais e militares. A distribuição da população em Las Venturas é mais simples, pois em toda área de ocorrência dos cassinos, ou seja, na metade da área da cidade, a população encontrada segue um mesmo padrão de caracteres. Las Venturas é certamente a mais rica das três metrópoles, a ocorrência de pobres é pequena e a de marginais é ínfima (ALVARENGA, 2007, p. 74 e 75).

Mais do que demonstrar a distribuição real da população das cidades de Los Angeles, São Francisco e Las Vegas, o GTA propõe uma visão estereotipada delas, através de seus simulacros: Los Santos, San Fierro e Las Venturas. Consideramos simulacros pelo fato de sua elaboração já está fundamentada sob a simulação da imagem que temos destas cidades, tão amplamente conhecidas pelas massas através da televisão e do cinema. A primeira cidade, marcada por desigualdades, guetos e violência. A segunda, pela classe média e por uma grande comunidade chinesa que lá vive. A terceira, pelo luxo e pelos cassinos. A representação que o jogo faz mais reproduz um estereótipo que temos sobre as cidades do que nos aproxima de sua realidade. Apenas um estudo específico poderia evidenciar os prováveis equívocos realizados na elaboração das três cidades virtuais acima comentadas. Por outro lado, todo esforço em reproduzir as cidades conduz o jogador à experimentação de um ambiente que, para ele, pode ser a própria Los Angeles, São Francisco e Las Vegas que ele tem conhecimento através da televisão e do cinema. Não à toa pudemos observar no GTA diversos pontos turísticos das cidades que ele busca representar, quase todos bastante próximos entre si²⁷.



Figura 2 – Quadro com imagens reais (à esquerda) e de suas representações no jogo (à direita)

²⁷ Como anexo desta dissertação reuni trinta imagens do jogo para familiarização do leitor e que demonstram bem a preocupação entre os desenvolvedores do GTA SA e do GTA IV em reproduzir as cidades reais que lhes serviram de inspiração para o jogo.

Podemos dizer que os inúmeros elementos realistas do GTA tem duas funções iniciais. Primeiro, possibilitar que a experiência do jogar seja mais crível aos jogadores. Segundo, permitir que os elementos realistas sirvam de referência para uma experimentação fantástica do mundo virtual. Num rápido passeio pelas três cidades, o jogador pode conhecer os seus principais cartões postais, como a *Capitol Tower* e a Calçada da Fama, em Los Angeles, o *Grauman's Chinese Theater* e a ponte *Golden Gate*, em São Francisco, o Luxor Hotel (conhecida pela sua forma de pirâmide) e o Cassino Flamingo, em Las Vegas.

4.2 O GTA VIOLENTO

Apesar da denominação do *game*, o roubo de carros é um dos crimes mais banais que se pode cometer. Basta aperta a tecla “ENTER” para que o personagem do jogador puxe o motorista para o lado de fora do carro, jogando-o no chão. Pode-se, em algumas versões do GTA, apenas apontar a arma para um motorista para que ele saia do carro. O jogador não encontra nenhuma resistência e, até mesmo os carros da polícia, podem ser facilmente roubados. Pela facilidade de se roubar carros, conforme veremos no próximo capítulo, os jogadores nem tanto consideram esta atividade no jogo como algo interessante²⁸. Eles apenas roubam como meio para realização de outras atividades que são interessantes a ele. Roubar carros, entre os jogadores, é essencialmente o meio para locomover-se de um canto a outro da cidade. Tanto que, alguns jogadores da versão GTA IV preferem pegar táxis ao invés de roubar carros, pela possibilidade de adiantar o trajeto e chegar instantaneamente ao local do destino, tal como em um teletransporte. Opção esta disponível apenas quando se pega um táxi como passageiro. Neste sentido e, também no próximo capítulo, veremos como violência e competição são elementos que precisam estar, quase sempre, juntos, para despertar o interesse do *gamer*.

O fato é que além do roubo de carros pode-se agredir, torturar, atropelar, furtar, matar, etc. Geralmente, o jogador começa com missões simples: roubar uma lanchonete, pichar muros, extorquir algum personagem, etc. Conforme o enredo se desenvolve, o jogador deverá roubar bancos; matar personalidades públicas fortemente protegida por seguranças; invadir delegacias para resgatar presos e até uma base militar para roubar um projeto secreto do exército americano. Quanto maior for o crime, mais procurado pela polícia o jogador será. É nestes termos que se estabelece a tensão do jogar com o bandido.

²⁸ Apenas um dos oito jogadores ressaltou o roubo de carros como algo interessante (NB-Dos Carrões), em razão de seu interesse particular em conhecer carros de luxo e automobilismo fora do game.

Tal como vimos em Gadamer, o jogar não traz consequências, mas traz o risco em sua lógica interna. Ainda que o jogador nada perca fora do jogo, o jogar apenas lhe será interessante na medida em que suas ações apresentarem a ele algum risco nos termos do jogo; assim a competição do jogo será estabelecida. No caso do GTA, para manutenção da competição, existe uma importante ferramenta de jogabilidade: as estrelas de procurado.

Durante o jogo, quando o Carl Johnson ou o Niko Bellic cometem um crime na frente de um policial, uma estrela amarela acende no canto direito da tela e apenas este policial tentará prendê-lo. Se o personagem do jogador resistir à prisão ou matar o policial, imediatamente duas estrelas acenderão e não apenas os policiais próximos tentarão prendê-lo, mas também outros serão mandados ao local para isso. Ainda que o jogador fuja do local do crime, policiais continuarão perseguindo-o por um determinado tempo, de modo que ele sempre será reconhecido até que as estrelas se apaguem. Para despistar a polícia, o jogador terá que se esconder por algum tempo em local distante de policiais ou utilizar outros mecanismos do jogo que servem para enganar a polícia. Matando mais policiais ou cometendo outros crimes, mais estrelas se acenderão até o limite de seis. Cada estrela representa um reforço policial para captura do bandido e a partir de certo quantitativo o jogador poderá ser perseguido pela SWAT, FBI, Exército, Marinha e Aeronáutica.

Quanto mais crimes o jogador comete, mais propenso estará a cometer outros para se manter jogando. Por isso que, realizando uma missão específica, o jogador precisará planejar o momento certo de cometer um crime para que a polícia não interfira na consecução da missão. Em outros momentos, poderá o jogador propositalmente provocar a polícia para gerar uma competição, tal como nas brincadeiras infantis de “pega-pega” e “polícia e ladrão”²⁹.

Moderar a violência do jogo é também moderar os riscos de ser capturado pela polícia. Por outro lado, praticar mais crimes e não ser capturado é um indicativo de que aqui há um jogador habilidoso. Assumir um herói nos videogames não permite que, durante o jogar, o jogador modere a violência do jogo, tal como é possível assumindo o bandido. Isto porque é o bandido que provoca a situação de conflito entre ele e o herói. É ele que primeiro ataca algo ou alguém para o desenrolar da competição. É o bandido que definirá a violência de seus ataques, enquanto que o herói definirá os seus a partir das atitudes do criminoso e de um senso de justiça.

²⁹ O jogador NB-Passageiro faz, inclusive, referência ao universo infantil, comparando o lúdico de fugir da polícia com o lúdico da brincadeira de pique-esconde.

Embora o jogador possa realizar diferentes ações não violentas, muito do cenário do jogo foi desenvolvido no intuito de tão somente permitir que o jogador teste suas capacidades enquanto bandido e, conseqüentemente, jogador. Em várias versões do GTA existem áreas restritas, como centrais de polícia ou bases do Exército, onde a simples presença do jogador ali já o coloca como alvo da polícia. Nestes locais, não há nada para ser coletado pelo personagem como dinheiro ou pontos. Muitos destes são apenas figurativos e não fazem parte do enredo. É neste sentido que podemos dizer que estes locais restritos apenas existem para serem invadidos pelo jogador, para que ele teste sua capacidade de manter-se vivo dentro daquele local hostil ou sendo perseguido após tê-lo invadido.

Aqui surge uma questão que pode não estar clara ao leitor. Como a violência do GTA pode ser voluntária ao mesmo tempo em que existem missões violentas a serem cumpridas para o desenrolar do enredo e para a evolução do personagem? Como já dissemos no item anterior, a simples exploração do mundo aberto no jogo já proporciona aos jogadores uma experiência lúdica, de modo que, desejando conhecer a história do jogo, terá o jogador que realizar todas as missões violentas, tendo apenas como alternativa moderar a violência do modo que preferir. Como nos contaram os jogadores CJ-Tricolor e NB-Turista, apesar de conhecerem bastante do GTA e jogá-lo já há sete e oito anos, respectivamente, eles nunca completaram todas as missões de suas versões favoritas, pelo fato de preferirem realizar outras atividades e não as missões do jogo. Entrando no nele, o *gamer* não se vê obrigado a realizar nenhuma atividade x ou y. Ele poderá optar entre realizar atividades violentas ou não violentas.

Por outro lado, seis dos oito jogadores realizaram todas as missões de pelo menos uma das versões da franquia e todos eles realizam violência fora das missões previamente definidas. Veremos no capítulo a seguir, que a proposta de enredo do jogo e as situações de competição contribuem para o envolvimento do jogador e, por conseguinte, para a prática da violência. Como já dito, em todas as versões da franquia, o bandido surge já num contexto de violência e numa situação de fragilidade. A partir do empoderamento do personagem, o jogador é conduzido a realizar as diferentes missões do jogo.

Neste sentido, a violência do GTA pode apresentar-se como algo banal e que é irrelevante aos jogadores (roubo de carros), como algo que faz parte do enredo (a história do bandido que supera a sua situação de fragilidade) e como elemento de um contexto de competição, que seduz o jogador por desafiar suas capacidades enquanto tal, seja através das

missões de jogo ou pelo prazer de atacar e fugir da polícia. Compreenderemos cada uma destas possibilidades de realização de violência no próximo capítulo.

5. OS PRAZERES DA VIOLÊNCIA

Aqui, apresentaremos e discutiremos os diversos prazeres relacionados às práticas violentas dos jogadores do Grand Theft Auto. A ideia central deste capítulo é a de demonstrar como os jogadores fornecem um sentido lúdico para a violência do *game*. Veremos que os prazeres da violência virtual não se fundamentam em seus efeitos destrutivos, no sentido de que os jogadores não cometem os atos de violência guiados pelo prazer em destruir e causar sofrimento ao outro. Antes, os *gamers* buscam uma experiência extraordinária de poder. A violência praticada apenas faz sentido a eles na medida em que seus atos destrutivos representam uma experiência de poder. Tal como nos indicou Nobert Elias (1992, p. 70 e 91-93), quando tratando das questões que envolvem a violência na prática dos esportes, os jogos permitem que os indivíduos reconstruam suas experiências cotidianas de poder. Através da competição, da incorporação do papel do bandido, da criação de narrativas, da superação de situações de fragilidade para o empoderamento em um mundo extraordinário, os jogadores ressignificam o sentido imoral e assustador de seus atos de violência para sentidos prazerosos, lúdicos e cômicos.

Este capítulo está estruturado em três partes. Na primeira parte, discutiremos sobre algumas das diversas ações dos jogadores, violentas e não violentas. Aqui, nosso objetivo será o de apresentá-los no ambiente virtual, seus comportamentos e interesses. A partir dos seus relatos, demonstraremos que a violência é apenas um dos aspectos dentre tantos outros que interessam aos jogadores. Por vezes, as suas ações se distanciam bastante do que é proposto como enredo do jogo: ser um bandido. Eles esquecem e/ou ignoram o fato de que estão assumindo o papel do criminoso e realizam as atividades mais diversas.

Buscamos aqui uma compreensão crítica dos interesses dos *gamers* violentos no GTA, no sentido que consideramos que eles, antes de buscarem violência, buscam um jogo que consideram divertido, sob diversos aspectos. Por outro lado, ainda nesta primeira parte e nas demais seguintes, traremos para análise várias ações violentas realizadas por eles. Conforme veremos, a violência apresenta-se aos jogadores como um meio especificamente sedutor para a realização de um dos principais interesses no jogar, que é o exercício de “autoafirmação”³⁰.

Na segunda parte, discorreremos sobre os prazeres associados à incorporação do papel do bandido e da criação de uma narrativa particular e fantástica. Veremos a ênfase

³⁰ Para fins de análise, consideramos o conceito de autoafirmação de Erich Fromm, tal como exposto no capítulo primeiro.

dada pelos jogadores à liberdade³¹ do jogo como meio para experimentação irrestrita de suas possibilidades, na medida em que se vive o papel do bandido que se coloca para além de normativas legais e morais. Essa experimentação abrange a observação e a ação prática das possibilidades de jogo. Ela conduz os jogadores ao reconhecimento empático das atitudes violentas e não violentas realizadas pelo bandido através dele, sejam elas motivadas por um altruísmo, por um egoísmo, por vingança, medo, vaidade, etc. Na medida em que o jogador exercita sua liberdade no jogo, a partir das possibilidades que o jogo permite, incorporando o papel do bandido e experimentando aquilo que é de seu interesse particular, ele acaba por criar uma narrativa que lhe é própria. Neste sentido, os jogadores experimentam um dos aspectos considerados mais importantes para constituição do lúdico do jogo: ser ao mesmo tempo jogador, personagem e narrador da história. Eles são **jogadores**, porque compreendem o GTA a partir das várias características de qualquer jogo (limitado no tempo e espaço, sério, voluntário, desinteressado, imprevisível, etc.). São **personagens** porque incorporam o bandido e compreendem alguns dos motivos que o levou a realizar atos de violência; de modo que não apenas aceitam incorporá-lo, mas também buscam realizar esta incorporação da melhor forma possível. E também são **narradores**, no sentido de que se sentem responsáveis não tão somente pela história do seu personagem, mas por toda a história criada por eles; pelo destino dos personagens secundários e antagonistas do enredo.

Por último, discutiremos sobre o exercício da violência enquanto mecanismo de autoafirmação, dentro de um contexto de competição e de superação de situações de fragilidade. Traremos as impressões dos jogadores sobre os elementos que compõem este ambiente competitivo: ser um bandido, viver entre bandidos, desafiar o Estado, enfrentando a polícia e o exército. Conforme veremos, os jogadores se utilizam da violência para superar situações desafiadoras, num contexto de perigo extraordinário. Através da superação destas situações (e da violência que ela exige), os jogadores experimentam o empoderamento do bandido, identificando nas suas escolhas e habilidades enquanto jogador, as causas deste empoderamento. Embora a experiência lúdica decorrente da superação dos desafios de ser um bandido esteja intimamente relacionada com os prazeres associados à incorporação do papel do bandido, veremos que os elementos competitivos do jogo podem estar dissociados

³¹ A ideia de “liberdade” no GTA, constantemente levantada pelos *gamers*, diz respeito ao grande número de possibilidades que o GTA permite em relação a outros videogames mais tradicionais e limitados. Como já comentamos no capítulo anterior, os aspectos do jogo que permitem essa experiência de “liberdade” são: 1) mapa de mundo aberto; 2) grande diversidade de atividades paralelas às missões do jogo; 3) possibilidade de acesso a vários edifícios, casas, lojas, além da livre mobilidade pelas ruas do jogo e; 4) possibilidade de tomar para si aquilo que o jogador desejar (carros, motos, armas, dinheiro, etc), dentro daquilo já disponibilizado pelos programadores do jogo.

do enredo pré-definido no *game*; estando relacionados tão somente aos desafios impostos às habilidades do jogador, ou elaborados por eles mesmos.

5.1 O GTA PELOS JOGADORES

No capítulo anterior, conhecemos mais sobre a história da franquia GTA. Não obstante os diferentes enredos, cidades e personagens, identificamos alguns elementos semelhantes que se fazem presentes em todas ou na maioria das versões do jogo. Esta investigação sobre aqueles elementos que persistiram ao longo da história da franquia não apenas nos permitiu uma compreensão sobre uma identidade do jogo, mas também nos ajudou a perceber as ideias que foram bem recebidas pelos jogadores e aquelas outras que não vingaram. Apenas uma análise histórica da franquia, como brevemente realizada no capítulo anterior, poderia nos permitir esta compreensão do papel dos jogadores na construção da identidade da franquia.

Nesta primeira sessão do capítulo, buscaremos uma compreensão do GTA a partir do registro das ações dos oito jogadores que compõem nossa amostra. Nem tanto discutiremos sobre os significados de suas ações – faremos isto principalmente nas partes dois e três deste mesmo capítulo –, vamos apenas expor a ação dos jogadores para uma compreensão mais próxima deles mesmos e dos usos que eles fazem do GTA. A partir das ações aqui descritas e dos depoimentos dos jogadores ao longo deste capítulo, veremos que, ainda que a proposta do GTA seja a de viver um bandido, os jogadores se interessam por vários outros elementos do jogo que nem sempre estão relacionados ao seu enredo pré-definido e a violência proposta por ele. Embora a violência seja um aspecto importante para o lúdico do GTA e marcador de sua identidade, precisamos reconhecer estes outros aspectos do jogo para uma compreensão mais próxima daquelas dos jogadores; no sentido de que outros fatores importam e se relacionam com a violência do jogo, como jogabilidade, abertura de possibilidades, realismo, enredo, etc.

Em 12 horas e 22 minutos de jogo os oito jogadores entrevistados mataram intencionalmente 192 pessoas com armas de fogo, branca ou por espancamento. Entre as vítimas estão policiais, bandidos e cidadãos comuns. Levando em conta estes números, observamos a média de um assassinato a cada 3,8 minutos de jogo. Além disso, 25 carros foram explodidos, e 13 helicópteros da polícia e um caça da força aérea foram derrubados.

Se contabilizarmos os homicídios não intencionais em decorrência das explosões e por atropelamento, o número de mortes certamente ultrapassará os 400³².

Em vista destes quantitativos sobre as ações dos jogadores, não podemos negar que neste mundo virtual os jogadores entraram para o mundo do crime. Por outro lado, analisando a ação dos jogadores individualmente, dois dados se contrapõem a este perfil mais geral. Embora todos os jogadores realizem violência, a quantidade de atos violentos e a forma de executá-los variam bastante de jogador para jogador. Além disso, numa mesma sessão de jogo, alguns *gamers* mudaram radicalmente seu comportamento, misturando condutas de um bandido com as de um cidadão comum. Isto porque, conforme veremos, os jogadores buscam uma experiência de poder e liberdade de ação, que nem sempre está associada ao exercício da violência – embora a violência represente um meio particularmente sedutor para vivência desta experiência.

Jogador	Total de homicídios	Total de explosões	Outras atividades
1. CJ-Tricolor	40	18	Trabalhou como motorista, foi a um clube de strip-tease, jogou nos cassinos.
2. CJ-Pragmático	14	00	Andou de bicicleta, cortou os cabelos e foi a uma pizzaria.
3. CJ-Namoradora	35	01	Saiu para encontros, saltou de paraquedas.
4. CJ-Da Praia	50	14	Foi à praia, assistiu ao pôr do sol e velejou em alto mar.
5. NB-Turista	00	00	Foi a bares, a praia, jogou sinuca, assistiu a um show de mágica.
6. NB-Brasileiro	02	00	Passeou pela cidade a procura de uma loja de artigos brasileiros
7. NB-Passageiro	35	6	Foi a um encontro numa casa de shows.
8. NB-Dos Carrões	16	00	Foi a um clube de strip-tease

Tabela 4 – Atividades dos jogadores

³² Quanto estes números totais, cabe uma observação. No GTA, assim como em alguns outros jogos contemporâneos considerados extremamente violentos, mata-se bem menos do que se matava antes, em relação aos jogos violentos da década de 80 e 90. Com o aperfeiçoamento dos gráficos dos jogos, a ampliação de abertura de possibilidades ao jogador e o desenvolvimento de enredos mais elaborados, os jogos passaram a trabalhar com outros aspectos competitivos que não são somente aqueles de atirar para matar os adversários. Embora não tenhamos realizado uma análise quantitativa de jogos mais antigos é possível estimar que em 3,5 minutos de jogo de *Doom*, *Duken Nukem* ou *Carmageddon* se matava bem mais do que um, dez ou vinte adversários. Embora seja uma tendência a redução da quantidade de mortes nos jogos eletrônicos, houve um aperfeiçoamento quanto ao realismo destas mortes em diversos aspectos.

Jogando, todos os oito entrevistados tornaram-se criminosos: agredindo, roubando e matando. Por outro lado, acompanhar uma aula de yoga, ver o nascer do sol, ser um motorista de ônibus ou caminhar no parque e admirar a beleza das flores em nada tem a ver com ser um criminoso. Embora possam ser parte da vida de um criminoso, em nada tem a ver com ações criminosas. É neste sentido que o GTA realiza uma aproximação do jogador com o personagem, através do aperfeiçoamento do enredo e da humanização do bandido. A primeira vista, pode parecer que no mundo virtual os jogadores não consideram as diferenças entre o ato de matar e estas outras atividades do cotidiano. No entanto, o que está em questão para os jogadores não é um julgamento moral sobre as atividades que eles realizam, mas o quão elas representaram a eles uma experiência fantástica de poder, no sentido de que ele poderá realizar diversas ações que é incapaz de realizar ou que são proibidas a ele no seu cotidiano. Por isso, pode ele encontrar outra ação que considere mais divertida e que não seja criminosa.

No capítulo que dedicamos a discutir a metodologia, realizamos a caracterização de nossa amostra e, deste modo, conhecemos um pouco dos jogadores fora dos games. Agora, conheceremos os jogadores no virtual, bem como o comportamento de cada um deles. No intuito de preservar as suas identidades, atribuímos-lhes nomes fictícios com base nas suas atividades mais recorrentes ou naquelas mais excêntricas que, de alguma forma, constroem uma identidade para o personagem em jogo, segundo os próprios jogadores. Também optamos por trazer os prefixos “CJ” e “NB” – siglas que representam os nomes dos personagens do jogo escolhido pelos oito jogadores entrevistados: “Carl Johnson e Niko Bellic” – antecedendo o nome dos jogadores, como forma de melhor identificá-los e representá-los, em razão da experiência de incorporação que o jogar, neste caso, exige dos jogadores.

- **O Jogador CJ-Tricolor**



Figura 3 – Jogador CJ-Tricolor

O uniforme do São Paulo Futebol Clube não está disponível na versão original do jogo. Este foi o primeiro dado interessante encontrado na análise dos vídeos do CJ-Tricolor. Tal como indicou na primeira entrevista, ele dedica boa parte do seu tempo modificando o *game*. A partir do CJ-Tricolor, veremos como as atitudes dos jogadores conduzem a uma caracterização específica dos seus personagens, bem como a construção de um enredo específico. Tanto no GTA IV como no mais novo GTA V, as escolhas do jogador definirão o final da história e, até mesmo, a vida e morte dos personagens protagonistas do jogo. A abertura de possibilidades que o GTA permite autoriza-nos a afirmar que todo jogar é, assim, um ato de modificar o *game*.

Neste sentido, o CJ-Tricolor vai além no que se refere a modificar o jogo. Durante o decorrer do jogo, encontrei outros elementos que indicaram que o CJ-Tricolor alterou significativamente o ambiente do jogo: roupa, carros, paisagens e, até mesmo, a qualidade gráfica do *game*. Essas modificações demandaram do jogador um investimento em programação. A partir do contato com outros jogadores de outros estados e até de outro país (Chile), o CJ-Tricolor descobriu como, a partir de outros programas, modificar a estrutura do jogo. No ano de 2009, dois anos depois de começar a jogar o GTA, ele decide criar um blog para compartilhar as alterações realizadas por ele. Seu trabalho de modificação do GTA rapidamente ficou conhecido entre jogadores fãs do *game*. Hoje, segundo avaliação do próprio CJ-Tricolor, seu blog sobre modificações do GTA é o maior do norte-nordeste. Falando sobre uma de suas modificações, a inserção de um avião da VASP no jogo, disse-nos o CJ-Tricolor.

CJ-Tricolor: Quem gostou muito desse *mod*³³ foram alguns fãs da antiga VASP. Aí se espalhou pela internet. Até mesmo um piloto colocou ele no jogo e mandou uma mensagem pra mim: “Cara, obrigado. Tá dando pra eu matar a saudade”. Eu gostava muito do blog por isso. Eu fazia muito porque algumas pessoas se lembravam da infância, ou então do antigo ônibus que ela pegava. O que me dava força pra fazer o blog era o agradecimento.

No que se refere a suas ações em jogo, o CJ-Tricolor dedicou quase metade do tempo dirigindo um ônibus. Além disso, jogou nos Cassinos de Las Vegas e foi a um clube de strip-tease. Nos últimos vinte minutos de gravação, ele atirou em policiais, explodiu carros, helicópteros e um caça da força aérea, sem qualquer motivo aparente, visto que não estava em nenhuma missão do jogo. Por outro lado, veremos a partir do depoimento dos próprios

³³ *Mod*: Modificação do jogo original para inserção de objetos, personagens e até mesmo mudança da história do jogo.

jogadores, que eles elaboram criativamente metas e desafios que, embora não sejam objetivos pré-definidos do jogo, representam para eles uma interessante forma de competir contra o jogo e contra outros jogadores.



Figura 4 – Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Tricolor

- **O Jogador CJ-Pragmático**

Optamos pelo nome CJ-Pragmático em razão das primeiras impressões decorrentes da análise dos vídeos do jogador. Praticamente sem rodeios, o CJ-Pragmático optou por completar as missões disponíveis para prosseguir no enredo do jogo. Apesar de encontrar-se em um ponto mais desenvolvido da história, e de seu personagem estar também bastante desenvolvido, o CJ Pragmático preferiu retomar o *game* ao início para gravação do vídeo que foi analisado. Quando perguntado sobre o porquê, respondeu:

CJ-Pragmático: Fiquei motivado depois da nossa conversa. Você acaba vendo o que você já passou de um jeito diferente. É a terceira vez que vou zerar³⁴ o jogo. Mas não é a mesma coisa (...) Agora quero prestar mais atenção na história.

Jogar, completar o jogo e jogá-lo novamente é uma prática comum entre os jogadores do GTA. A justificativa é quase sempre aquela de que a abertura de possibilidades do jogo sempre permite novas experiências. A preocupação com o conhecimento do enredo

³⁴ Ato de completar o jogo, passando por todos os níveis até a conclusão de seu enredo.

também é comum a todos os jogadores. Mesmo aqueles que nos contaram bastante sobre os personagens e a história do *game*, também optam por jogar o *game* novamente para uma melhor compreensão da história. A cada experiência de completar o jogo, os *gamers* se aproximam mais da história de seu personagem e, assim, também são levados a compreenderem algumas das razões dos personagens para a sua situação de bandidos. Tal como nos confirmou no momento da segunda entrevista, o CJ-Pragmático optou por assistir a todos os vídeos da história. Nas missões, ele andou de bicicleta, pichou muros, matou seguranças e roubou um importante personagem da história.



Figura 5 - Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Pragmático

- **A Jogadora CJ-Namoradora**

Dos quase 90 minutos de jogo, a Jogadora CJ-Namoradora reservou cerca de 30 minutos para dois encontros com uma das namoradas do seu personagem. No restante do tempo, a jogadora realizou as atividades mais diversas: comprou roupas, fez duas tatuagens, completou uma missão do jogo, saltou de paraquedas e atirou em policiais. Importa ressaltar que o alto número de homicídios praticados pela jogadora foram, quase todos, cometidos na única missão por ela realizada. Como já havia nos contado sobre suas atividades em jogo:

CJ-Namoradora: Eu já saí com todas as namoradas do CJ. Essa coisa da conquista também é um jogo. É difícil conseguir ir até o fim, levar ela pra cama. É um desafio divertido. Foi uma das coisas que mais fiz no GTA San Andrés e no GTA IV. Também tem a coisa da liberdade, de ser imprevisível. No meio de uma missão, deixar tudo pra lá e sair com uma das namoradas. Chegava a ser engraçado sair pra um encontro no meio de um tiroteio. Eu ria muito.

Ir a um encontro no meio de um tiroteio, deslocar-se de um canto a outro no mapa com apenas uma tecla ou saltar de pára-quedas até a porta de casa são algumas das atividades

realizadas pelos jogadores que nos direcionam para uma compreensão de que seus interesses fundamentam-se na busca pelo extraordinário. No entanto, o extraordinário por si pode não ser algo interessante. Neste caso, a experiência lúdica está intimamente relacionada com uma experiência de poder: deslocar-se de um canto a outro do mapa, como num teletransporte; saltar de paraquedas ou mesmo matar o inimigo. No caso da CJ-Namoradora, até mesmo o desafio de “*levar para cama*” uma das namoradas do seu personagem é considerado por ela algo divertido: “*Essa coisa da conquista também é um jogo (...) É um desafio divertido*”. De formas diferentes, os jogadores criam narrativas que os empoderam, seja através de atos violentos ou não.



Figura 6 – Algumas atividades realizadas pela Jogadora CJ-Namoradora

- **O Jogador CJ-Da Praia**

O Jogador CJ-Da Praia passou a maior parte do tempo matando policiais, explodindo carros e helicópteros da polícia. Em determinado momento do jogo, foi até uma parte mais alta e protegida para continuar atirando até acabar a munição. Não realizou missões ou outras atividades disponíveis do jogo. No entanto, após passar a noite e a madrugada destruindo tudo, foi até o litoral ver a lua e o sol nascer. Eram cinco horas da manhã do jogo e lá ele permaneceu até o meio dia, olhando o céu, navegando num barco e nadando no mar.

CJ-Da Praia: Foi um dos momentos mais bonitos que já vi no jogo. Era como se estivesse vendo o sol nascer de verdade. Parece besteira, mas eu fiquei um

pouco emocionado.(...) Acho que estava num dia sensível (...) Aí, fiquei por lá na praia mesmo, sozinho.

A liberdade ressaltada pelos jogadores – que pode ser entendida tão somente como diversidade de experiências disponíveis no jogo – é sempre colocada no intuito de enfatizar que no GTA pode-se experimentar de tudo, com o realismo que o jogo permitir. No GTA, as normativas morais ficam suspensas e surgem outras sob julgamento único do jogador. O CJ-Da Praia incorporou o bandido e infringiu várias dessas normativas. No entanto, em outro momento, desejou somente observar o sol nascer. Por mais discrepante que pareça, tanto observar o nascer do sol, como provocar e observar as mortes dos personagens do jogo podem ser experiências admiráveis para o jogador; a primeira, mais próxima da ideia do jogar como uma experiência estética, a segunda, mais próxima da ideia de competição. Outro jogador, por exemplo, nos explicará sobre o que seria uma “morte feia” e o que seria uma “morte linda” no GTA. Antes do jogar ser uma experiência de simulação, ele também é uma experiência estética, hiper-real, tal como parece nos indicar Baudrillard. O interesse dos que jogam é aquele de experimentar, de alguma forma, algo que o seduza, seja pelo significado de uma ação dentro de um contexto de competição e violência ou pela possibilidade de presenciar e participar da simulação de algo que já seduz o jogador fora do jogo.



Figura 7 – Algumas atividades realizadas pelo Jogador CJ-Da Praia

- **A Jogadora NB-Turista**

Nenhuma jogadora buscou tanto experimentar as possibilidades de jogo como a NB-Turista. Ela saiu com um amigo para um show de mágica e comédia, saiu duas vezes com uma namorada para um bar jogar dardos e sinuca, foi a um parque de diversões, a praia e,

por último, ficou em uma praça observando o comportamento das pessoas. Pelas atividades realizadas pela jogadora, no que se refere ao seu deslocamento para experimentação das possibilidades de jogo, consideramo-la NB-“Turistas”. Embora não tenha matado ninguém com armas de fogo, atropelou três pessoas e roubou uma moto. Tanto a sua curiosidade pelas possibilidades do jogo como a sua imprudência no trânsito foram aspectos antecipados pela jogadora ainda na primeira entrevista.

NB-Turista: Eu gosto de jogar porque o GTA dá essa opção de fazer qualquer coisa diferente. Eu pego um carro, daí viajo com ele. Tem loja pra entrar. Descubro novos lugares. Vou à praia, pego uma lancha. Conheço lugares diferentes. Gosto de ficar dirigindo, não como se fosse um jogo de corrida. Sem aquela pressão. Não precisa parar em sinaleira, de vez em quando passo reto nas calçadas, bato num poste.

Como nos disse a jogadora NB-Turista em outro momento da entrevista, ela realiza estas atividades em sua vida cotidiana. No entanto, podemos claramente inferir a partir da expressão “*sem aquela pressão*” que o jogo apresenta algo de sedutor a ela. Se na vida cotidiana pode ser cansativo parar na sinaleira – semáforo –, dirigir de forma atenta e prudente, no jogo ela se vê livre dessas obrigações. “*Ela passa reto nas calçadas, bate em postes*” e, conforme pudemos ver na gravação do seu vídeo, também atropelou três pedestres.

Como já dito, os elementos de competição e os desafios nem sempre agradam aos jogadores, de modo que eles optam por experimentar outras atividades ou por realizar outras formas de jogo dentro do próprio GTA. Por outro lado, o bandido representa a elas a oportunidade de experimentar mais livremente as possibilidades do jogo. A jogadora NB-Turista não pensou duas vezes no momento em que apontou a arma para cabeça de outro personagem do jogo, com o intuito de tão somente de roubar sua moto. Apesar de tê-la roubado, não ficou com ela mais do que cinco minutos. Também em nada se importou quando dirigiu sobre uma calçada atropelando três pedestres. A violência aqui, foi claramente uma consequência do desejo da jogadora de ter algo que ela não tinha no momento do jogo ou para poder viver “*sem aquela pressão*” de dirigir um carro real, num trânsito também real. Neste sentido, mais que viver o bandido, os jogadores buscam também uma experiência de liberdade hedonista. E é por meio do bandido, livre e acima de todas as normas, que eles realizam suas vontades. A jogadora NB-Turista, que resiste em realizar as

missões violentas, vê no bandido a possibilidade de dirigir sem se importar com os semáforos e com os pedestres, ante seu desejo de conhecer novos lugares mais rapidamente.



Figura 8 – Algumas atividades realizadas pela Jogadora NB-Turista

- **O Jogador NB-Brasileiro**

Tal como o jogador CJ-Pragmático, NB-Brasileiro optou por realizar missões do jogo. No entanto, foi possível observar um comportamento atípico no que se refere ao seu deslocamento no mapa. NB-Brasileiro aparentava estar perdido ou procurando por algo, deslocando-se de um canto para outro do mapa sem um destino aparente. Perguntado sobre isto, respondeu:

NB-Brasileiro: É que eu vi na internet que tinha uma loja de artigos brasileiros no GTA IV. Já procurei muito, mas não achei. (...) Vou pesquisar mais sobre a localização exata, nome da rua, perto de quê, pra ver se encontro.

O reconhecimento de aspectos familiares ao jogador dentro do ambiente do jogo é um dos aspectos importantes para o seu envolvimento com o enredo. O mesmo significado lúdico de reprogramar o jogo para inserção de ônibus, aviões e outros objetos do real pode ser aquele de encontrar uma loja de artigos brasileiros. Conforme vimos em Huizinga (2004)

o jogar é uma experiência que busca uma evasão do real. É este real o ponto de partida para que os jogadores interpretem o mundo do jogo e criem suas narrativas. Desejos reais e experiências cotidianas confundem-se com as experiências extraordinárias do jogo e, como resultado, a fantasia torna-se mais crível aos jogadores. Por isso, como veremos, há um consenso aparentemente contraditório entre os jogadores. Para eles, representar o bandido e cometer violência é um elemento importante e divertido do jogo; no entanto, para manutenção do realismo do jogo e de seu aspecto competitivo, faz-se importante que a polícia esteja cada vez mais preparada para desafiar o jogador, para impedi-lo de realizar suas atividades violentas.

Do mesmo modo que o jogador NB-Brasileiro, através de uma aproximação empática com o bandido, realizou atividades distantes do seu cotidiano, como a prática de assassinato; ele também se sentiu atraído pelo fato do jogo apresentar algo mais próximo de seu cotidiano, como a loja brasileira. Neste sentido e através do depoimento de outros jogadores, descobrimos como o realismo do jogo serve ao fantástico e não à simulação fidedigna do real. A loja de artigos brasileiros pode ser interessante ao jogador, mas ele não desejará que sua realidade seja integralmente transplantada para o jogo. O sangue e as mortes, bastantes reais devido à qualidade gráfica do jogo, apenas serão atraentes ao jogador enquanto nunca se tornarem reais de fato. Para os jogadores, as mortes e explosões deverão ser bastante realistas. No entanto, nunca realistas ao ponto de que alguém chegue a se machucar com elas.

Interessado pelo realismo dos elementos do parque por onde estava circulando, o NB-Brasileiro ainda parou suas atividades criminosas por uns instantes, acompanhou uma aula de yoga e observou algumas flores do parque, que refletiam a luz do sol.



Figura 9 – Algumas atividades realizadas pelo NB-Brasileiro

- **O Jogador NB-Passageiro**

Para registro dos vídeos, o jogador NB-Passageiro optou por retornar a jogar o GTA IV do princípio. Isto porque ele e seu irmão – jogador Dos Carrões - dedicavam-se atualmente a jogar uma versão mais recente versão do jogo: GTA V. Tal como outros jogadores, o NB-Passageiro afirmou que tentaria jogar prestando mais atenção aos detalhes do jogo, personagens e enredo. Disse ele:

NB-Passageiro: Quando joguei a primeira vez, joguei só pra zerar. Eu estava no pré-vestibular e o pouco tempo que tinha dedicava a passar logo das missões. Jogador NB-Dos Carrões é que me contava mais sobre o IV – **referindo-se ao GTA IV**. Agora que já passei – **referindo-se ao vestibular**, vou jogar o IV e o V com mais calma, pra entender melhor os personagens e as histórias.

A atenção aos detalhes do jogo dada pelo NB-Passageiro confirmou-se na análise dos vídeos e na sua segunda entrevista. Durante quase todo período de jogo registrado, o NB-Passageiro optou por se deslocar de táxi, de modo que possibilitasse a observação das ruas, casas, pedestres e outros carros no trajeto entre uma missão e outra.

NB-Passageiro: Pegar táxi é uma mão na roda, porque você não precisa ficar dirigindo de um canto pra outro na cidade e você economiza tempo apertando ENTER. (...) Dá pra pular o trajeto, mas eu queria ver a rua pra lembrar dos pontos, das casas, dos bonecos e vi umas ruas novas também, que eu não tinha visto antes.

Assim denominamos o jogador NB-Passageiro, por ter ele optado por se deslocar observando a movimentação e o ambiente do jogo, na perspectiva de um passageiro de táxi. Ele realizou três missões. Nos últimos vinte minutos de jogo, sem qualquer motivo aparente, atirou contra policiais, derrubou dois helicópteros da polícia e explodiu carros. Por outro lado, como já dito quando da descrição da ação de outros jogadores, a violência aparentemente desmotivada quase sempre está sendo realizada dentro de um contexto de desafios construídos pelo próprio jogador. Sobre isso, disse-nos o NB-Passageiro:

NB-Passageiro: Eu não gosto de sair por aí matando. Só se for matando a polícia, que é como se fosse um adversário. Ou, por exemplo, se eu achar uma gangue, aí se eu atacar um, todos vem para cima de mim, mesmo sem ter polícia. É uma coisa de oponente. De gerar conflito, talvez. (...) No GTA a violência é divertida, engraçada. Você comete o crime, aí vem a diversão de você

fugir da polícia. Eu não acho que é “por ser a polícia” deixa o jogo bom. (...) É legal tentar se esconder. Como brincar de pique-esconde.

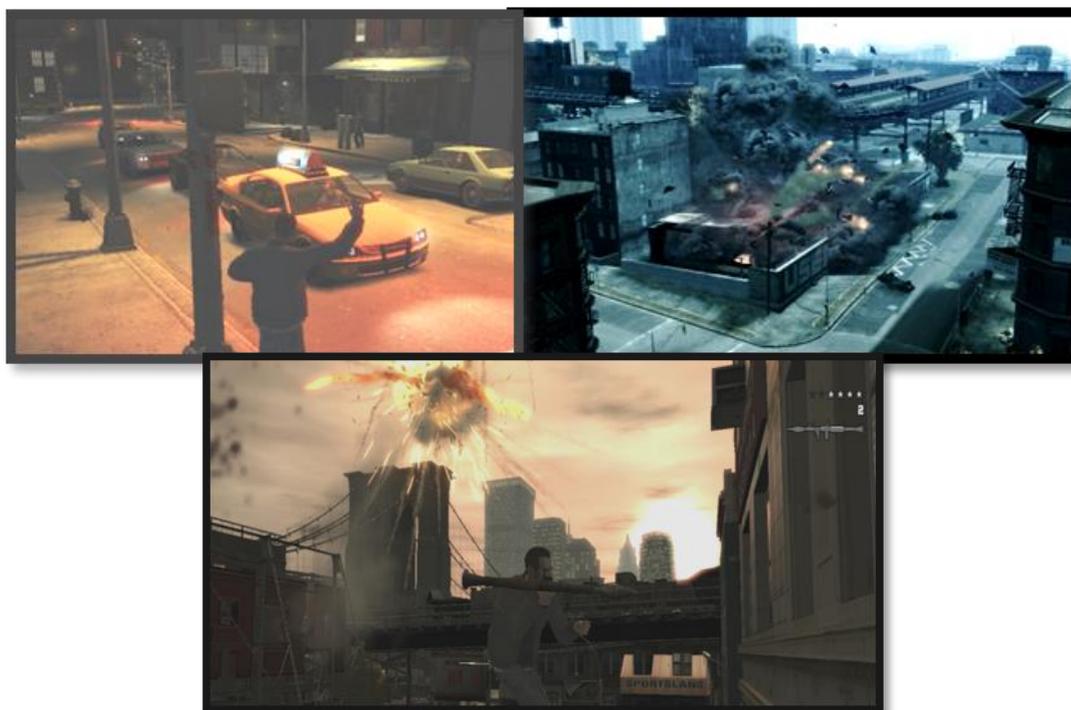


Figura 10 – Algumas atividades realizadas pelo NB-Passageiro

- **O Jogador NB-Dos Carrões**

O Jogador dos Carrões também completou missões, matou bandidos, inocentes e policiais. Concentrou boa parte do seu tempo nestas atividades. Diferentemente dos outros jogadores, que observavam as cenas explicativas da história e o ambiente do jogo como um todo, o Jogador NB-Dos Carrões parecia ter pressa. Nada lhe interessava mais que completar as missões do jogo no menor tempo possível, com exceção dos carros de luxo. Por diversos momentos o jogador interrompia seu trajeto para trocar de carro. Perguntado sobre isto, respondeu:

NB-Dos Carrões: Eu também procuro por carros novos. (...) É só por curiosidade mesmo. Os caras quando criaram o jogo não podiam copiar os carros. É uma questão de direitos autorais. Aí eles usam o mesmo modelo e colocam um nome parecido. Eu procuro pra saber quais foram os carros copiados.

Durante a conversa sobre o GTA e outros jogos, o NB-Dos Carrões também demonstrou bastante interesse sobre os assuntos relacionados a automobilismo. O interesse dele pelos

carros copiados do real é o mesmo daquele de outros jogadores que buscaram encontrar ou inserir elementos de sua realidade no jogo (objetos, interesses, sonhos, etc.). Ser o bandido possibilitava ao NB-Dos Carrões experimentar o que nenhum outro jogo de corrida permitia a ele: ter o carro que ele quisesse (dentro das opções oferecidas pelo GTA) e que estivessem disponíveis no seu campo de visão. Jogos de corrida até disponibilizam uma grande variedade de modelos de carros, mas o jogador fica condicionado a 1) progredir no jogo para liberação de outros modelos de carros, 2) a utilizar determinados carros para cada tipo de prova e 3) a terminar toda uma prova com aquele mesmo modelo de carro. Ser o bandido fornecia ao referido jogador a capacidade de superar estes três aspectos comuns aos jogos de corrida. Ao mesmo tempo em que o jogador trazia um interesse de fora para dentro do jogo (seu interesse por carros), ele também experimentava algo que não estava próximo de seu cotidiano: ter o poder de um bandido. O bandido permitia ao NB-Dos Carrões experimentar o carro que quisesse com a facilidade do apertar de um botão. Para roubar um carro de outro personagem, bastava apertar a tecla “F”. O poder concedido pelo bandido (de facilmente tomar para si algo que se deseja) e o poder concedido pelo jogo (de não gerar consequências para além das fronteiras do jogar) foram reconhecidos pelo jogador ainda no momento da primeira entrevista.

NB-Dos Carrões: É aquela coisa de que o proibido é mais gostoso. Que o proibido chama atenção. Atiça o ser humano. E no GTA você tá provando das coisas que são proibidas. Não que eu deseje provar isso na vida real. Mas poxa, no jogo, porque eu não posso? Numa coisa que não vai sair dali, por que não?



Figura 11 – Algumas atividades realizadas pelo NB-Dos Carrões

Como já descrito no início do capítulo, buscamos apenas realizar uma exposição das ações dos jogadores em suas semelhanças e especificidades para uma maior familiarização com eles, compreensão mais ampla das possibilidades de jogo e dos usos que os jogadores fazem dele. Apenas brevemente realizamos uma análise sobre os dados expostos até aqui, pois nosso interesse foi apenas o demonstrar que, apesar do GTA ser um jogo extremamente violento, muitas das ações **não** violentas também interessa aos jogadores.

Nosso trabalho a partir daqui será o de analisar e discutir como os jogadores reinterpretam o sentido pesado, moralmente incorreto e assustador dos seus atos de violência para um sentido leve, lúdico e cômico. Neste sentido, na medida em que trouxermos os significados de cada uma dessas ações, descrevemos mais sobre cada uma delas. Veremos que embora o realismo do jogo e de sua violência seja considerado como fundamental para a maior parte dos jogadores, o mundo do GTA é facilmente compreendido como um mundo extraordinário, onde a experimentação, a liberdade e a superação de desafios prevalecem enquanto aspectos fundamentais para o lúdico do jogo, por concederem o empoderamento do jogador-personagem-narrador.

5.2 O PRAZER DE INCORPORAR O BANDIDO E DE CONSTRUIR SUA NARRATIVA

Jogar é mais do que acompanhar uma história, também é construí-la. O *game* oferece um ponto de partida e, dependendo da estrutura pensada pelos desenvolvedores, o jogador poderá criar muito ou pouco da narrativa que se desenvolverá. Por isso, entre estudiosos dos videogames é preferível o uso da expressão “incorporar” ao invés de “representar” papéis (BOWMAN, 2010), quando o jogador assume um personagem. Como dito no primeiro capítulo, a ideia de representação subentende um roteiro pré-estruturado, limitador da criatividade daquele que atua no papel. Por outro lado, o conceito de incorporação remete-nos a conjunção de dois seres; um de determinado plano que se utiliza do corpo de outro que pertence a outro plano. No caso do GTA, falamos do jogador, pertencente ao plano real, incorporando o bandido do plano virtual.

Aqui, discutiremos os prazeres relacionados à incorporação e à criação das narrativas dos bandidos do GTA. Os jogadores, por vezes, são levados a cometer violência em decorrência de seu envolvimento com o enredo ou com seu personagem. A partir de uma aproximação empática da condição do bandido, os jogadores compreendem as razões

egoístas, vingativas e traumáticas de suas ações de violência. Na medida em que o jogador supera as situações de perigo que o bandido vivencia, sua aproximação com ele aumenta. Neste sentido, veremos que o desenvolvimento da narrativa do bandido não difere muito do desenvolvimento da narrativa do herói. Veremos também que o bandido proporciona aos jogadores uma experiência de liberdade e poder. Para os jogadores, no jogo, há uma liberdade hedonista que não possui avaliação moral e, apenas o bandido pode oferecer esta experiência em seus limites.

Caberá aqui trazer algumas informações sobre dois personagens principais da franquia: Carl Johnson (o CJ do GTA San Andreas) e Niko Bellic (que aqui chamaremos de NB, do GTA IV). Primeiro, porque estes foram os dois personagens escolhidos pelos oito jogadores entrevistados para gravação das imagens do jogo. Segundo, porque minha percepção destes personagens apenas fez-se mais completa na medida em que os acompanhei sendo incorporados por outros jogadores. Observar estes personagens em movimento e os limites de possibilidades de suas ações trouxe-nos uma visão mais familiar dos mesmos e do jogo, interessante às questões desta dissertação. Terceiro, porque precisamos entender melhor os papéis que estão sendo incorporados pelos jogadores para compreendermos os prazeres que estão associados a estas incorporações.

Carl Johnson, o CJ, é um jovem de 25 anos que retorna a sua cidade natal (San Andreas) para acompanhar o enterro de sua mãe. Ao longo de sua estadia se depara e vivencia eventos dramáticos. Seu bairro é tomado pelo tráfico e seus vizinhos e amigos da comunidade tornam-se viciados. Ele se vê vítima do abuso de poder de policiais, é traído por amigos de infância e também vê seu irmão ser preso numa emboscada. Esta série de fatos direcionam o CJ e, conseqüentemente, os jogadores a enfrentarem os desafios de uma vida cercada de perdas e perigos. Como membro de uma gangue a qual seu irmão é líder, CJ realiza diferentes missões criminosas sempre com o intuito de conquistar respeito, conseguir dinheiro, ajudar amigos e parentes e vingar a morte de sua mãe. Na medida em que o jogador vai progredindo, o CJ vai se tornando um criminoso mais perigoso, mais respeitado entre os mais próximos e também mais rico. No início do jogo, as missões criminosas variam entre fugir das gangues de bairro inimigas, pichar muros e assaltar lanchonetes. CJ, ao final do *game*, após roubar bancos e o exército americano, matar policiais e políticos, estabelecer contatos e amizades com diversos mafiosos, torna-se sócio de um grande cassino de Las Venturas e dono de grande patrimônio (carros, motos, casas e mansões).



Figura 12 – CJ-Pragmático pichando muros e CJ-Tricolor jogando no seu Cassino

O Niko Bellic é um ex-soldado da guerra civil Iugoslava. Ele foi abusado sexualmente pelo pai ainda criança e viu seu único irmão ser morto na mesma guerra. Muda-se para Liberty City (Nova York) com o intuito de construir uma vida melhor ao lado de seu primo e de se vingar de um traidor responsável pela morte de alguns soldados compatriotas. Chegando lá, para proteger seu primo, acaba cometendo pequenos crimes que os colocam numa situação bastante perigosa, entre traficantes, mafiosos e políticos. Devido as suas habilidades adquiridas no exército vermelho, é constantemente convidado ou chantageado a matar pessoas, furtar e roubar coisas. Na medida em que o jogo avança, Niko comete mais crimes, torna-se rico, temido e cria novos amigos e inimigos. Não é possível determinar com precisão o final do jogo, em razão de depender das escolhas realizadas pelo jogador.



Figura 13 – NB-Brasileiro, à esquerda, em uma missão para matar um devedor de seu chefe.

Conforme se observa, a ideia nas duas versões do GTA é a de incorporar um bandido que, aos poucos, supera uma situação de fragilidade. Temos aqui um tema bastante “americano”. Não é muito difícil encontrarmos filmes de ação hollywoodianos que propõe

um desenvolvimento de enredo como este do GTA. Nos quadrinhos, os super-heróis também passam por este processo de empoderamento. O homem aranha, personagem da *Marvel Comics*, antes de se tornar poderoso e proteger sua cidade do crime, é um jovem pobre do subúrbio de Nova York, indefeso e vítima de *bullying* dos seus colegas do colégio.

No GTA, as ações violentas do bandido são justificadas por um contexto bastante controverso, no sentido de que o personagem é levado a realizar violência para fazer justiça com as próprias mãos ou para se livrar de situações de medo ou perigo. Por isso, percebemos que o desenvolvimento da narrativa do bandido pode ser bastante semelhante à narrativa de um herói. O bandido pode ter de enfrentar seus medos, assumir riscos, superar obstáculos, aprender com os fracassos, trabalhar duro e em equipe até o alcance de seu objetivo, tal como um herói. Uma compreensão humana da condição do bandido ou uma problematização da personificação do herói permite-nos o reconhecimento do anti-herói. Na medida em que os jogadores compreendem e desenvolvem a narrativa do jogo, eles criam e compartilham das razões traumáticas, egoístas ou vingativas das ações de violência de seus personagens. Verificamos, assim, que um primeiro prazer em cometer a violência do bandido surge da possibilidade de experimentação de sua condição fragilizada para sua posterior superação. Em ambos os enredos observamos a representação do personagem enquanto o retorno do impotente como meio para aproximação dos jogadores com a história do bandido, de modo que a sua experiência de empoderamento seja melhor sentida pelos jogadores.

A partir das respostas dos jogadores sobre o significado de suas ações violentas, observamos que muitas destas ações são justificadas pelo envolvimento com o enredo e pelo reconhecimento empático da situação de trauma, perigo, medo ou humilhação que viveram os seus personagens. A experiência do empoderamento do bandido é que forneceria o prazer dessa aproximação empática, ainda que o jogador não tenha passado por nenhuma das experiências semelhantes a do bandido em termos objetivos. Como já havíamos discutido no capítulo teórico, a partir de Nobert Elias (1992, p. 70 e 91-93), os jogos possuem uma função lógica desde sempre: permitir que os indivíduos reconstruam suas experiências cotidianas de poder, a partir dos limites estabelecidos pelas tensões do jogar.

Como já dito, realizamos duas entrevistas: uma antes e outra depois da análise dos vídeos. Nas primeiras entrevistas, não identificamos de forma clara esta relação entre o significado da violência cometida e o envolvimento com a condição do bandido. Os jogadores se limitavam a colocar o enredo apenas como um dos elementos interessantes para

a diversão do jogo, mas não relacionavam ele à violência cometida por eles. Por outro lado, quando da segunda entrevista, a partir das questões específicas sobre as ações dos jogadores, percebemos esta aproximação com o enredo como elemento motivador para ações violentas e não violentas. Uma vez que os *gamers* se assistiam jogando, através de seus personagens, recordavam-se dos significados subjetivos de suas ações. Lembremos o caso do jogador NB-Dos Carrões, que assassinou de forma fria e cruel outro personagem do jogo, Vlad Glebov – adjetivamos assim o assassinato do Vlad a partir das próprias impressões do jogador responsável pelo homicídio. Envolvido pela narrativa do jogo, NB-Dos Carrões justificou o assassinato de Vlad pela situação de perigo, medo e humilhação que ele causava ao seu personagem e ao primo dele, Roman.

NB-Dos Carrões: Eu lembro da missão em que matei o Vlad. São poucas depois dessa – referindo-se a missão que assistíamos juntos. O cara é o terror. Ameaçava o Niko e o Romam o tempo todo. Humilhava os dois e dormia com a namorada do Romam. O cara era tão chato que não parava de falar mesmo quando eu estava na frente dele apontando uma arma já pra matá-lo. Quando fui me vingar, fui matando devagar. Atirei na perna, depois na coxa. Empurrei ele pra o mar e matei ele lá. Não que eu realmente estivesse com tanta raiva dele assim, a ponto de fazer isso no real se encontrasse com ele no meio da rua. Mas acho que era isso que o Niko faria, pelo primo dele.

Quando o NB-Dos Carrões diz *“Não que eu estivesse com tanta raiva dele assim, a ponto de fazer isso no real”* e complementa em outro trecho da entrevista quando fala dos crimes praticados por ele mesmo *“Mas poxa, no jogo, porque eu não posso? Numa coisa que não vai sair dali, por que não?”* percebemos como o GTA apresenta-se como um meio aberto e sedutor para uma experimentação de poder. Observamos a partir da fala do NB-Dos Carrões *“Quando fui me vingar, fui matando devagar. Atirei na perna, depois na coxa. Empurrei ele pra o mar e matei ele lá”* certo gozo em ocupar uma posição de poder, considerando sua capacidade de aniquilar o outro e vingar-se. Ele poderia simplesmente eliminar o obstáculo (o Vlad), mas preferiu torturá-lo. Ainda que se conteste de que aqui há uma experiência sádica, ela não é prazerosa pelo simples sofrimento que foi causado a outro. Ela foi prazerosa porque representava o empoderamento do NB-Dos Carrões que durante muito tempo havia sido humilhado pelo Vlad. Enquanto o Niko Bellic vingava-se, vingando-se também estava o jogador NB-Dos Carrões, pelo que o Vlad representava ao seu personagem e a ele mesmo nos limites do jogo: *“o Terror”, “humilhava todo mundo”, “tão chato”*.

A CJ-Namoradora também nos conta sobre a experiência de matar dois personagens, Ryder e Big Smoke, que haviam traído o seu personagem: o Carl Johnson.

CJ-Namoradora: Matei o Ryder por vingança. Eu já não gostava dele. Se você reparar, ele sempre tratou o CJ como se fosse um fraco. Falava daquele jeito irritante. Eu acho que no fundo, já sabia que ele ia me trair. Ou trair o CJ, sei lá. Sei que esperei ansiosa por vingança. Já com Big Smoke, eu não sei. Eu fiquei triste por ele ter traído o CJ. Eu me vinguei, mas foi uma vingança triste. Talvez triste seja exagero, mas fiquei decepcionada com o final. É a última missão do jogo, ou seja, é quando você finaliza o game, mas não curti muito não. Era como se estivesse fazendo uma obrigação, acertando as contas, só isso.

Embora as razões para a morte do Ryder não tenham sido tão enfatizadas pela CJ-Namoradora como foram pelo NB-Dos Carrões, percebemos também como o jogo abre possibilidades que moralmente e legalmente não estariam abertas a jogadora fora do GTA. O *“Falar de um jeito irritante”* é um argumento completamente descabido para qualquer tipo de ataque de uma pessoa contra outra. Nos jogos, porém, essa é uma possibilidade: “poder” aniquilar o outro em razão dele despertar certa antipatia. Incorporando o bandido, esta possibilidade torna-se um potencial. Da mesma forma, complementa a jogadora, *“Já com Big Smoke, eu não sei. Eu fiquei triste por ele ter traído o CJ”*, demonstrando certa simpatia com o personagem. Tanto que, conforme a jogadora conta, foi uma *“vingança triste”* aquela realiza por ela contra o Big Smoke.



Figura 14 – Ryder e Big Somke

De forma semelhante, outro jogador, NB-Brasileiro, agiu de forma não violenta guiado por certa empatia com seu personagem e antipatia pelo personagem Vlad, já

mencionado. Numa determinada missão, NB-Brasileiro foi ordenado pelo Vlad a matar um de seus devedores: Ivan. NB-Brasileiro optou, a partir de alternativa oferecida pelo próprio jogo, em não obedecer a ordem do Vlad, não matando o Ivan, mas aconselhando-o a fugir do país. Os argumentos colocados pelo jogador sobre a sua escolha em enganar o Vlad e em manter o Ivan vivo se aproximam bastante daqueles que foram programados pelos desenvolvedores para o personagem controlado pelo jogador, o Niko Bellic.

NB-Brasileiro: Não foi pelo cara. Foi mais pelo fato de não gostar do Vlad. E também, sabia que o cara não era mal, porque se era inimigo do Vlad, então era meu amigo. (...) O Vlad é muito arrogante, briga com todo mundo, ameaça todo mundo.

Se por um lado, outros jogadores exerceram sua violência como demonstração de poder, o NB-Brasileiro optou por não realizá-la como demonstração de seu poder, de resistência à autoridade do Vlad. A violência pode ser algo sedutor, mas ela não é sedutora por si, ela precisa estar num contexto de relação de poder para que o jogador a compreenda dessa forma. Para o NB-Brasileiro, melhor que matar o Ivan, foi poupar sua vida e enganar o mandante do crime, o Vlad, pessoa “*muito arrogante*”, que “*briga com todo mundo*” e “*ameaça todo mundo*”.



Figura 15 – Vlad Glebov

Assim, a experiência de poder no jogo nem sempre será violenta. Por outro lado, ela sempre será autoafirmativa. Por isso, dizemos também que, na maioria das vezes, a violência não é prazerosa pelo sofrimento que é causado ao outro, mas pelo seu significado enquanto autoafirmação do jogador. Para melhor compreensão desta diferença, cabe lembrarmos o que

nos disse Erich Fromm sobre as características de um possível instinto de caçador ainda presente em nós, desde o *homo sapiens* do período do neolítico. Citando o antropólogo Sherwood Washburn, Fromm nos conta que há uma:

(...) amplitude dos esforços devotados à manutenção de matar como esporte. Em épocas passadas, a realeza e a nobreza conservavam parques em que pudessem ter o prazer de praticar o esporte de matar, e hoje o governo dos Estados Unidos gasta muitos milhões de dólares para fornecer animais de caça aos caçadores. (...) A amplitude com que as bases biológicas para matar foram incorporadas à psicologia humana pode ser medida pela facilidade com que os meninos são levados a se interessar pela caça, pesca, pela luta e pelos brinquedos de guerra. Não é que tais comportamentos sejam inevitáveis, mas são aprendidos facilmente, trazem satisfação e, na maioria das culturas, têm sido socialmente recompensadas. As habilidades para matar e os prazeres em matar são desenvolvidos normalmente através das brincadeiras, sendo que os padrões delas preparam as crianças para os papéis de adultos. (WASHBURN *apud* FROMM, 1979, p. 185).

Por outro lado, complementa Fromm, a ideia de que o ato de caçar leva ao prazer através da tortura é uma afirmação sem fundamento. Os caçadores, em regra, não se comprazem no sofrimento do animal, e, segundo Fromm, um sádico que sinta prazer no ato de torturar é um caçador medíocre. O caçador, em geral, apresenta uma motivação inteiramente diferente – a do prazer que lhe proporciona a destreza. Segundo Fromm, ato de caçar exige uma combinação de perícias e de um amplo conhecimento, além de concentrar-se na manipulação de uma arma. Assim, o sucesso de uma caçada deve ser entendido, não à base do progresso de suas premissas técnicas, mas sim pela perícia do caçador (FROMM, 1979, p. 186 - 187).

Em resumo, a motivação do caçador primitivo era não o prazer no ato de caçar, mas na aprendizagem e a realização em nível adequado de suas várias perícias, isto é, desenvolvimento do próprio homem (FROMM, 1979, p. 188).

Deste modo, o prazer no ato de caçar é, desde sempre, aquele de fazer-se capaz de conquistar a presa e não de matá-la ou torturá-la. Tanto que é bastante sabido que entre os caçadores primitivos havia certa afeição pelos animais mortos. Alguns, inclusive, eram tidos como ancestrais míticos do homem e, quando mortos, ofereciam-se escusas. O fato da presa ser o alimento e da caça representar um desafio é que conferia ao ato da caçada uma possível

experiência de prazer, na medida em que o caçador via-se capaz de vencer o desafio e conquistar seu alimento.

Outro jogador, o NB-Passageiro, também resistiu em matar outro personagem, Faustin, em razão de reconhecer nele um possível amigo, que tentou aconselhá-lo sobre a traição de outro personagem, Dimitri. O NB-Passageiro buscou, inclusive, outros meios de concluir a missão sem matar o Faustin, mas não obteve sucesso. Para continuar o progresso do jogo, viu-se obrigado a executá-lo.

NB-Passageiro: Eu não esqueço dessa missão. Só porque joguei pela segunda vez é que eu percebi isso. O Faustin tentou me avisar que Dimitri me trairia depois. E é o que acontece, não é? (...) Na missão pra matar ele, ele fala tudo que vai acontecer. Ele tava falando a verdade, antevendo e eu executei ele. Não achava justo matá-lo. Por isso liguei pra o Dimitri, esperei o tempo passar, fiquei olhando pra cara do Faustin. Queria passar daquela missão sem matá-lo de novo, mas não tinha como.

O reconhecimento de que ali se encontrava uma possível aliança fez com que o NB-Passageiro hesitasse em matar o Faustin. Apesar de incorporarem o bandido, não por poucas vezes observamos certa preocupação dos jogadores com aqueles personagens mais próximos ao seu. Assim vimos com NB-Dos Carrões e o NB Brasileiro, em relação ao primo do Niko Bellic, Roman. Também vimos esta preocupação com a jogadora CJ-Namoradora, decepcionada com a traição do Big Smoke. Os argumentos dos jogadores nos mostram como pode ocorrer um envolvimento particular com certos personagens do jogo e com a narrativa. No entanto, o referencial deles para experimentação da narrativa sempre é aquele da visão do personagem que controla. Não à toa, durante as entrevistas, os jogadores narram a história do jogo tanto em primeira como em terceira pessoa. Lembremos do que nos disse Ramos:

Assumir o papel da personagem, desempenhar ações, participar do desenvolvimento do enredo coloca o jogador em várias posições concomitantes: de jogador, de personagem e, mesmo de narrador da história. (...) Nesse sentido, a narrativa dos jogos se distingue da narrativa literária porque nessa os eventos são relatados, enquanto que naquela os eventos são desempenhados pelo avatar. Daí chamar-se o jogador, nesta análise, de jogador-personagem-narrador (RAMOS, 2010, p. 5).

O simples ato de jogar coloca o *gamer* em uma situação incerteza sobre quem é o responsável da ação no jogo. Quem realiza a violência do GTA, o jogador ou o personagem? Não há personagem sem o jogador e não há violência sem o personagem do jogo. Por isso,

tal como propôs também Sarah Bowman (2010), optamos pelo termo “incorporação” ao invés do termo “representação” do personagem. Quando o jogador se envolve com o enredo do *game*, ele assume o corpo do personagem e suas memórias, tal como numa possessão. Vejamos novamente o depoimento da jogadora CJ-Namoradora, analisando sua fala e buscando identificar os momentos em que se refere a ela mesma (jogadora) e quando se refere a ele (personagem). Percebemos que a jogadora apresenta certa dificuldade em diferenciar aquelas ações que considera como suas e aquelas outras que considera como de seu personagem.

1ª Pessoa, EU: Jogadora (Cor Azul)

3ª Pessoa, ELE: Personagem, o CJ. (Cor Vermelha)

CJ-Namoradora: (...) matei o Ryder por vingança. Eu já não gostava dele. Se você reparar, ele sempre tratou o CJ como se fosse um fraco. Falava daquele jeito irritante. Eu acho que no fundo, já sabia que ele ia me trair. Ou trair o CJ, sei lá. Sei que esperei ansiosa por vingança. Já com Big Smoke, eu não sei. Eu fiquei triste por ele ter traído o CJ.

Como coloca a CJ-Namoradora, quem foi traído(a) por Rayder: ela ou o CJ? Não propomos uma resposta, optamos por considerar que os dois seres (jogador e personagem) sejam um só no momento do jogo. Contar uma história a partir de um único personagem em primeira e terceira pessoa “ao mesmo tempo” é algo que apenas a narrativa dos *games* permite. Assim, os jogadores são levados a cometer violência, a partir de uma compaixão para com o personagem que também é ele mesmo, ao menos para o jogador e durante o jogar. A compaixão, por sua vez, direciona os jogadores para uma determinada compreensão do contexto do jogo e, assim, ele buscará os caminhos para o empoderamento de seu personagem e, conseqüentemente, dele também. Disse a CJ-Namoradora que “*esperou ansiosa por vingança*”. Assim, a vingança não era apenas do Carl Johnson, mas dela também. Esta incorporação do personagem do jogo não se dá pelo simples fato do *gamer* jogar. Ela apenas ocorre e se intensifica sob algumas circunstâncias. Na medida em que o jogador explora as possibilidades do jogo ao seu modo, de acordo com sua criatividade, e também constrói uma narrativa particular, a incorporação com o personagem se torna mais intensa e, deste modo, surgem determinadas ações violentas e não violentas que são frutos de uma análise deste enredo que está mais próximo do jogador através de seu personagem. Também, na medida em que o indivíduo supera as dificuldades, matando os inimigos e estabelecendo alianças, o prazer em desenvolver seu personagem e aquela história é ainda

maior. O jogador CJ-Da Praia, a partir de outra questão, acabou nos respondendo bem sobre esta relação entre criação da narrativa e envolvimento.

Entrevistador: E qual o prazer de completar as missões

CJ-Da Praia: É ver o que vai acontecer depois, como um filme mesmo, que você assiste curioso pra saber o que vai acontecer. Você vai abrindo novas áreas do mapa, conhecendo outras pessoas. O CJ vai ganhando mais força, mais habilidades. Você começa raquítico e pode até não querer, mas depois pode ver o CJ musculoso, tatuado, cheio do dinheiro, com carro, casa e tudo que ele queria. (...) É interessante ver o antes e o depois do seu personagem. Ver o quanto você já progrediu. Qualquer jogo de aventura é assim: você tem altos e baixos, mas você vai se tornando mais forte e vai aparecendo inimigos também maiores, mais fortes.

No início do jogo, o *gamer* pode estar apenas “*curioso para saber o que vai acontecer*”. No entanto, na medida em que o jogador “*vai abrindo novas áreas do mapa, conhecendo outras pessoas*” e o “*CJ vai ganhando mais força, mais habilidades*” torna-se “*interessante ver o antes e o depois do seu personagem. Ver o quanto você já progrediu*”. Para o jogador, ver o antes e o depois de seu personagem é o quanto ele mesmo, jogador, já se desenvolveu. Como já dissemos, a experiência de empoderamento do bandido, é também a do jogador.

Além do prazer em ver o bandido progredindo, outra ação do jogador também intensifica o envolvimento com seu personagem: quando ele traz elementos de sua realidade e incorpora a ele. Como vimos, não podemos realizar uma clara separação entre as ações do jogador e as do personagem. Não estamos afirmando que os jogadores confundem sua identidade com a do personagem no plano real – embora possamos cogitar que isso possa ocorrer em alguns casos excepcionais. Queremos apenas chamar atenção para o fato de que, na superação dos desafios, na construção da narrativa, os jogadores incorporam elementos de si (atitudes, gostos, desejos) nos personagens, de modo a criar um envolvimento com eles.

CJ-Tricolor: Jogo GTA há muito tempo, mas nunca zerei ele por completo. Eu sempre me dediquei mais a alterar o jogo. As missões sempre foram uma segunda diversão. Eu gostava da liberdade, porque ali era um mundo imenso. Eu chegava a colocar o modo de ônibus, por exemplo, traçar um caminho e fazê-lo todinho como se fosse um motorista de ônibus. Passava pelas três cidades com aquele ônibus sem bater, respeitando as leis de trânsito, não enfrentando a polícia, não pegando arma e não atropelando ninguém. Aí quando chegava, pensava: vou fazer o quê? Era divertido pela liberdade que você tinha. (...) Quando eu comecei a descobrir sobre os mods, eu me interessei ainda mais, porque eu ia deixar o jogo da forma que eu queria, com a imagem que eu queria e ainda por cima transformar o jogo como se fosse Pernambuco.

A fala do CJ-Tricolor traz bastantes elementos a serem discutidos. No entanto, vamos nos ater às questões sobre o envolvimento do jogador com o *game* a partir desta possibilidade de trazer elementos da sua realidade para o virtual. Como já mencionamos anteriormente, modificar o jogo é uma das atividades preferidas do CJ-Tricolor. Dentre as modificações, os ônibus são maioria. O CJ-Tricolor tanto se dedicou às atividades de modificações do jogo que, mesmo jogando há sete anos, nunca finalizou ele por completo.



Figura 16 – Ônibus da Região Metropolitana do Recife, linha PE-15 (Boa Viagem).

O ônibus da foto acima não pertence ao jogo original, trata-se de uma modificação. Perguntado sobre o porquê de inserir este ônibus no jogo, respondeu:

CJ-Tricolor: Eu falei que me considero um “busólogo”? Tem uma comunidade no facebook com este nome. Eu conheço de marcas, de motores, linhas. Mas pra cada ônibus tem um significado diferente. Eu faço muito por encomenda. Os camaradas dessa comunidade fazem muitos pedidos. Mas este ônibus eu fiz porque é o que mais pego no dia-a-dia. É interessante modificar o jogo, principalmente se você pode deixá-lo com a sua cara. O GTA já dá muitas opções pra isso, mas quando você conhece os meios de modificar ambientes, carros, personagens, você entra em novos horizontes. Porque o GTA é mundo aberto pra você explorar aquilo que você coloca no jogo. Já pensou? Você está andando pelas ruas de Las Vegas e de repente você vê um PE-15 - Boa Viagem, ainda mais vazio. (risos) Eu acho isso incrível! Pelo menos, “eu” acho.

CJ-Tricolor amplia as possibilidades de jogo modificando-o. Deste modo, ele se aproxima da narrativa do jogo de uma forma bastante particular. Mas o que isso tem a ver com a violência cometida por ele? Falamos que a narrativa pode envolver o jogador para a defesa de seu personagem, mas qual a relação específica entre o desejo de modificar o jogo

em termos de programação e a violência cometida pelo CJ-Tricolor? Afinal, no término da mesma sessão de jogo, CJ-Tricolor também matou policiais e civis sem nenhuma razão aparente.

Embora não tenhamos encontrado qualquer tipo de relação de causa e efeito, descobrimos que a violência e o desejo de modificar o GTA (tal como o CJ-Tricolor modifica) compartilham de algo comum: ambas representam uma experiência fantástica, extraordinária de “poder”, de controlar o microcosmo do jogo com maior liberdade e segurança. O interesse do *gamer* que realiza violência é aquele de realizar ações e modificar o jogo livre de normas morais e legais; ao mesmo tempo em que busca colocar o cotidiano é colocado de ponta-cabeça, tal como é a experiência de encontrar o ônibus PE-15 – Boa Viagem em Las Vegas. Aqui, a narrativa envolve o seu jogador em seu elemento fantástico, enquanto uma inversão do seu cotidiano.

Neste sentido, todos os elementos acabam suspensos para a realização das vontades do jogador. A narrativa pode ser interessante a ele, mas ele pode não estar satisfeito com ela e, deste modo, realizará as ações que mais lhe agrada para modificá-la: desde matar todos aqueles que despertarem algum tipo antipatia, pelo simples “*jeito irritante de falar*”, até substituindo estes personagens por outros, através de uma reprogramação do jogo. Os elementos violentos do jogo são apropriados pelos jogadores para, segundo sua vontade, proporcionarem uma experiência de poder diferente daquela vivida pelo jogador fora jogo. Dito de outra forma, explodir um helicóptero com um lança míssil, pode não ser muito diferente de dirigir um ônibus em Las Vegas. O interesse para os jogadores é aquele de se verem capazes de realizar uma ação extraordinária, que lhes empoderem a partir de elementos particulares ou competitivos.

O realismo, na verdade, serve ao fantástico; no sentido de que o objetivo não é apenas a simulação do real, mas uma realidade atraente ao jogador, uma aventura de sucesso, cômica ou tão somente fora do comum e, assim, uma superação do cotidiano monótono ou de fracassos e frustrações. Neste sentido, quando os jogadores trazem elementos do seu cotidiano, seu objetivo não é o de tornar o jogo uma experiência próxima do real, mas o de potencializar a experiência fantástica como uma experiência que parece real. Dito de outra forma: o jogador não se interessa pelo real, mas pelo realismo da experiência fantástica. Quanto mais crível for esta experiência, melhor para o jogador.

A violência do cotidiano, para além das fronteiras do jogo não agrada os jogadores, assim eles disseram. Ao mesmo tempo, a proposta do GTA e de outras formas de jogo é

aquela de afastar os jogadores do cotidiano de uma forma geral, principalmente daquilo que no real eles não simpatizam. Temos aqui uma contradição fundamental para esta dissertação e que já vem sendo discutida: os jogadores não reconhecem e não simpatizam com a violência do cotidiano e, no entanto, se utilizam das formas desta violência real para, dentro do jogo, se distanciarem dela mesma. É óbvio que os jogadores não se afastam da violência em termos objetivos, pois eles reconhecem visualmente que cometem, muitas vezes, brutalidades virtuais. No entanto, nos jogos e na sua violência, eles se afastam da condição subjetiva que a violência real lhes impõe: de um ser frágil e dependente da proteção de outros. E mais do que isso, cientes das fronteiras do jogo, os *gamers* vem nele a possibilidade de um exercício de competição que representaria, segundo uma interpretação elisiana, um avanço do “processo civilizatório”. Estes argumentos podem ser mais bem compreendidos a partir da fala dos próprios jogadores. Disse o jogador NB-Dos Carrões:

NB-Dos Carrões: Eu acho que cometo o crime no jogo não só por não haver sanções legais, mas porque sei que não vou cometer o mal a ninguém. Eu acho que talvez tenham pessoas que só não cometem o crime pelas sanções, mas eu penso no mal que posso fazer ao outro. Eu acho que é mais uma questão humanitária do que legal. Porque assim, se eu for preso vai passar um dia. Mesmo que eu fique muito tempo, vai passar. Mas se eu der um tiro na perna de alguém e ela ficar paraplégica, eu vou estar acabando com a vida dessa pessoa (...) e isso seria um tormento pra mim. Tem um amigo meu, a gente tava jogando bola e ele quebrou a perna de outro amigo meu. Então, se fosse eu, eu já ficaria... Se eu tô no jogo, chuto uma bola e machuco o dedo de um amigo meu, penso: o cara vai passar quinze dias sem fazer tudo que faria normalmente porque eu chutei a bola no dedo dele. Então, eu nem tive culpa, mas sinto a culpa. Acho que o sentimento de culpa é uma das piores coisas que a humanidade tem.

O NB-Dos Carrões procura justificar violência realizada por ele no jogo argumentando de sua consciência sobre não estar fazendo mal a ninguém realmente. Mais do que por fatores externos (legais), ele argumenta apenas praticar crimes no jogo por questões “humanitárias” e, aqui podemos entender, pela sua consciência moral. Afinal, sua preocupação maior seria aquela do sentimento de culpa que carregaria consigo caso fizesse o mal a alguém. Através de um exemplo banal – sobre o sentimento de culpa por machucar o dedo de um amigo durante uma partida de futebol – percebemos como as questões morais que envolvem formas de violência podem perpassar as circunstâncias cotidianas em seus mais ínfimos detalhes. Falando de sua relação com o seu irmão (NB-Passageiro), o NB-Dos Carrões trouxe-nos mais uma ideia que, indiretamente, também está relacionada com suas preocupações morais que envolvem jogos e violência.

NB-Dos Carrões: A gente mal briga entre a gente. Nem lembro a última vez que brigamos. Acho que era criança. E acho que por causa dos jogos a gente se dá melhor (risos). A gente joga junto. Eu jogo com ele os jogos que ele gosta e ele joga comigo os jogos que eu gosto e tudo bem. Porque no jogo, com a história, por mais que não seja um jogo cooperativo, a gente se ajuda. É uma brincadeira, mesmo se for um jogo de luta. É diferente de futebol. Futebol pode ser brincadeira também, mas você pode trombar, dar uma travada e isso pode gerar uma briga. Não entre a gente, porque saberia que ele não faria com intenção, mas poderia acontecer entre duas pessoas que não se conhecem.

Novamente o NB-Dos Carrões traz o futebol como exemplo para ilustrar seus argumentos. Embora também considere que o futebol também possua uma leveza, o contato entre os jogadores, para ele, é um fator potencial para geração de conflito. Quando ele diz, numa comparação com os videogames, “*é diferente de futebol*”, ele retoma sua ideia de que nos *games* está claramente identificado entre os jogadores de que sua intenção não é machucar o outro, diferentemente do futebol, onde pode surgir este desentendimento. É a partir deste sentido, também, que os *games* afastam os jogadores daquilo que eles entendem pela violência real. Porque, tal como disse o NB-Dos Carrões, tudo é claramente identificado como brincadeira. Por isso, mencionamos sobre uma possível relação entre videogames e o “Processo Civilizatório”, tal como estabeleceu Elias. Se a formalização e o estabelecimento de regras nos esportes tinham como intuito o controle dos excessos de violência, é na “programação” das regras e na “virtualização” da violência que enxergamos a possibilidade limite do controle da violência nos jogos. Ainda que uma partida de videogame traga consigo um elevado nível de tensão entre os jogadores, cabe a questão: como podemos pensar em excessos de violência dentro e, mesmo fora, dos limites do próprio jogo se estes jogadores podem estar separados por centenas ou milhares de quilômetros distância, jogando pela internet.

Por outro lado, mesmo que jogadores de videogame realmente desejassem se agredir fora do jogo, o desejo pela violência, muito provavelmente, estaria mais relacionada à tensão decorrente da competição do que propriamente da simulação gráfica da violência. Quanto à relação entre violência dentro e fora do GTA, o jogador CJ-Pragmático também traz algumas ideias.

Entrevistador: Agradaria a você morar em Los Santos (Cidade do Personagem CJ)?

CJ-Pragmático: Não. É muito violento. O CJ já passou por tantas situações que eu nem quero passar nem perto.

Entrevistador: Mas quando você joga você se coloca bastante próximo dessas situações.

CJ-Pragmático: É, mas eu sei que posso ultrapassá-las. No jogo eu não perderei minha mãe, eu não morrerei, não serei preso.

Não é interessante ao jogador CJ-Pragmático viver na condição de seu personagem. Seria muito perigoso a ele. A partir de sua fala, torna-se claro que o desejo do jogador não é de tão somente de viver uma experiência real. Viver e superar as situações de fragilidade do CJ sem correr os riscos de morar no bairro dele ou mesmo de ser preso é sim interessante a ele. Tanto o realismo do *game* como a sua proposta de ser o avesso da realidade são aspectos que contribuem para o prazer de incorporar o bandido. O bandido tudo pode, ele é livre para fazer da cidade sua cidade, para além de normativas morais e legais. O *game* até possui regras, mas elas são claras e facilmente administradas pelos jogadores. É possível definir estratégias razoáveis para alcançar objetivos com certa facilidade, de modo a proporcionar ao jogador uma experiência de controle da situação.

Todos os jogadores enfatizaram a liberdade que o GTA permite como um aspecto bastante positivo. No entanto, nem tanto refletem sobre como esta liberdade está associada às capacidades do bandido, que se coloca para além de qualquer lei. Vejamos a fala do jogador NB-Brasileiro.

NB-Brasileiro: Eu, por exemplo, tô jogando bastante o Batman Arkham City. O jogo é do caramba! Mas ele não dá essa liberdade que o GTA dá. O cenário de Arkham City é de mundo livre. Você vai para onde quiser, meio que completa as missões na ordem que escolher, mas sempre tem aquela hora que você precisa passar por uma missão obrigatória. Por exemplo, tem uma hora que a gente joga com a mulher gato e não pode simplesmente completar a missão dela, tem que salvar o Batman. Você é obrigado a fazer isso. Tem horas que você é obrigado a utilizar aquela determinada ferramenta. E se eu quiser fazer de outro jeito? Não pode! Outra coisa, você bate no bandido no parapeito de um prédio e ele não cai do prédio, porque o Batman nunca mata ninguém. Eu acho isso legal, dele nunca matar ninguém. Mas fica tosco porque eu bato e ele vai, bate numa parede invisível e volta. Assim, o jogo é tão real, mas perde com essas coisas que no GTA não acontecem. Tem as coisas que são pré-determinadas, mas também é muito mais livre do que o Batman.

É apenas vivendo o bandido que os jogadores ampliam as possibilidades de sua ação. A liberdade do jogo é intensificada quando o personagem do enredo não se depara com normativas morais e legais. Não faria sentido o Batman derrubar o bandido do prédio, mas o

bandido poderia derrubar o Batman ou qualquer outro inimigo. Incorporar o ladrão significa tomar para si aquilo que se deseja experimentar a qualquer hora.

NB-Turista: No GTA aquele mundo todinho é seu. As regras são suas. Você prova de tudo e faz o que quiser e sem pressão. Você pode ser preso, mas você sempre é solto de volta. Você também nunca morre. Vai pra o hospital e fica bem.

O prazer de incorporar o bandido consiste em experimentar tudo, em tomar de quem quiser aquilo que desejar, no meio da rua e a qualquer hora. Os únicos critérios para experimentação das possibilidades do jogo são aquelas da própria vontade do jogador e dos limites estabelecidos quando da programação do jogo. Na medida em que prova das possibilidades do jogo livre de normativas, o feio torna-se belo, a morte torna-se cômica e o sofrimento torna-se algo prazeroso. Tal como em qualquer forma de arte, tudo está passível de ser ressignificado. E viver uma narrativa como bandido é, talvez, a forma mais intensa de colocar as normas de ponta-cabeça. No GTA - poderíamos dizer nos videogames ou em qualquer forma de arte - é possível praticar o mal de uma forma bela e o bem de uma forma feia, segundo a teleologia de cada ação.

5.3 O PRAZER DE COMPETIR CONTRA O MUNDO INTEIRO

Vimos que o prazer de incorporar o bandido no GTA não difere do prazer de incorporar o herói, ao menos no que se refere à necessidade de assumir um personagem com força potencial para superação de uma situação de perigo. Através de roubos, vingança e assassinatos, o jogador supera as condições de vulnerabilidade do bandido e constrói uma história particular, porém com os mesmo altos e baixos que poderia haver na narrativa de um herói. Incorporar um dos personagens do GTA nestas condições de fragilidade já pode ser considerado um desafio e, também, um jogo. No entanto, o GTA possui vários outros elementos que o definem enquanto jogo e que não estão diretamente associados ao seu enredo ou aos seus personagens. Será de nosso interesse a partir daqui, expor os elementos do GTA relacionados à competição que conduzem os jogadores a praticar violência, independente do enredo que se desenvolve em segundo plano. Veremos adiante que os jogadores reconhecem a polícia e o exército como figuras importantes para manutenção dos sentidos competitivos do jogo. Deste modo, quase sempre, eles buscam realizar seus atos de violência a fim de enfrentar ou fugir da polícia e do exército, ao invés de evitá-los; sempre

com o intuito de manter ou estimular a competição do jogo. Por outro lado, os jogadores reconhecem este confronto de “polícia e ladrão” desligado de seus sentidos morais. Não se trata de uma luta do bem contra o mal, mas de um espetáculo onde o bem e o mal possuem uma função a cumprir. A competição envolve o jogador para que ele não apenas realize a violência necessária, mas também a desenvolva com a melhor performance possível, através do “assenhoramento” das regras do jogo sob o jogador. O próprio GTA conta com um sistema de inteligência artificial para controle da dificuldade do jogo e da tensão entre riscos e ganhos. Neste sentido, os jogadores são seduzidos a continuar jogando e realizando violência, mesmo ante o fracasso no jogo. Em outras palavras, o *game* permite que o jogador esteja sempre próximo da vitória, ao mesmo tempo em que dificulta a vitória de fato.

Antes de contar e de possibilitar a criação de uma história, o GTA também é um jogo e, por isso, sua proposta é a de apresentar desafios e de estabelecer uma competição entre estes desafios e as habilidades do jogador. Por este motivo, podemos encontrar elementos do jogo que estão mais relacionados à competição e que podem ser dissociados do enredo. Por exemplo, o jogador pode optar por realizar uma missão indo até a casa de um mafioso. Pode também, espontaneamente, atacar policiais apenas para gerar um conflito e uma competição. Este ataque espontâneo, embora tenha sido realizado pelo personagem que é um bandido, está mais distante do enredo lógico do jogo. Apesar de contarmos uma história de bandidos e da polícia se apresentar, neste contexto, como parte integrante e fundamental dessa história, sua função não é tão somente a de compor o enredo de forma coerente. A polícia também tem a função de se estabelecer como um oponente, independente de sua posição moral dentro do enredo. De fato, não há como contarmos uma história de bandidos, sem que haja a figura da polícia ou de algum agente que represente sua função. No entanto, queremos ressaltar que, durante o jogar, os *gamers* visualizam outra função da polícia, que independe de sua função moral. Para eles, em determinados momentos, a polícia é tão somente o oponente do jogo e nada mais.

Até aqui, ouvimos sobre os bandidos Ryder, Big Smoke, CJ (GTA SA) Niko Bellic, Vlad (GTA IV), etc. Nos dois *games*, também existem personagens policiais que são importantes para o enredo, como Tenpenny, Pulaski (GTA SA) e Francis McReary (GTA IV). Todos estes personagens, embora importantes no enredo, raramente estão na linha de frente da competição que o jogo desenvolve. Dito de outra forma, a maioria dos bandidos e policiais que o jogador enfrenta no *game* são personagens “figurantes”. Há, assim, uma “despersonificação” das mortes no GTA quando do desenvolvimento da competição. Isto

não significa que no jogo não ocorra mortes de personagens protagonistas e antagonistas, mas que elas são reservadas a partes bastante específicas do enredo e antecedidas de outra grande quantidade de mortes de personagens “figurantes”. Neste sentido, o jogo contribui para que os jogadores visualizem, no momento da competição, a polícia e os bandidos inimigos de modo despersonalizado.

Uma comparação com outro *game* famoso nós ajudará a melhor compreendermos o que aqui coloco como “despersonalização” de um personagem no jogo. No Super Mario, por exemplo, antes do jogador enfrentar o Bowser (inimigo maior e último do Mario), ele precisará enfrentar diversas tartarugas, plantas carnívoras e porcos-espinhos que pouco se diferenciam entre eles. Estes personagens não são importantes para o enredo do *game*, no entanto, são bastante importantes para a definição dos elementos competitivos do jogo. São estes personagens (em conjunto) que representam o obstáculo maior ao jogador. O mesmo ocorre no GTA. Circulando pelas ruas do jogo, quase todos os policiais são representados pelo mesmo personagem. O uso do mesmo fardamento também contribui para a sua despersonalização. Neste sentido, o jogo contribui para que o jogador não visualize cada policial em sua individualidade, mas uma grande massa “azul” e inimiga.

Um primeiro dado encontrado nas entrevistas e que nos conduz a esta interpretação foi o do reconhecimento dos jogadores quanto ao importante papel da polícia. Mais do que justificar moralmente o enredo como uma luta do bem contra o mal, a presença de um agente repressor às ações do jogador tem por função estabelecer os aspectos competitivos do jogo. Por isso, todos os jogadores ressaltaram o desafio de ser o mais procurado pela polícia ou pelo exército.

Entrevistador: A polícia é importante no GTA?

CJ-Pragmático: Sim, com certeza. Porque é ela que é o oponente maior do CJ. E não é só a polícia corrupta do jogo, é a polícia de uma forma geral. As situações do jogo fazem com que o CJ cometa crimes condenáveis. Sem este outro lado reprimindo, o jogo não teria graça. Todo jogo tem que ter um oponente. (...) Até o “paciência” tem um oponente: a sua paciência.

Entrevistador: Por que provocar o exército?

CJ-Pragmático: Pra tornar o jogo mais animado. Chamando o exercito, vai acontecer varias coisas no jogo. E isso torna emocionante pra mim. Com carros, aviões e soldados armados. Isso deixa o jogo mais violento e mais emocionante.

Deixar o “*jogo mais violento e mais emocionante*” para o CJ-Pragmático é se ver numa situação de maior perigo, com “carros, aviões e soldados armados”

perseguindo-o. Apenas assim se estabelecerá uma competição que permitirá que o CJ-Pragmático experimente alguma forma de poder. O jogador CJ-Tricolor, além de provocar a polícia e o exército no intuito de deixar o jogo mais interessante, mais competitivo, ainda convidava um amigo para competir com ele. Manter-se vivo o maior tempo possível como o mais procurado (modo cinco estrelas) era o desafio colocado por ele para si mesmo e para seu amigo.

CJ-Tricolor: Eu e meu colega cronometrávamos o tempo pra ver quem sobrevivia mais tempo no “modo seis estrelas”. A gente sabia que ia ser pego, mas enquanto a gente tivesse rodando, tá divertido.

Se o jogador incorporasse o bandido num sentido limite, logicamente a polícia não seria algo desejável. No entanto, o interesse do CJ-Tricolor e os doutros jogadores não é aquele de roubar ou matar, mas, antes, de divertir-se, de jogar sob uma competição. Como vimos em Huizinga, o prazer do jogo advém do jogar e não de um resultado ao final do jogo. É óbvio que isso se estabelece como uma tensão, visto que é uma contradição dos elementos de qualquer jogo. Como o jogador NB-Passageiro nos adverte, o papel da polícia é, antes, o de manter a competição do jogo e não de ser derrotada pelo bandido:

NB-Passageiro: A parte mais legal depois de completar as missões é correr da polícia. Eu não gosto de sair por aí matando. Só se for matando a polícia, que é como se fosse um adversário. Ou, por exemplo, se eu achar uma gangue, aí se eu atacar um, todos vem para cima de mim, mesmo sem ter polícia. É uma coisa de oponente. De gerar conflito, talvez. (...) No GTA a violência é divertida, engraçada. Você comete o crime, aí vem a diversão de você fugir da polícia. Eu não acho que é “por ser a polícia” deixa o jogo bom. Porque tem jogo de corrida que você foge dos outros. Não é necessário que seja fugir da polícia. Mas é legal tentar se esconder. Como brincar de pique-esconde. Não acho que seja divertido porque eu tô fazendo uma coisa proibida. Eu acho que é divertido porque depois eu vou ter que correr dele. Eu não vou querer fazer escondido dele. Eu quero fazer na frente dele. Eu não jogo mantado o povo e torcendo pra polícia não me ver. Eu quero correr da polícia.

A função da violência quando exercida contra a polícia ou contra pessoas indefesas é a de, sobretudo, provocar um desafio. Mesmo quando o CJ-Pragmático pratica um crime para, em seguida, fugir, ele assim procede com o intuito de desafiar a polícia a encontrá-lo e, também, de se desafiar a esconder-se bem, tal como uma criança que brinca de pique-esconde. Ele ainda nos trouxe outra justificativa bastante semelhante a esta quando questionado sobre o porquê de matar inocentes. Nesta justificativa, ainda assim, o desejo de se testar nortearam o jogador para sua ação violenta.

CJ-Pragmático: Eu já atirei em velhinhas, mas nunca pensando em machucá-las de verdade. Às vezes você pega uma arma e quer testá-la. Ou se testar. Por isso, já atirei muito em inocentes. Atirava como alguém que pratica tiro ao alvo ou pra chamar a atenção da polícia.

Tal como vimos em Gadamer (2002, p. 175), “seriedade” é condição para qualquer jogo. O GTA é naturalmente levado a sério porque envolve ganhos (superar a situação de fragilidade) e riscos (enfrentar oponentes perigosos). Sem os riscos, o jogo não seria atraente aos jogadores, pois ele é condição para que o jogador sinta-se superando algo. Assim nos esclarece o jogador NB-Passageiro, mais uma vez:

NB-Passageiro: Se tivesse um jogo onde o cara saísse por aí com uma faca cortando o pescoço de todo mundo e fosse só isso, eu pensaria: que jogo doido! Eu ia achar sem sentido. Eu pensaria: por que eu vou jogar isso?

Se na sessão anterior observamos como o enredo envolve o jogador e como ela é capaz de tornar a violência realizada por ele interessante, percebemos agora como a competição se coloca como condição para o sentido lúdico da violência. Através da tensão entre riscos e ganhos o jogador é seduzido e assenhoreado pelas regras do jogo. Uma vez que nestas regras a violência é o meio de ganho, o *gamer* não apenas a realizará, como também se preocupará em realizá-la da melhor forma possível, tal como nos conta o jogador CJ-Da Praia.

CJ-Da Praia: O jogo propõe que eu viva um ladrão de carros profissional. Se eu tenho a consciência de que isso é errado e que nunca farei isso na vida real, por que não posso fazer no jogo? Faço e faço bem feito. Como acho que um bom ladrão faria.

Entrevistador: E o que seria um bom ladrão?

CJ-Da Praia: Não é bom no sentido de “bonzinho”, de que não faz mal a ninguém. Mas no sentido de que o cara é mal quando tem que ser e com quem tem que ser. Às vezes é preciso ser mal, mas às vezes é preciso “ser ninja” e fazer as coisas sem ninguém descobrir. É o ladrão que sabe realizar o crime perfeito. É aquele que no final de uma missão engana todo mundo e desaparece com o dinheiro, entendeu? Ele também tem que saber escolher seus aliados.

O enredo do jogo pode contribuir para que o jogador assuma o papel do bandido e realize violência, no entanto, ainda mais do que o enredo, os elementos competitivos do jogo são os que mais conduzem os jogadores a assumirem uma postura violenta. Se a competição envolve ser um ladrão, um bandido, o jogador irá se dedicar em realizar um bom

desempenho, em ser um bom ladrão, bandido. Quanto mais desenvolvido no jogo, mais desafios surgirão e melhor terá de ser a desenvoltura do jogador nos termos do jogo.

É uma tendência entre os jogos eletrônicos o desenvolvimento de sistemas que busquem adaptar as dificuldades do jogo às habilidades do jogador. Se o jogo for difícil demais, a tensão entre riscos e ganhos se perde. Por outro lado, como já nos contou o jogador NB-Passageiro, não há sentido um jogo onde não haja um oponente, é preciso que haja uma ameaça, um risco. Por isso, muitos games são desenvolvidos para, a partir do desempenho do jogador, moderar o grau de dificuldade do jogo; de modo que o jogador esteja próximo do ganho, mas não tão próximo a ponto de ter a certeza dele.

No GTA SA, IV e V não é diferente. Quanto menor a habilidade do *gamer*, mais o jogo facilitará para que ele concretize as missões. No GTA SA, por exemplo, se um jogador numa determinada competição de carros fizer um tempo de corrida ruim, todos os pilotos oponentes também terão seu desempenho reduzido. Por outro lado, realizando um bom tempo, os oponentes também melhorarão seu desempenho. Nos vídeos do jogador NB-Passageiro, observamos que ele tentou a missão denominada “O Mestre e o Molotov” por duas vezes. Na primeira tentativa, seu oponente fugiu dele, correndo por um determinado caminho. Na segunda tentativa, ele aguardou a vinda do jogador em um determinado local, oportunizando a conclusão da missão.

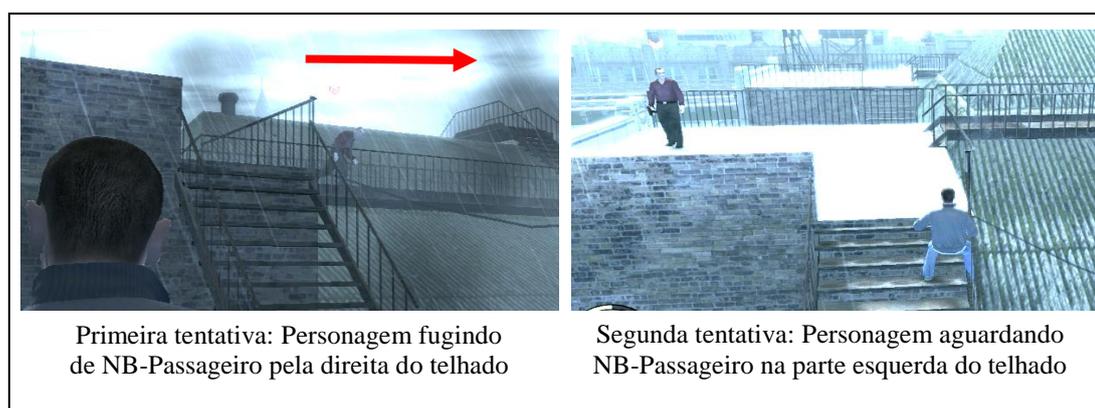


Figura 17 – Comportamento da máquina a partir do desempenho do jogador

É também deste modo que os jogadores sentem-se seduzidos a completar as missões do jogo. Mesmo quando fracassam por vezes seguidas, sentem-se cada vez mais próximos de alcançar a vitória. Primeiro por serem capazes de prever alguns dos acontecimentos daquela determinada missão, em vista da experiência adquirida na tentativa fracassada.

Segundo porque o jogo também trabalha no intuito de facilitar, em algum nível, a conclusão da missão, quando o jogador não está tendo um bom desempenho.

Outro mecanismo que contribui para que o jogador permaneça tentando a mesma missão ou desenvolvendo outra atividade no jogo, mesmo após tentativas fracassadas, advém de sua abertura de possibilidades. Tanto o jogador pode buscar meios alternativos para completar aquela missão (outros caminhos, outras armas, ir mais rápido ou aguardar), como ele pode permanecer no jogo realizando outras atividades e outras formas de competição violentas ou não.

CJ-Pragmático: Se eu to a fim de zerar a missão, eu vou. Quando eu tô perdendo muito, aí, pra dar um tempo, fico passeando no mapa, até voltar a ter vontade de tentar zerar novamente. Porque fica cansativo o jogo e dá um pouco de raiva.

Entrevistador: Porque continuar jogando se o jogo dá raiva?

CJ-Pragmático: Porque eu quero ganhar o jogo. Às vezes eu fico com raiva da minha esposa, mas não quero me separar dela. (risos). A gente pode ter raiva das coisas que a gente gosta. A decepção não é com o jogo, mas comigo que não consegui completar a missão.

Entrevistador: Passeando pelo mapa, não acontece do jogo ficar entediante?

CJ-Pragmático: Acontece, só que demora. Porque como o mundo é livre eu posso fazer várias coisas. Aí demora a ficar entediante.

O mundo livre do GTA pode ser um atrativo para que o jogador continue no *game*, ante as frustrações de não ter concluído uma determinada missão. Observamos nos vídeos que, entre uma missão e outra, os jogadores participaram de outras formas de competição. Eles jogaram em fliperamas, nos cassinos, sinuca, dardos e participaram de competições de tiro ao alvo, o que corrobora com as ideias do jogador CJ-Pragmático.

Apesar da mencionada raiva que por vezes ocorre em decorrência de tentativas frustradas de vencer uma determinada missão, outros jogadores demonstraram uma espécie de frustração prazerosa no fracasso de algumas missões que envolviam violência. Embora pareça contraditório falar em “frustração e prazer” como um único sentimento, foi quase que exatamente assim que o NB-Dos Carrões descreveu o que para ele é uma “morte linda”, em contraposição ao que é uma “morte feia”.

Entrevistador: Ficou chateado por ter morrido?

NB-Dos Carrões: Não. Foi uma morte feia, mas já estava sem vontade de jogar. Não me importei.

Entrevistador: Por que foi uma morte feia?

NB-Dos Carrões: Ele morreu batendo bem de leve numa grade. Foi vergonhoso isso. Ninguém morre assim.

Entrevistador: E o que seria uma morte linda?

NB-Dos Carrões: Pode ser de diversas formas. É aquela que você luta até o final, encurralado pela polícia por todos os lados. A tela escurece e o Niko vai caindo no chão. Acho isso massa. Ao mesmo tempo os carros vão explodindo ao redor dele. Sei lá! São as circunstâncias que fazem uma morte ser épica, digna de ser postada no youtube

Entrevistador: Você já postou as mortes do jogo no youtube?

NB-Dos Carrões: Já postei de tudo. Às vezes uma morte, um acidente. Quando tem uma sequência de explosões, quando faço alguma manobra com o carro.

Mesmo a morte do personagem significando a derrota no jogo, NB-Dos Carrões sente-se satisfeito com o seu jogar a ponto de desejar compartilhar sua morte com outros jogadores. Fica claro aqui sobre como a competição pode fornecer um significado estético para o jogo. Podemos encontrar esta “frustração prazerosa” em outras formas de jogos e esportes de competição. Quantas vezes já não vimos uma torcida aplaudir o jogador ou a equipe adversária por algum feito considerado belo – difícil de ser realizado no jogo? Quantas vezes já não nos sentimos admirados e satisfeitos por ver um “*rally*” no voleibol, ainda que o ponto, ao final do *rally*, tenha sido conquistado pela equipe adversária?

É neste sentido que o sangue, as mortes, a polícia ou outros personagens opoentes do GTA parecem não apenas contribuir para o estabelecimento de uma competição, mas também para a construção de um espetáculo através desta competição, no qual o jogador também representa a platéia. Tal como numa partida de frescobol ou em outras modalidades esportivas, os elementos do jogo (bola, raquete, jogadores, vento, gravidade) contribuem juntos para o desenvolvimento de um espetáculo, onde os jogadores também são espectadores de seus feitos. No final, nem tanto interessa ao NB-Dos Carrões quantos ele matou ou o fato de seu personagem ter morrido; da mesma forma que nem tanto interessa aos jogadores de frescobol o momento em que a bola caiu. NB-Dos Carrões pode estar interessado em vencer, mas seu interesse também é aquele de desenvolver uma história incrível, de morrer, mas de forma épica. Por isso é bastante comum entre os jogadores o desejo de jogar o GTA cooperativamente ou de compartilhar seus feitos com amigos ou com

a internet, seja vencendo ou perdendo. Aqui, narrativa e competição confundem-se, de modo que a competição ganha um significado estético e histórico. Não por poucas vezes os jogadores utilizaram adjetivos relacionados ao belo para descrever ações de violência difíceis de serem realizadas no jogo.

Entrevistador: Que revolta foi essa no final do jogo?³⁵

CJ-Tricolor: Já tava terminando de jogar, mas só termino quando morro. Aí, eu apronto um bocado.

Entrevistador: Por que aprontar um bocado?

CJ-Tricolor: Por que queria ver até onde ia. Tento superar a última vez que enfrentei o exército. Sempre faço isso. E foi **lindo** dessa vez porque derrubei um caça do exército. Você tem noção de como isso é difícil? Eu nunca tinha conseguido isso. Se não fosse esse vídeo, muita gente não acreditaria em mim.

Entrevistador: Também vai postar no youtube?

CJ-Tricolor: Já postei. (Risos)

Dentre todos os atos de violência realizados pelo CJ-Tricolor, derrubar o caça da força aérea foi o único ressaltado por ele. Dizer que “*foi lindo*” seguido da questão “*Você tem noção de como isso é difícil?*” claramente demonstra um significado estético da violência dentro de um ambiente de desafio e competição. Na mesma sessão de jogo, ele explodiu dezenas de carros e matou outras dezenas de pessoas. No entanto, seu prazer não decorria da destruição causada por ele. Seu interesse era o de desenvolver bem o jogo, sua habilidade como jogador e bandido. Se assim não fosse, não seria desejável que o exército o perseguisse. Ante toda a destruição causada por ele, um fato isolado e nem tanto destrutivo em relação a todo o caos realizado, tomou sua atenção e forneceu um significado especial para aquela sessão de jogo. Ele realizou uma tarefa bastante difícil e inédita para ele: derrubou um caça da força aérea. Mais uma vez vemos como a violência realizada pelo jogador está atrelada a um significado de poder. Apesar de ter realizado outras ações mais destrutivas, nada foi mais interessante a ele que derrubar um único caça, pelo que representa este feito em termos de sua capacidade enquanto jogador e bandido.

³⁵ Referindo-me ao repentino ataque do jogador à policiais e civis, atirando e arremessando granadas.



Figura 18 – Momento em que o caça da força aérea cai, atinge o solo e explode, após disparo de míssil do jogador CJ-Tricolor.

Os *gamers*, estimulados pela competição ou envolvidos pelo enredo, suspendem os significados morais de suas ações ou fornecem-lhes outros significados. Para eles, não importa se morreram 10 ou 1000 pessoas no jogo. Os seus interesses fundamentam-se no desafio que aquela ação violenta representa a eles e o quão que ela reflete o poder de seu personagem. Derrubar um caça da força aérea em nada significaria a ele se esta ação não fosse considerada difícil para ele mesmo e para os outros jogadores com os quais ele compartilha as experiências de jogo. Assim também é para qualquer ação violenta no jogo.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Buscamos compreender a violência dos games em seu sentido lúdico, considerando que este sentido apenas nos foi acessível a partir de uma investigação contextual nos termos do GTA. Algumas de nossas hipóteses se confirmaram, no entanto, elas revelaram uma complexidade não esperada. Problematizamos a relação entre jogo e jogador, de modo que pudemos compreender esta relação em sua forma processual, a partir das experiências e relatos dos próprios jogadores. Jogar é incorporar um personagem e trazer algo de si para ele, ao mesmo tempo em que se toma dele – personagem – algo que não se possui além dos limites do jogo. Assim é a experiência do jogar: tornar-se “jogador-personagem”; a partir da conjunção de desejos, objetivos e forças entre estes dois seres, um do real e outro do virtual. Além disso, a capacidade de não apenas ler, ouvir ou assistir uma narrativa, mas de construí-la, proporciona ao jogador uma experiência potencial de controle sobre o microcosmo de seu personagem. Jogar, assim, é tornar-se “jogador-personagem-narrador” de uma história.

Esta história é aquela da superação das condições de fragilidade do personagem e, também, da superação das fragilidades do próprio jogador. Na medida em que o personagem evolui, o jogador se vê evoluindo, a partir das conquistas que foram realizadas através dele. Este é o caminho para uma aproximação empática entre o jogador e o seu personagem, para compreensão do bandido, seus medos, desejos de vingança e de superação. Por isso, também é o caminho para uma compreensão prazerosa de sua violência, na medida em que ela é a expressão “meio” para o “fim” do seu personagem: o empoderamento.

O bandido torna-se poderoso, e este “tornar-se” apenas foi possível através do jogador, de modo que o “poder” também o pertence. Este empoderamento diverge daquele do “mocinho”. A vitória do herói também é aquela da superação e eliminação das ameaças, mas o herói está limitado e subjugado pelas ordens morais e legais. O bandido, por outro lado, carrega consigo uma complexidade sedutora, porque oportuniza uma construção mais ativa do jogador sobre as vontades de seu personagem. O bandido não está no jogo em nome da lei, da moral, nem mesmo da justiça. Ele se desenvolve no jogo em nome de suas próprias vontades.

O conceito de “liberdade”, tão recorrentemente colocado pelos jogadores enquanto uma característica da jogabilidade do GTA, na verdade, era também uma característica da condição do bandido no mundo do jogo: estar acima de qualquer lei. No GTA, observamos a tentativa de reprodução de cidades reais, tanto em sua forma, como em sua dinâmica. O

bandido, neste contexto, nega, suspende e inverte a normalidade da ordem destas cidades. Jogar com o criminoso, assim, seria a expressão máxima de evasão da realidade, de libertação de suas normas. E a evasão é, desde Huizinga (2004, p. 10), um pressuposto para o lúdico de qualquer jogo.

Os elementos competitivos do jogo também contribuem para propiciar ou maximizar os prazeres da violência. Quando estamos em um jogo, suspendemos os julgamentos sobre bem e mal. Temos aqui, apenas oponentes. Até podemos falar sobre bons e maus jogadores, mas este julgamento não se dá a partir de questões morais, mas a partir das capacidades de cada um deles nos termos do jogo. As tensões entre os desafios colocados pelo GTA e as capacidades de cada jogador conduzem eles para a experimentação irrestrita das possibilidades do jogar, a fim de vencerem o jogo e provarem suas capacidades. Em alguns momentos, eles até utilizam caminhos não violentos como demonstração de suas habilidades e poder. No entanto, a violência representa, quase sempre, o caminho mais claro e objetivo para o bandido, em razão do contexto que o GTA propõe ao jogador.

Os caminhos violentos seriam, assim, o caminho para a autoafirmação do jogador. Ou seja, a violência não seria consequência de um desejo de ver o sofrimento do outro. Antes, ela é consequência do desejo de mostrar-se poderoso a si próprio. Esta compreensão nos levou a discutir sobre a violência dos *games* como um possível meio terapêutico, catártico. Tal como nos sugeriu Nobeit Elias, as tensões do jogar permitiriam uma reconfiguração das nossas relações de poder vividas em nosso cotidiano. Na vida, podemos ser fracos. Mas no jogo, mais facilmente nos tornamos poderosos.

Seja através do envolvimento com o bandido e sua história, da superação do jogador através dele ou da competição que conduz ao acirramento das tensões e, por sua vez, a uma agressividade potencial, compreendemos que o jogar com violência direciona os jogadores a uma experiência de empoderamento e liberdade. Embora no jogo possamos encontrar diversos elementos que indicam o desenvolvimento de uma hiper-realidade, os jogadores não se perdem nela. Encontramos também diversos outros elementos que sugerem que os jogadores ativamente interpretam e reinterpretam os aspectos que constituem GTA. Neste sentido, vimos que a sedução pelo poder do bandido advém, justamente, da possibilidade de ir e vir com mais liberdade.

A partir da análise crítica do jogo e do relato dos jogadores; e também a partir dos teóricos aqui discutidos, pudemos observar e discutir sobre como o jogo pode representar o reflexo dos desejos e das necessidades dos jogadores fora mundo virtual. Conhecemos

assim, não apenas o jogo, mas os próprios jogadores fora do jogo e, em alguma medida, suas subjetividades e impressões sobre o mundo. O papel lúdico da violência no jogo é aquele de mais facilmente representar a força do jogador, de suprir seu desejo por poder e de realizar seu desejo imperativo de ver-se capaz de superar desafios. Neste sentido, a investigação sobre os aspectos ativos do jogar apresentou-se como uma oportuna janela para compreensão dos indivíduos e para discussão sobre sua possível condição no mundo social contemporâneo. As questões que se abrem nos encaminham para um aprofundamento sobre as possíveis relações entre o jogar e as impressões dos jogadores sobre sua realidade.

7. REFERÊNCIAS

ALVARENGA, André Lima de (2007). *Grand Theft Auto: representação, espacialidade e discurso espacial em um videogame*. Dissertação (Mestrado em Geografia). UFRJ, Rio de Janeiro.

ALVES, Lynn Rosalina Gama (2005). *Game Over: Jogos Eletrônicos e Violência*. São Paulo: Futura.

ANDERSON, C. A.; DILL, K. E. (2000). Video Games and Aggressive Thoughts, Feelings, and Behavior in the Laboratory and in Life. *Journal of Personality and Social Psychology*, Vol. 78, N° 4, Apr. 2000, p. 772-790. Disponível em: <www.apa.org/journals/psp/psp784772.html>. Acessado em: 02 de fevereiro de 2014.

_____; MURPHY, C. R. (2003). Violent Video Games and Aggressive Behavior in Young Women. *Aggressive Behavior*, Vol. 29, p. 423–429.

BATISTA, Micheline (2009). *Second Life: corpo e identidade no mundo virtual*. Dissertação (Mestrado em Sociologia). UFPE, Recife.

Baudrillard, Jean (1991). *Simulacros e Simulação*. Lisboa: Relógio D'água.

_____. (1999). *A ilusão vital*. São Paulo: Civilização Brasileira.

BENJAMIN, Walter (1995). *Para una crítica de la violencia*. Buenos Aires: Ed. Leviatán.

BOWMAN, Sarah Lynne (2010). *The functions of role-playing games: how participants create community, solve problems and explore identity*. Jefferson, NC: McFarland & Company, Inc.

CARNAGEY, N. L. *et al* (2007). The effect of video game violence on physiological desensitization to real-life violence. *Journal of Experimental Social Psychology*. Vol 43, p. 489-496. Disponível em: <<http://www.psychology.iastate.edu/faculty/caa/abstracts/2005-2009/07CAB.pdf>>. Acessado em: 17 de junho de 2014.

DAMATTA, Roberto (1997). *Carnavais, Malandros e Heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro*. Rio de Janeiro: Rocco.

Elias, Nobert; Dunning Eric (1992). *A Busca da Excitação*. Lisboa: Difel.

_____. (2008). *Introdução a Sociologia*. Lisboa: Edições 70.

FERREIRA, Jonatas; BATISTA, Micheline D. G.; MORAIS, Josimar J. Ventura de; SILVA, Adriana Tenório da (2009). Jogos eletrônicos (JEs) on-line: por uma hermenêutica da vivência de criatividade no ciberespaço. Trabalho apresentado no XIV Congresso Brasileiro de Sociologia, Rio de Janeiro.

FORTIM, Ivanise (2007). *Mulheres e Games: uma revisão do tema*. Trabalho apresentado no VII Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Belo Horizonte. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames08/Proceedings-SBGames-GC-2008-Final-CD.pdf>>. Acessado em: 17 de junho de 2014.

FROMM, Erich (1979). *A Anatomia da Destrutividade Humana*. Rio de Janeiro: Zahar Editores.

GADAMER, HansGeorg (2002). *Verdade e Método*. Vol. 1. Petrópolis: Editora Vozes.

GARFINKEL, Harold (2006). *Estudios em Etnometodología*. Barcelona: Anthropos.

HASSAN, Y et al (2013). The more you play, the more aggressive you become: A long-term experimental study of cumulative violent video game effects on hostile expectations and aggressive behavior. *Journal of Experimental Social Psychology*. Vol 49, p. 224-227. Disponível em: <<http://www.lip.univ-savoie.fr/uploads/PDF/1457.pdf>>. Acessado em 17 de junho de 2014.

HUIZINGA, Johan (2004). *Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.

JUUL, Jesper (2005). *Half-Real: Video Games Between Real Rules and Fictional Worlds*. Cambridge: MIT Press.

LYNCH, M.; PEYROT, M (1992). Introduction: a reader's guide to ethnomethodology in *Qualitative Sociology*, v. 15, n. 2, p.113-122.

MENDES, Cláudio Lúcio (2006). *Jogos eletrônicos: Diversão, poder e subjetivação*. Campinas: Papirus.

MERLEAU-PONTY, M (1999). *Fenomenologia da percepção*. São Paulo: Martins Fontes.

MURRAY, Janet Horowitz (2003). *Hamlet no Holodeck: o futuro da narrativa no ciberespaço*. São Paulo: Itaú Cultural/Unesp.

OLIVEIRA, Samir; MONTENEGRO, Ludmilla (2012). Etnometodologia: desvelando a alquimia da vivência cotidiana. *Cadernos EBAPE.BR – FGV*. Vol. 10, nº 1, p. 129-145. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/cebape/v10n1/09.pdf>>. Acessado em: 18 de junho de 2014.

PEARCE, Celia (2009). *Communities of Play: Emergent Cultures in Multiplayer Games and Virtual Worlds*. Massachusetts: MIT Press.

PIMENTA, Eucídio (2009). *Jogos Digitais e Aprendizagens: o jogo Age of Empires III desenvolve idéias e raciocínios históricos de jovens jogadores?* Tese (Doutorado). UFMG, Belo Horizonte. Disponível em: <<http://www.bibliotecadigital.ufmg.br/dspace/bitstream/handle/1843/FAEC-84YTDL/teseucidio.pdf?sequence=1>>. Acessado em 18 de junho de 2014.

PYLRO, S.C; ROSSETTI, C. B. (2005) Atividades lúdicas, gênero e vida adulta. *Psico USF*, jun., vol.10, no.1, p.77-86.

RAMOS, Cremilson (2012). A narrativa lúdica dos videogames: espaços possíveis de produção de sentidos. *Revistas Vozes dos Vales da UFVJM*. Vol. 1, nº 02. Disponível em: <http://www.ufvjm.edu.br/site/revistamultidisciplinar/files/2011/09/A-narrativa-l%C3%BAadica-dos-videogames-esp%C3%A7os-poss%C3%ADveis-de-produ%C3%A7%C3%A3o-de-sentidos_cremilson_jussara.pdf>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

_____ (2013). *Lendo Fable 2: os videogames como espaço possível de negociações e produção de efeitos de sentido*. Dissertação (Mestrado). UNISUL, Tubarão. Disponível em: <[http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/106836_Cremilson .pdf](http://aplicacoes.unisul.br/pergamum/pdf/106836_Cremilson.pdf)>. Acessado em: 18 de junho de 2014.

ROCHA, Jair; BATISTA, Micheline (2012). *Jogando e Aprendendo: etnografias on-line dos games Combat Arms e Dragons of Atlantis*. Trabalho apresentado no 4º Simpósio Hipertexto e Tecnologias na Educação, Recife.

SATO, Adriana Kei O (2007). *O caráter Interpretativo da Representação de Personagem no Videogame*. Trabalho apresentado no VI Simpósio Brasileiro de Games e Entretenimento Digital, Salvador. Disponível em: <<http://www.sbgames.org/papers/sbgames07/artanddesign/full/ad6.pdf>>. Acessado em: 17 de junho de 2014.

SQUIRE, Kurt D.; DEVANE, Bem (2008). The Meaning of Race and Violence in Grand Theft Auto. *Games and Culture*. Vol. 3, p. 264-285.

UHLMANN, E.; SWANSON J. (2004). Exposure to violent video games increases automatic aggressiveness. *Journal of Adolescence*, Vol. 27, pp. 41-52.

VENTURA, Mário André Assis (2009). *Etnografia de uma Comunidade de Jogadores de FPS*. Dissertação (Mestrado em Multimédia). FEUP: Porto.

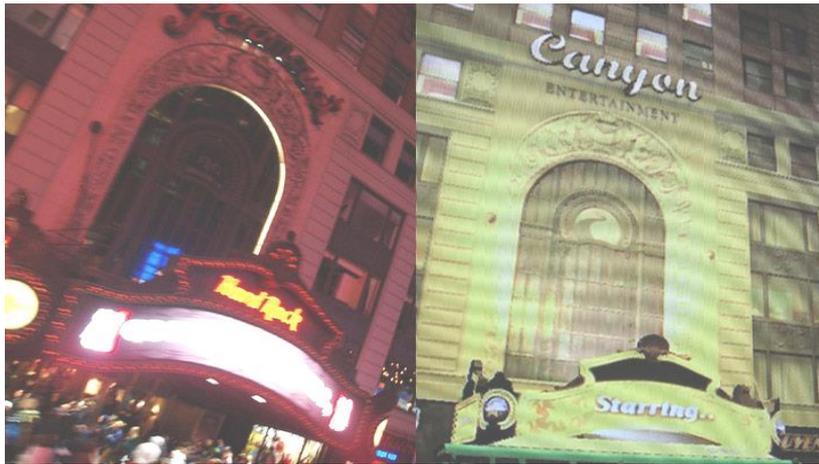
ANEXO
Tabela de imagens comparativas

Manhattan Bridge (REAL)¹ / Algonquin Bridge (GTA IV)



New York / Liberty City

Paramount Theater (REAL)² / Canyon Theater (GTA IV)



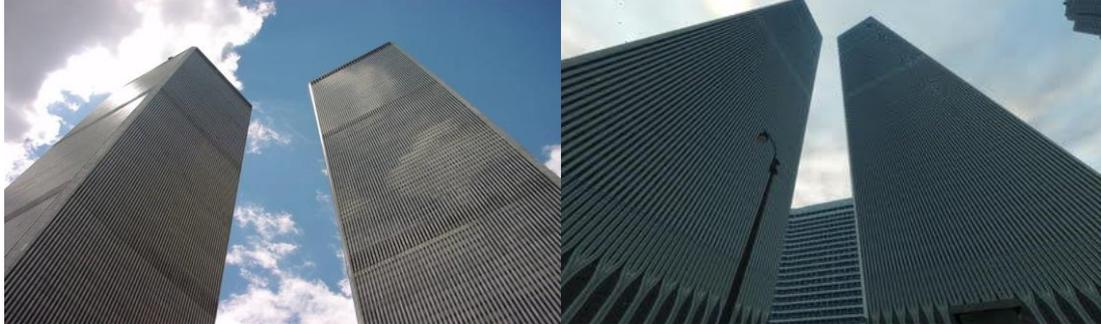
New York / Liberty City

Empire State Building (REAL)³ / Rotterdam Building (GTA IV)



New York / Liberty City

World Trade Center (REAL)⁴ / World Trade Center (GTA IV)



New York / Liberty City

Statue of Liberty (REAL)⁵ / Statue of Happiness (GTA IV)



New York / Liberty City

Bank of America (REAL)⁶ / Bank of Liberty (GTA IV)



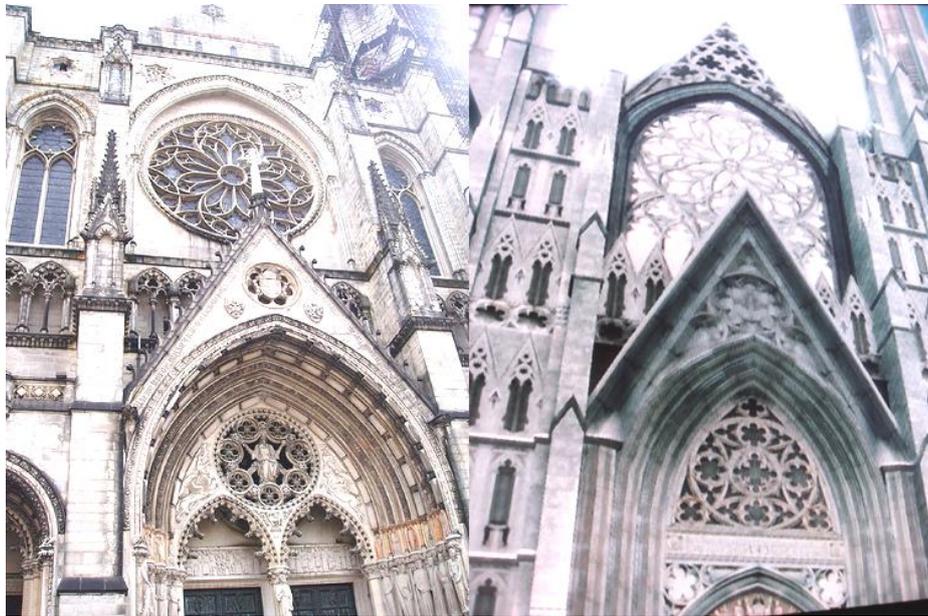
New York / Liberty City

United Nations (REAL)⁶ / Civilisation Committee



New York / Liberty City

Igreja desconhecida (REAL)⁶ / Igreja desconhecida (GTA IV)



New York / Liberty City

Capitol Tower (REAL)⁷ / Capitol Tower (GTA SA)



Los Angeles / Los Santos

Observatório Griffith (Real)⁸ / Observatório Griffith (GTA SA)



Los Angeles / Los Santos

Westin Bona Venture Hotel (REAL)⁴ / Westin Bona Venture Hotel (GTA SA)



Los Angeles / Los Santos

Hotel Flamingo (REAL)⁹ / Hotel Pink Swan (GTA SA)



Las Vegas / Las Venturas

Luxor Hotel (REAL)⁴ / Luxor Hotel (GTA SA)



Las Vegas / Las Venturas

Bondinho (REAL)¹⁰ / Bondinho (GTA SA)



São Francisco / San Fierro

Fonte das Imagens:

¹ Foto disponível em: <http://andrewprokos.com/d/panoramic-view?g2_itemId=1117&g2_serialNumber=7>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

² Foto disponível em: <<http://gtabrteam.blogspot.com.br/2008/07/paramount-theater-x-canyon-theater.html>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

³ **Foto disponível em:** <http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/c/c7/Empire_State_Building_from_the_Top_of_the_Rock.jpg>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

⁴ **Fonte não localizada.**

⁵ **Foto disponível em:** <<http://newyorksightseeingtours.wordpress.com/2012/09/14/the-statue-of-liberty-interior-will-open-in-october/>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

⁶ **Foto disponível em:** <<http://forum.outerspace.terra.com.br/index.php?threads/perfeccionismo-de-gtaiv-nova-york-e-liberty-city-em-compara%C3%A7%C3%A3o.31359/>>. Acessado em 10 de junho de 2014.

⁷ **Foto disponível em:** <<http://www.thebespokenfor.net/ronsfashionlife/2010/03/i-thought-about-you-johnny-mercero-.html>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

⁸ **Foto disponível em:** <<http://viajarpelomundo.com.br/turismo-em-los-angeles-conheca-o-incrivel-griffith-park/>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

⁹ **Foto disponível em:** <<http://www.carefreetrip.com/gallery/united-states-of-america/nevada/las-vegas/resorts-hotels-casinos/flamingo-hotel-casino/flamingo-hotel-casino-las-vegas/>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.

¹⁰ **Foto disponível em:** <<http://zankyouterra.com.br/p/lua-de-mel-na-california-sao-francisco-37357>>. Acessado em: 10 de junho de 2014.